

ゲームマニュアル

短縮版

(詳細版は ウェブサイト www.wirkraft.org/Spielanleitung/ にあります)

ヴィルクラフト・ゲームの目標:

ゲームの目標は「人生目的」を達成することです。これらは**家族 FAMILIE**、**消費 KONSUM**、**安泰 FRIEDEN**、**パートナー PARTNER** という四種の人生目的カードに表されています。人生目的カードは最初に配られるので、達成したい目標は目の前にありますが、その時点では無効です。カードに記された価格のターラーを支払うことが出来れば、その人生目的を達成したということになり、カードが有効化されます。そのカードには緑の三角▲をおいて印をつけることでプレイヤー全員に知らしめることとなります。

ヴィルクラフト・ゲームの準備:

ゲームを始める前に、プレイヤー全員がそれぞれゲームの箱の裏にある図にしたがって次のカードをもらっておきます:

- **人生目的カード**: パートナー PARTNER ・ 家族 FAMILIE ・ 消費 KONSUM ・ 安泰 FRIEDEN の四種
- **企業カード**: 栄養 ERNÄHRUNG ・ 健康 GESUNDHEIT ・ 通信 KOMMUNIKATION の三種
- **ゲームマネー**: 5 ターラー
 - プレイヤーが四人揃わないとき、使わない人数分のカードは箱の中に入れておく。
 - 最年長の者が自分の持金と並行して「会計 KASSE」の管理をする。

ゲームラウンド:

- 最年少の者からサイコロを振ります。
- ゲームの最初は、誰もがサイコロ1個で始めるので、1から6しか振り出せません。人生目的カードの「パートナー」を獲得してから、ラウンドごとにサイコロ1個で遊ぶのか、それとも2個で遊ぶのか

を選択できます。2個で遊ぶ時は、サイコロの目を足し算します:「1」と「3」が出たなら「4」と解釈します。

- どのカードが収入をもたらすのかは、振り出されたサイコロの目数によって決まります。カードの右上にある数字と同じ目数が出た場合、その一回のゲームラウンドでカードが有効となります。そのカードにどうすべきなのかが書いてあります。
- 振ったサイコロの目数に応じて、まずはプレイヤー全員が所持している有効カードに書いてある請求権が平等に作動し、各プレイヤーの手元にあるターラーから請求内容が満たされます。プレイヤーの手元にあるターラーの量が足りなければ、請求権は消滅します(借金はしない)。
- 自分の番が回ってくると「企業カード」もしくは「人生目的カード」のどちらかを買う権利を得ることが出来ます(アクション)。そのラウンド毎に一度のアクションが許されています。「ヴィルークラフト WIR-KRAFT」または「蜂の巣 BIENENSTOCK」のカードもアクションと見なしますが、これらにはターラーを払う必要はありません。新たに獲得した「企業カード」は、プレイヤーが次のラウンドでサイコロを振る時から有効になります。また、ラウンド毎に任意で2ターラーずつ「保証銀行」に払い込むことが出来ます。これはアクションとは見なしません。
- ゲームラウンドは時計回りの順番で進行します。全員が一回ずつサイコロを振れたら、1ラウンドの終了です。

留意事項：

- ゲーム開始前に全員に配られていた三種の企業カード「栄養 ERNÄHRUNG・健康 GESUNDHEIT・通信 KOMMUNIKATION」はすべて即有効で、効力を発揮します。
- 「企業カード」のいくつかは、自分自身が出したサイコロの数でければ収入が得られません(例えば「安全保障 SICHERHEIT」カード)。残りの「企業カード」の場合は、プレイヤーの誰かがその数をサイコロで出せば、全員のカードの有効化に繋がります(例えば「健康 GESUNDHEIT」カード)。
- 赤・青・緑のカードは、それぞれ複数になるとその機能に応じて足し算や掛け算をすることができます。同じ企業カードを2枚以上持っている人は、このようにして2回分以上の収入を得ることになります。
- 保証銀行 BÜRGSCHAFTSBANK は投資家 ANLEGER に対して「ヴィルークラフト WIR-KRAFT 社」と「蜂の巣 BIENENSTOCK 社」の保証をします。この保証銀行が制度全体の資金調達を可能にします。それによると、『緑の戦略(後述)』をとるのならば保証銀行には8ターラーが預けられていなければならないことに加え、プレイヤー最低一名は企業カードの「投資家 ANLEGER」を取得していなければならないことになります。

ヴィルクraftの基本概念:

四種の人生目的カードを獲得するには、各プレイヤーは多くの「ターラー」が必要です。これはこのゲームにおける通貨です。それだけの金額を手に入れるためには着手資金と、更にその他全ての収入を企業に投資する(=企業カードを買う)ことになります。その時あなたが選ぶのは『青のカード戦略(中立派)』で自分の企業を育てることだけに集中するのか、『赤のカード戦略(攻略派)』で帝国をつくるのか、もしくは『緑のカード戦略(連帯派)』をもって皆で力を合わせて共有財産を築くことなのか。もちろん、これらの戦略を混ぜてはいけない、とはどこにも書いてありません。より確かな理解を得るために、三つのカテゴリーをまとめたのが下記の表です:

| タイプ: | 青いカード: | 赤いカード: | 緑のカード: |
|------|--|--------------------------------------|--|
| | 自らの財産に集中する。 | 他人から奪って財産をつくる。ゲームの成り行きをしっかりと観察することに。 | 協力し合って皆で強くなり、皆で豊かになる。 |
| 長所: | 中立的。手間いらず。財産は加算されて行き、着実に目的に向かう。 | 他人を利用すれば多くの利益をあげられるので、チャンスがあれば利用する。 | 共に投資し合えば財産は乗法的効果を発揮。この動きは起こると大概はもう止まらない。 |
| 短所: | ゲーム進行の間、他人と関わることによるチャンスとリスクに対して無関心になる。 | 自己の強さと目的達成までの速さは他の装備範囲内でしか許されていない。 | 手間と時間が掛かり、しかも一人ではこの戦略を実現するのは困難。 |

ヴィルクraftの遊び方バリエーション

複数の4人グループを作り、最も少ないラウンド回数で全員が人生目的を達成したグループが優勝。ラウンド回数の少なさを記録してこちらへメールを送って下さい!

kontakt@wirkraft.org