

ゲーム・マニュアル

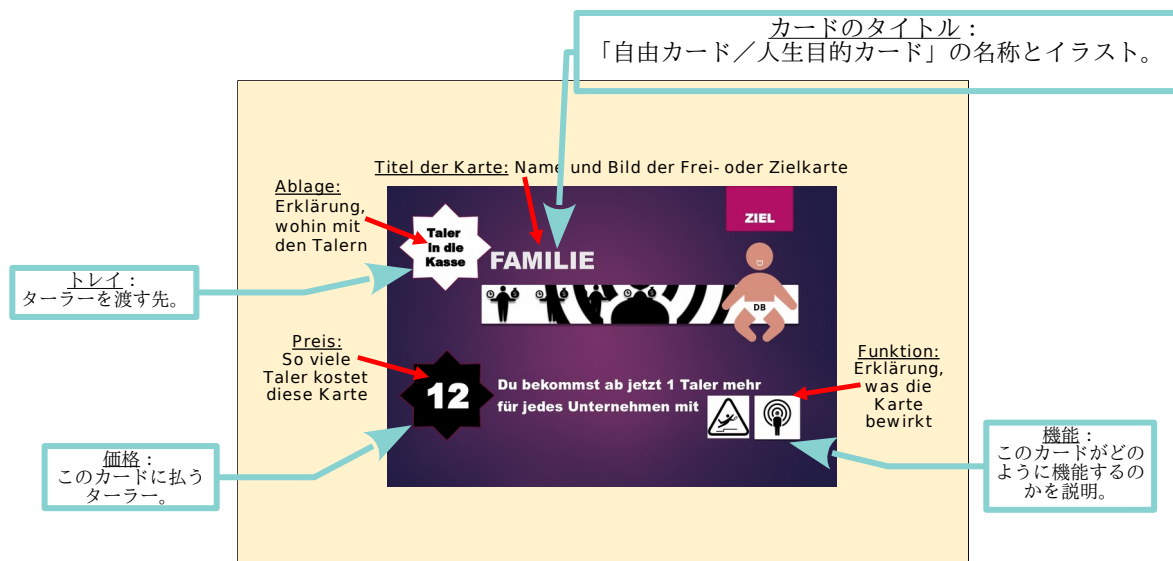
このゲームの背景:

モノポリー®では、出来るだけ多くの財産を自分のために獲得し、他のプレイヤーを破産させるのが目的です。大抵幼い頃から私たちが教わるのは「権利は強者に与えられるものだ」ということで、確かに… そのような戦略を取れば多くを達成することが出来るのでしょうか。歴史本や現在の世の流れが、それを多く物語っています。しかし、別の考え方をしてみるとどうなるのでしょうか？「アンチ・モノポリー」は可能なことでなののでしょうか？うまくいくのでしょうか？私たちは — 想像だけでもしてみてください — 皆で互いに強者になれるのでしょうか？みんなで共に豊かになれるのでしょうか？搾取から身を守るのでしょうか？他人を全く苦しめたりせずに？

まさに、これらの疑問に答えてくれるのがこのゲームです。驚異的にリアルで、目的別に異なる戦略と「なるほど効果」が備わっている…そんなゲームのベースになったのは、なんと100年以上もの昔、ルドルフ・ディーゼルが考案した「ソリダリズム（連帯主義）」です。

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。カードの黒い星に示されている価格で有効化することが出来ますが、どれを先に有効化するのは自由です。



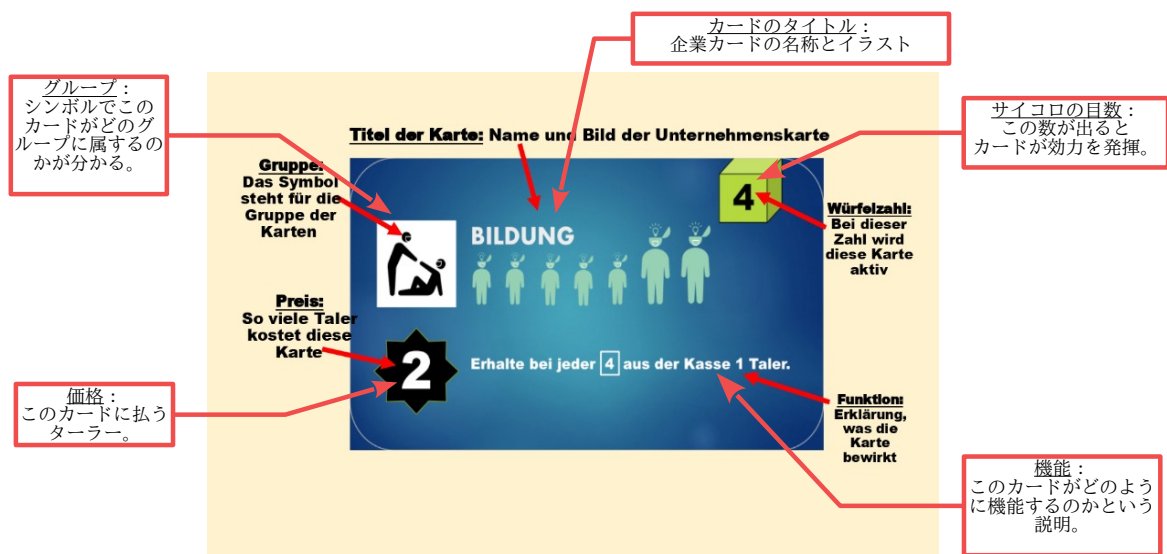
留意事項：人生目的カードは最初に配られるので、達成したい目標は目の前にありますが、その時点では無効です。カードに記された価格のターラーを支払うことが出来れば、その人生目的を達成したということになり、カードが有効化されます。そのカードには緑の三角▲をおいて印をつけることでプレイヤー全員に知らせるようになります。

ヴィルクラフト・ゲームの準備：

ゲーム開始前にプレイヤー全員に、次のカードを一枚ずつ配っておきます。

- **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（プレイヤーが四人揃わないとき、使わない人数分の人生目的カードは箱の中に入れておく）。これらのカードは★にある金額を会計に収めるまでは無効です。
- **企業カード：**栄養 ERNÄHRUNG・健康 GESUNDHEIT・通信 KOMMUNIKATION の三種（残りの企業カードは箱の図に従い中央に配置）、この三つの企業は最初から与えられています。これらのカードはすぐに有効です。
- **ゲームマネー：**5 ターラー
 - 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。

次の図に、様々なシンボルや数字が何を表すのかが説明してあります：



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。
- 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。
- 振ったサイコロの目数に応じて、先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(借金はない)。
- 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。

例：財務大臣 FINANZMINISTER のカード



サイコロ「5」が誰かに出るたびに、9以上19未満のターラーを持つ者全てから、その持金半分を四捨五入した金額を受け取れる。

- 「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な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)。



サイコロに「3」または「4」があなたに出れば、会計から1ターラー受取る。



サイコロ「2」が誰かに出るたびに、会計から1ターラーを受取る。

- 赤・青・緑の企業カードは、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。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。
- 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-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。

「我らが力」
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.

「保証銀行」と「投資家」が有効化されている場合、サイコロ「10」または「11」が誰かに出るたびに、どの WIR-KRAFT 社にも新しいターラーが生み出される。その額は改めて2つのサイコロを振った数のターラーとなる。

保証銀行
BÜRGSCHAFTSBANK **FREI**

Taler bleiben hier

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.

誰もが任意で1ラウンドにつき2ターラーの保証銀行基金に参加可能。最低8ターラーが貯まると保証が与えられ、WIR-KRAFTと蜂の巣等が有効化。

投資家
ANLEGER

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

WIR-KRAFT社と蜂の巣等に融資することで、サイコロ「6」が誰かに出るたびに返済+利息として2ターラーを会計から受取れる。

蜂の巣
BIENENSTOCK

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

「保証銀行」と「投資者」が有効化されている場合、サイコロ「8」が誰かに出るたびに「蜂の巣」に新しいターラーが生み出される。その額は改めて2つのサイコロを振った数のターラーとなる。

- 保証銀行 BÜRGSCHAFTSBANK は投資家 ANLEGER に対して「ヴィルクRAFT 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、『緑のカード戦略(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、プレイヤーの中で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。
- 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。

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く、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: 自らの財産に集中する。	赤いカード: 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。	緑のカード: 協力し合って皆で強くなり、皆で豊かになる。
長所:	中立的。手問いらず。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

