

Règles du jeu

Contexte de ce jeu :

Au Monopoly®, vous gagnez en mettant en faillite tous les autres joueurs et en vous appropriant le plus de biens possible. La loi du plus fort nous est souvent enseignée dès l'enfance. Bien sûr, vous pouvez aller loin en utilisant une telle stratégie. Un regard sur les livres d'histoire ou le cours actuel des événements en dit long. Mais que faire si vous pensez différemment ? Un "anti-monopole" est-il possible ? Cela va-t-il fonctionner ? Pouvons-nous - juste comme une pensée - être forts ensemble ? Etre riche ensemble ? Pouvons-nous nous protéger contre l'exploitation ? Complètement, sans avoir à infliger des souffrances à d'autres personnes ?

C'est exactement la question sur laquelle porte ce jeu. Étonnamment proche de la réalité, avec différentes stratégies axées sur les objectifs et de nombreux effets aha, il est basé sur l'idée - vieille de plus d'un siècle - de Rudolf Diesel : le solidarisme.

Objectif du jeu WIRKAFT :

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/CONSOMMATEUR**, **FRIEDEN/PAIX** et **PARTNER/PARTENAIRE**. Les cartes de but peuvent être activées individuellement dans n'importe quel ordre pour le prix indiqué dans l'étoile sur chaque carte.



Remarque : les cartes cibles sont initialement inactives dès leur réception - 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. L'objectif atteint est rendu visible à tous en marquant la carte d'objectif correspondante avec 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 paquet.
- La personne la plus âgée gère la "caisse" - indépendamment de ses propres Talers.

L'image suivante explique la signification des différents symboles et chiffres sur les cartes :



Tour de jeu :

- Le plus jeune commence à lancer les dés.
- Chaque personne commence avec un seul dé. Une personne ne peut rouler que des numéros entre 1 et 6 au début. S'il a activé la carte cible PARTENAIRE, il peut décider à chaque tour d'utiliser un ou deux dés. Avec deux dés, la somme des deux compte comme un seul chiffre : "1" et "3" signifie un "4".
- 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.
- 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.

- Les cartes qui génèrent des revenus sont déterminées par le(s) numéro(s) roulé(s). Si le nombre obtenu est égal au nombre indiqué dans le coin supérieur droit d'une carte, cette carte est active pour ce tour. Par conséquent, l'action décrite, le cas échéant, active également une carte - voir FINANZMINISTER (Ministre des finances) :



- 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).



WIR-KRAFT

Wenn BÜRGSCHAFTSBANK und ANLEGER aktiv sind, dann erzeugt jede WIR-KRAFT bei jeder **10** oder **11** neue Taler. So viele Taler wie ein neuer Wurf mit zwei Würfeln.

ANLEGER

Finanziere WIR-KRAFT-Unternehmen und BIENENSTÖCKE. Erhalte dafür bei jeder **6** als Tilgung und Zinsen 2 Taler aus der Kasse.

Taler bleiben hier **BÜRGSCHAFTSBANK** **FREI**

Jeder darf sich an der BÜRGSCHAFTSBANK freiwillig mit 2 Taler pro Runde beteiligen. Erst ab mind. 8 Taler sind WIR-KRÄFTE und BIENENSTÖCKE aktiv, für die sie bürgt.

BIENENSTOCK

Wenn BÜRGSCHAFTSBANK und ANLEGER aktiv sind, dann erzeugt bei jeder **8** jeder BIENENSTOCK neue Taler. Die Anzahl ist gleich eines neuen Wurfs mit 2 Würfeln.

- 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 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 de pouvoir d'effet ou de 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. Cela ne compte pas comme une action.
- La BÜRGSCHAFTSBANK (Banque de garantie) 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).
- Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour est terminé lorsque chaque personne a eu son tour..

Idée de base du jeu WIRKAFT :

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 !

