

Règles du jeu - version abrégée

Objectif du jeu WIRKRAFT :

Le but du jeu est d'atteindre les 4 objectifs de la vie. Celles-ci sont symbolisées par les cartes de but FAMILIE/FAMILLE, KONSUM/CONSOMMATION, FRIEDEN/PAIX et PARTNER/PARTENAIRE. Les cartes d'objectifs sont initialement inactives lorsqu'elles sont reçues - vous voyez devant vous les objectifs de vie que vous souhaitez atteindre. La carte est activée/le but de vie est atteint en payant le montant des Talers indiqué sur la carte dans l'étoile. Les cartes cibles activées sont marquées par le marqueur vert.

Préparation du jeu WIRKRAFT :

Chaque personne reçoit, selon l'image au bas de la boîte de jeu :

- **4 cartes de but** (PARTNER/PARTENAIRE, FAMILIE/FAMILLE, KONSUM/CONSOMMATEUR, FRIEDEN/PAIX)
- **3 cartes d'entreprise** (ERNÄHRUNG/NUTRITION, GESUNDHEIT/SANTÉ, KOMMUNIKATION/COMMUNICATION)
- **5 Talers** jouent de l'argent.
- Si moins de 4 personnes participent, les cartes cibles restantes restent dans le lot.
- La personne la plus âgée gère la "caisse" - indépendamment de ses propres Talers.

Tour de jeu :

- Le plus jeune commence à lancer les dés.
- Chaque personne commence avec un seul dé. S'il a activé la carte cible PARTNER/PARTENAIRE, il peut décider à chaque tour d'utiliser un ou deux dés. Si deux dés sont utilisés, la somme des deux compte comme un seul chiffre.
- Les cartes qui génèrent des revenus sont déterminées par le(s) numéro(s) roulé(s). Si le nombre obtenu est égal au nombre en haut à droite d'une carte, cette carte est active pour ce tour. Le texte de la carte est exécuté.
- Après le lancement des dés, toutes les réclamations des cartes actives à tous les joueurs sont d'abord servies de manière égale à partir de la quantité de Talers disponibles des personnes respectives. S'il n'y a plus de Talers, les créances sont perdues.
- La personne au tour a maintenant le droit d'acheter une carte d'entreprise ou de destination (action). Une seule action est autorisée par tour. Les cartes "WIR-KRAFT" ou "BIENENSTOCK"(ruche) comptent également comme une action, mais ne coûtent pas de Talers. Les cartes Entreprise nouvellement achetées ne sont pas actives avant le prochain jet de dé. En outre, 2 Talers peuvent être déposés dans la banque de cautionnement par tour si vous le souhaitez. Ceci ne compte pas comme une action.
- Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour est terminé lorsque chaque personne a eu son tour.

Remarques :

- Les 3 cartes d'entreprise (ERNÄHRUNG/ALIMENTATION, GESUNDHEIT/SANTÉ, KOMMUNIKATION/COMMUNICATION), qui sont remises à chaque personne au début du jeu, sont immédiatement actives et peuvent être utilisées.
- Pour certaines cartes Entreprise, vous n'obtenez des recettes que si vous roulez vous-même le numéro (par exemple, SICHERHEIT/SECURITE). Pour les autres cartes Entreprise, toutes les personnes perçoivent un revenu lorsqu'un joueur lance le numéro correspondant (par exemple, GESUNDHEIT/HEALTH).
- Plusieurs cartes peuvent s'additionner et se multiplier selon leur fonction. Si une personne possède plusieurs fois une carte d'entreprise, elle reçoit donc plusieurs fois les revenus.
- La BÜRGESCHAFTSBANK (banque de garanties) garantit les entreprises WIR-KRAFT et BIENENSTOCK(ruche) aux investisseurs. Il permet le financement de l'ensemble du système. Par conséquent, pour la "stratégie verte", 8 joueurs doivent se trouver dans la banque de garantie et au moins un joueur doit avoir acheté la carte de la société ANLEGER(Investisseur).

Idée de base du jeu WIRKRAFT :

Pour acquérir les quatre cartes cibles, chaque joueur a besoin d'une grande quantité de "Talers" - c'est la monnaie du jeu. Pour gagner une telle somme, le capital de départ et tout autre revenu sont investis dans des cartes d'entreprise. Vous pouvez vous occuper uniquement de vos propres entreprises (bleu - neutre), construire un empire en utilisant des cartes rouges (rouge - prendre activement aux autres) ou rechercher la force et la richesse communes (vert - grandir activement avec les autres). Bien sûr, il n'est écrit nulle part que les mélanges sont interdits. Pour une meilleure compréhension, ces trois catégories ont été brièvement regroupées en catégories :

Types:	Cartes bleues : Se concentrer sur son propre pouvoir et ses propres biens.	Cartons rouges : Enlever quelque chose aux autres. Gardez un œil sur le jeu.	Les cartes vertes : Ensemble, nous sommes forts. Ensemble, nous sommes riches.
Avantage:	Neutre. Moins coûteux. Vous additionnez vos biens et vous progressez régulièrement vers l'objectif.	Les opportunités sont exploitées. L'exploitation d'autres personnes promet beaucoup de profit.	Les biens financés en commun ont des effets multiplicateurs. L'élan est généralement inarrêtable.
Désavantage:	Les gens ignorent largement les opportunités et les risques de jouer avec d'autres personnes.	Vous êtes seulement aussi fort et rapide que les autres personnes vous permettent de l'être..	Plus élaboré, plus durable. Si vous êtes le seul à avoir cette stratégie, cela devient plus difficile.

Variante alternative du jeu WIRKRAFT :

Le groupe de 4 personnes qui parvient à faire en sorte que chacun atteigne ses objectifs de vie avec le moins de tours possible gagne ! Documentez votre dossier en envoyant un courriel à kontakt@wirkraft.org !