

Spelregels

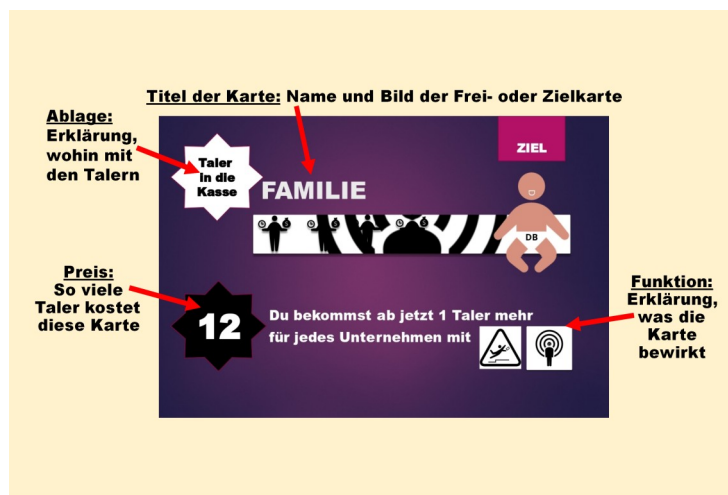
Achtergrond van dit spel:

In Monopoly® wint u door alle andere spelers failliet te laten gaan en door zoveel mogelijk bezittingen te krijgen. Het recht van de sterkste wordt ons vaak van jongs af aan geleerd. Tuurlijk. Je kunt ver gaan met zo'n strategie. Een blik op de geschiedenisboeken of de huidige gang van zaken spreekt boekdelen. Maar wat als je er anders over denkt? Is een "anti-monopolie" mogelijk? Werkt het? Is het mogelijk - net als een gedachte - om samen sterk te zijn? Samen rijk zijn? Kunnen we ons beschermen tegen uitbuiting? Helemaal, zonder andere mensen te moeten laten lijden?

Dit is precies de vraag waar het in dit spel om gaat. Verbazingwekkend dicht bij de werkelijkheid, met verschillende doelgerichte strategieën en vele "aha"-effecten, is het gebaseerd op het - meer dan een eeuw oude - idee van Rudolf Diesel: solidariteit.

Doel van het WIRKRAFT-spel:

Het doel van het spel is om alle 4 de levensdoelen te bereiken. Deze worden gesymboliseerd door de doelkaarten. **FAMILIE/FAMILY**, **KONSUM/CONSUM**, **FRIEDEN/PEACE** en **PARTNER**. De doelkaarten kunnen individueel worden geactiveerd in elke willekeurige volgorde voor de prijs die op de kaart in de ster staat aangegeven.



Opmerking: De De Destination Tickets zijn in eerste instantie inactief als je ze ontvangt - je ziet de levensdoelen die je wilt bereiken voor je liggen. De kaart wordt geactiveerd/het levensdoel wordt bereikt door het bedrag van Thaler te betalen dat op de kaart staat aangegeven. Het bereikte doel wordt aan iedereen aangegeven door de betreffende doelkaart met de groene marker te markeren.

Spelvoorbereiding van het WIRKRAFT spel:

Elke persoon krijgt, volgens de foto op de onderkant van de speeldoos:

- **4 doelkaarten** (**PARTNER**/PARTNER, **FAMILIE**/FAMILY, **KONSUM**/CONSUME, **FRIEDEN**/PEACE)
- **3 bedrijfskaarten** (**ERNÄHRUNG**/VOEDING, **GESUNDHEIT**/GEZONDHEID, **KOMMUNIKATION**/COMMUNICATIE)
- **5 Taler speelgeld.**

• Als er minder dan 4 deelnemers zijn, blijven de overige bestemmingskaarten in de verpakking zitten.

• De oudste persoon beheert de "cash box" - los van zijn eigen talenten.

De volgende afbeelding legt uit wat de verschillende symbolen en nummers op de kaarten betekenen:



De ronde van het spel:

- De jongste persoon begint met de dobbelstenen.
- Elke persoon begint met slechts één kubus. Een mens kan alleen getallen tussen 1 en 6 aan het begin rollen. Als hij de doelkaart **PARTNER** heeft geactiveerd, kan hij in elke ronde beslissen of hij één of twee dobbelstenen gebruikt. Als er twee dobbelstenen worden gebruikt, telt de som van beide als één getal: "1" en "3" betekent een "4".
- De 3 bedrijfskaarten (**ERNÄHRUNG**/VOEDING, **GESUNDHEIT**/GEZONDHEID, **KOMMUNIKATION**/COMMUNICATIE), die iedereen aan het begin van het spel cadeau krijgt, zijn direct actief en kunnen gebruikt worden.
- Na een dobbelsteenworp worden alle claims van de actieve kaarten aan alle spelers eerst gelijkkelijk uitgedeeld uit het beschikbare aantal taler van de

respectievelijke personen. Als er geen taler meer over is, vervallen de vorderingen.

- Welke kaarten inkomsten genereren wordt bepaald door het aantal gegooide kaarten. Als het nummer op de dobbelstenen hetzelfde is als het nummer rechtsboven op een kaart, dan is die kaart actief voor die ene ronde. De op een kaart beschreven actie wordt dienovereenkomstig geactiveerd - zie minister van Financiën:



- Bij sommige bedrijfskaarten krijgt u alleen inkomen als u zelf het nummer heeft gerold (bijv. **SICHERHEIT/VEILIGHEID**). Met andere bedrijfskaarten krijgt iedereen inkomsten als een speler het bijbehorende nummer gooit (bijv. **GESUNDHEIT/GEZONDHEID**).



- Meerdere kaarten kunnen worden toegevoegd en vermenigvuldigd, afhankelijk van hun functie. Als een persoon meer dan eens een bedrijfskaart heeft, zal hij of zij dus meer dan eens het inkomen ontvangen.
- Nu heeft de persoon in de trein het recht om een bedrijfs- of bestemmingskaart te kopen (actie). Er is slechts één actie per ronde toegestaan. Gietkracht of bijenkorf kaarten tellen ook mee als actie, maar kosten geen taler. Nieuw verworven bedrijfskaarten zijn pas actief vanaf de volgende worp met de dobbelstenen van een persoon. Daarnaast kunnen er desgewenst 2 taler per ronde in de garantiebanc worden gestort. Dit telt niet als een actie.



- De garantiebank staat garant voor WIR-KRAFT en BIENENSTOCK bedrijven aan investeerders. Het maakt de financiering van het hele systeem mogelijk. Daarom moet voor de "groene strategie" 8 Taler in de garantiebank zitten en moet ten minste één speler de bedrijfskaart INVESTOR hebben aangeschaft.
- Daarna gaat het verder in de richting van de klok. Een ronde is klaar als iedereen aan de beurt is.

Basisidee van het WIRKRAFT-spel:

Om alle vier de doelkaarten te kopen, heeft elke speler een grote hoeveelheid zogenaamde "Thaler" nodig - de geldmunt van het spel. Om zo'n bedrag te verdienen wordt het startkapitaal en eventuele verdere inkomsten geïnvesteerd in bedrijfskaarten. U kunt uitsluitend voor uw eigen bedrijven zorgen (blauw - neutraal), een imperium opbouwen door middel van rode kaarten (rood - actief overnemen van anderen) of streven naar gemeenschappelijke kracht en gemeenschappelijke rijkdom (groen - actief meegroeien met anderen). Natuurlijk staat nergens geschreven dat vermenging verboden is. Voor een beter begrip zijn alle drie de categorieën kort gegroepeerd in categorieën:

Kerel:	Blauwe kaarten: Concentreer je op je eigen kracht en bezittingen.	Rode kaarten: Het nemen van dingen van andere mensen. Let goed op het spel.	Groene kaarten: Samen zijn we sterk. Samen zijn we rijk.
Voordeel:	Neutraal. Minder uitgebreid. Je telt je bezittingen bij elkaar op en je bent altijd op weg naar je doel.	De mogelijkheden worden benut. Het profiteren van andere mensen belooft veel winst.	Gezamenlijk gefinancierd onroerend goed heeft een vermenigvuldigingseffect. De dynamiek is meestal niet meer houdbaar.
Negatief:	Men negeert grotendeels de kansen en risico's van het spel in verband met andere mensen.	Je bent maar zo sterk en snel als andere mensen je toelaten.	Meer uitgebreid, meer op lange termijn. Als je de enige bent met deze strategie, wordt het moeilijker.

Alternatieve variant van het WIRKRAFT-spel:

De groep van 4 die met de minste rondes al hun levensdoelen weten te bereiken, wint! Documenteer uw gegevens door een e-mail te sturen naar kontakt@wirkraft.org!

