Regras do jogo

Contexto deste jogo:

Em Monopoly®, ganha-se ao falir todos os outros jogadores e ao agarrar o máximo de propriedade possível para si. A lei do mais forte é-nos muitas vezes ensinada desde a infância. Claro - pode ir longe usando uma tal estratégia. Um olhar sobre os livros de história ou o curso actual dos acontecimentos fala volumes. Mas e se pensar de forma diferente? É possível um "anti-monopólio"? Irá funcionar? Podemos nós - tal como um pensamento - ser fortes juntos? Ser ricos juntos? Podemos proteger-nos da exploração? Completamente, sem ter de infligir sofrimento a outras pessoas?

Esta é exactamente a questão sobre a qual este jogo se debruça. Surpreendentemente próximo da realidade, com diferentes estratégias orientadas para objectivos e muitos efeitos aha, baseia-se na - mais de um século de idade - ideia de Rudolf Diesel: Solidarismo.

Objectivo do jogo WIRKAFT:

O objectivo do jogo é alcançar os 4 objectivos de vida. Estes são simbolizados pelos cartões de objectivo. FAMILIE/FAMÍLIA, KONSUM/CONSUMIDOR, FRIEDEN/PAZ e PARTNER/SÓCIO. Os cartões de objectivo podem ser activados individualmente em qualquer ordem pelo preço indicado na estrela em cada cartão.



Nota: Os cartões alvo são inicialmente inactivos quando recebidos - vêem-se à sua frente os objectivos de vida que gostaria de alcançar. O cartão é activado/o objectivo de vida é alcançado pagando a quantidade de Thaler (dinheiro do jogo) indicados no cartão. O objectivo alcançado torna-se visível para todos ao marcar o cartão de objectivo correspondente com o marcador verde.

Preparação do jogo WIRKRAFT:

Cada pessoa recebe, de acordo com a imagem no fundo da caixa de jogo:

- 4 cartões de golo (PARTNER/PARCEIRO, FAMILIE/FAMÍLIA, KONSUM/CONSUMIDOR, FRIEDEN/PAZ).
- 3 cartões de empresa (ERNÄHRUNG/ALIMENTAÇÃO, GESUNDHEIT/SAÚDE, KOMMUNIKATION/COMUNICAÇÃO)
- 5 Thaler (dinheiro de jogo)
- Se houver menos de 4 pessoas a participar, os restantes cartões de objectivo permanecem no pacote.
- A pessoa mais adulta gere a "caixa de dinheiro" separada dos seus próprios Thalers.

A imagem seguinte explica o significado dos diferentes símbolos e números nos cartões:



Die Spielrunde:

- A pessoa mais jovem começa a lançar os dados.
- Cada pessoa começa com apenas um dado. Uma pessoa só pode enrolar números entre 1 e 6 no início. Se tiver activado o cartão de alvo PARTNER/PARCEIRO, ele pode decidir em cada rodada se utiliza um ou dois dados. Com dois dados, a soma de ambos conta como um número: "1" e "3" significa um "4".
- Os 3 cartões de empresa (ERNÄHRUNG/FOOD, GESUNDHEIT/HEALTH, KOMMUNIKATION/COMMUNICATION), que cada pessoa recebe no início do jogo, são imediatamente activos e podem ser utilizados.
- Depois de um lançamento dos dados, todas as reivindicações das cartas activas a todos os jogadores são primeiro servidas igualmente a partir da quantidade

disponível de Thalers das respectivas pessoas. Se não houver mais Thalers, as reivindicações são confiscadas.

 Os cartões que criam receitas são determinados pelo(s) número(s) rolado(s). Se o número enrolado for igual ao número no canto superior direito de uma carta, essa carta está activa para essa rotação. Assim, a acção descrita, caso exista, activa também um cartão - ver Ministério das Finanças (FINANZMINISTER):



 Para alguns cartões de empresa, só se obtém receita se se lançar o número por si próprio (por exemplo, SICHERHEIT/SEGURANÇA). Para outros cartões empresariais, todas as pessoas obtêm rendimentos quando qualquer jogador lança o número correspondente (por exemplo, GESUNDHEIT/SAÚDE).





• Os cartões múltiplos podem somar-se e multiplicar-se dependendo da sua função. Se uma pessoa tem um cartão de empresa várias vezes, recebe assim o rendimento várias vezes.









- Agora a pessoa da vez tem o direito de comprar um cartão de empresa ou de destino (acção). Só é permitida uma acção por turno. O poder de efeito ou cartões da colmeia também contam como uma acção, mas não custam nenhum Thaler. Os cartões Enterprise recentemente adquiridos não estão activos até ao próximo rolo de dados de uma pessoa. Além disso, 2 Thalers podem ser depositados no banco de garantia por rodada, se desejado. Isto não conta como uma acção.
- O Bürgschaftsbank garante as empresas WIR-KRAFT e
 BIENENSTOCK(colmena) aos investidores. Permite o financiamento de todo o
 sistema. Por conseguinte, para a "estratégia verde", 8 talentos devem estar no
 banco de garantia e pelo menos um jogador deve ter adquirido o cartão de
 empresa ANLEGER(Investidor).
- O jogo continua então na direcção dos ponteiros do relógio. Uma ronda termina quando cada pessoa tiver tido a sua vez.

Ideia básica do jogo WIRKAFT:

Para adquirir as quatro cartas-alvo, cada jogador precisa de uma grande quantidade dos chamados "Thalers" - esta é a moeda monetária do jogo. Para ganhar essa soma, o capital inicial e quaisquer outros rendimentos são investidos em cartões da empresa. Pode cuidar apenas das suas próprias empresas (azul - neutro), construir um império usando cartões vermelhos (vermelho - tirar activamente dos outros) ou lutar pela força e riqueza comuns (verde - crescer activamente com os outros). É claro que não está escrito em lado nenhum que as misturas são proibidas. Para uma melhor compreensão, as três categorias foram brevemente agrupadas em categorias:

Tipo:	Tarjetas azules: Centrándose en el propio poder y las posesiones de uno.	Tarjetas rojas: Quitarle algo a otras personas. Vigila de cerca el juego.	Tarjetas verdes: Juntos somos fuertes. Juntos somos ricos.
Ventaja:	Neutral. Menos costoso. Suma tus posesiones y avanza con paso firme hacia la meta.	Las oportunidades son explotadas. La explotación de otras personas promete muchas ganancias.	La propiedad financiada conjuntamente tiene efectos multiplicadores. El impulso suele ser imparable.
Desventaja:	Las personas ignoran en gran medida las oportunidades y los riesgos de jugar en conjunto con otras personas.	Eres tan fuerte y rápido como otras personas te permiten serlo.	Más elaborado, más a largo plazo. Si eres el único con esta estrategia, se hace más difícil.

Variante alternativa del juego WIRKAFT:

¡El grupo de 4 personas que logre que todos alcancen sus objetivos de vida con menos rondas gana! Documente su registro enviando un correo electrónico a kontakt@wirkraft.org!



