

# Regole del gioco

## Sfondo di questo gioco:

In Monopoly®, si vince mandando in bancarotta tutti gli altri giocatori e conquistando più proprietà possibile. La legge del più forte ci viene spesso insegnata fin dall'infanzia. Certo - si può andare lontano usando una tale strategia. Uno sguardo ai libri di storia o al corso degli eventi attuali la dice lunga. Ma se la pensi diversamente? È possibile un "anti-monopolio"? Funzionerà? Possiamo - come un pensiero - essere forti insieme? Essere ricchi insieme? Possiamo proteggerci dallo sfruttamento? Completamente, senza dover infliggere sofferenze ad altre persone?

Questa è esattamente la domanda di questo gioco. Incredibilmente vicino alla realtà, con diverse strategie mirate e molti effetti aha, si basa sull'idea - vecchia di oltre un secolo - di Rudolf Diesel: Solidarismo.

## Obiettivo del gioco WIRKRAFT:

L'obiettivo del gioco è quello di raggiungere tutti e 4 gli obiettivi della vita. Queste sono simboleggiate dalle carte gol. **FAMILIE/FAMIGLIA**, **KONSUM/CONSUMATORE**, **FRIEDEN/PACE** e **PARTNER**. Le carte gol possono essere attivate singolarmente in qualsiasi ordine per il prezzo indicato nella stella di ogni carta.



**Nota:** le carte target sono inizialmente inattive al momento della ricezione - vedete davanti a voi gli obiettivi di vita che vorreste raggiungere. La carta è attivata / l'obiettivo di vita è raggiunto pagando la quantità di Thaleri indicata sulla carta. L'obiettivo raggiunto è reso visibile a tutti contrassegnando la corrispondente carta gol con il pennarello verde.

## Preparazione del gioco della WIRKRAFT:

Ogni persona ottiene, secondo l'immagine sul fondo della scatola del gioco:

- **4 carte gol** (PARTNER, FAMILIE/FAMIGLIA, KONSUM/CONSUMATORE, FRIEDEN/PACE)
- **3 Carte aziendali** (ERNÄHRUNG/NUTRIZIONE, GESUNDHEIT/SALUTE, KOMMUNIKATION/COMUNICAZIONE)
- **5 Thaleri** giocano a soldi
- Se ci sono meno di 4 persone partecipanti, le carte target rimanenti rimangono nel pacchetto.
- La persona più adulta gestisce la "cassa" - separata dai suoi stessi parlanti.

L'immagine seguente spiega il significato dei diversi simboli e numeri sulle carte:



## Gioco Round:

- Il più giovane inizia a lanciare il dado.
- Ogni persona inizia con un solo dado. Una persona può lanciare solo numeri compresi tra 1 e 6 all'inizio. Se ha attivato la carta bersaglio PARTNER, può decidere in ogni round se usare uno o due dadi. Con due dadi, la somma di entrambi conta come un unico numero: "1" e "3" significa un "4".
- Le 3 carte aziendali (ERNÄHRUNG/CIBO, GESUNDHEIT/SALUTE, KOMMUNIKATION/COMUNICAZIONE), che vengono consegnate ad ogni persona all'inizio del gioco, sono immediatamente attive e possono essere utilizzate.
- Dopo un lancio di dadi, tutte le richieste delle carte attive a tutti i giocatori vengono prima servite in egual misura dalla quantità di Thaleri disponibili delle rispettive persone. Se non ci sono più Thaleri, i crediti sono decaduti.

- Quali carte creano reddito è determinato dal numero o dai numeri arrotondati. Se il numero lanciato è uguale al numero nell'angolo in alto a destra di una carta, quella carta è attiva per quel turno. Di conseguenza, l'azione descritta, se del caso, attiva anche una carta - si veda il Ministro delle Finanze (**FINANZMINISTER**):



- Per alcune carte Enterprise, si ottengono ricavi solo se si effettua il roll del numero da soli (ad es. **SICHERHEIT/SICUREZZA**). Per le altre carte Enterprise, tutte le persone ottengono un reddito quando un giocatore tira il numero corrispondente (ad es. **GESUNDHEIT/SALUTE**).



- Più schede possono sommarsi e moltiplicarsi a seconda della loro funzione. Se una persona dispone di una carta aziendale più volte, riceve quindi il reddito più volte.
- Ora la persona che si trova a turno ha il diritto di acquistare una carta aziendale o di destinazione (azione). È consentita una sola azione per turno. Anche la potenza dell'effetto o le carte dell'alveare contano come azione, ma non costano nulla. Le carte aziendali appena acquistate non sono attive fino al prossimo tiro di dado di una persona.

**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.

- Inoltre, se lo si desidera, si possono depositare 2 Thaleri per turno nella banca di garanzia. Questo non conta come azione.
- La Bürgschaftsbank garantisce agli investitori le società **WIR-KRAFT** e **BIENENSTOCK**. Permette il finanziamento dell'intero sistema. Di conseguenza, per la "strategia verde" 8 Thaleri devono essere nella banca di garanzia e almeno un giocatore deve aver acquistato la carta aziendale **ANLEGER**.
- Il gioco prosegue poi in senso orario. Un giro è finito quando ogni persona ha avuto un turno.

## Idea di base del gioco WIRKRAFT:

Per acquisire tutte e quattro le carte target, ogni giocatore ha bisogno di una grande quantità di cosiddetti "Thalers" - questa è la valuta monetaria del gioco. Per guadagnare una tale somma, il capitale iniziale ed eventuali altri redditi vengono investiti in carte aziendali. Puoi prenderti cura solo delle tue aziende (blu - neutro), costruire un impero usando i cartellini rossi (rosso - prendere attivamente dagli altri) o lottare per la forza e la ricchezza comune (verde - crescere attivamente con gli altri). Naturalmente, da nessuna parte è scritto che le miscele sono proibite. Per una migliore comprensione, tutte e tre le categorie sono state brevemente raggruppate in categorie:

<b>Tipo:</b>	<b>Carte blu:</b> Concentrarsi sul proprio potere e sui propri beni.	<b>Cartellini rossi:</b> Togliere qualcosa agli altri. Tieni d'occhio la partita.	<b>Carte verdi:</b> Insieme siamo forti. Insieme siamo ricchi.
<b>Vantaggio:</b>	Neutrale. Meno costoso. Sommate i vostri possedimenti e fate progressi costanti verso l'obiettivo.	Le opportunità vengono sfruttate. Lo sfruttamento di altre persone promette molto profitto.	La proprietà finanziata congiuntamente ha effetti moltiplicatori. Lo slancio è di solito inarrestabile.
<b>Svantaggio:</b>	Le persone ignorano ampiamente le opportunità e i rischi di giocare insieme ad altre persone.	Sei forte e veloce solo quanto gli altri ti permettono di essere.	Più elaborato, più a lungo termine. Se sei l'unico ad avere questa strategia, diventa più difficile.

## Variante alternativa del gioco WIRKRAFT:

Vince il gruppo di 4 persone che riesce a far raggiungere a tutti gli obiettivi della vita con il minor numero di giri! Documenta il tuo record inviando un'e-mail a [kontakt@wirkraft.org](mailto:kontakt@wirkraft.org)!

### Spielaufbau Für 3 Menschen



### Spielverlauf Für 3 Menschen

