

Zasady gry w wersji skróconej

(bardziej szczegółowa wersja znajduje się na stronie www.wirkraft.org/Spielanleitung/)

Cel gry WIRKRAFT:

Celem gry jest osiągnięcie wszystkich 4 celów życiowych. Są one symbolizowane przez karty docelowe RODZINA, KONSUMPCJA, WOLNOŚĆ i PARTNER. Karty celów są początkowo nieaktywne, gdy je otrzymasz - widzisz cele w życiu, które chciałbyś osiągnąć. Karta zostaje aktywowana / cel życia osiąga się poprzez zapłacenie kwoty talarów wskazanej w gwiazdce na karcie. Aktywowane karty miejsc docelowych są oznaczone zielonym znacznikiem.

Przygotowanie do gry WIRKRAFT:

Każdy otrzymuje, zgodnie z obrazkiem na dole pudełka z grą:

- 4 karty celów (PARTNER, RODZINA, KONSUMPCJA, WOLNOŚĆ)
- 3 karty firmowe (ODŻYWIANIE, ZDROWIE, KOMUNIKACJA)
- 5 talarów wirtualnych pieniędzy.
- Jeśli udział bierze mniej niż 4 osoby, pozostałe karty docelowe pozostają w opakowaniu.
- Najstarsza osoba zarządza „kasą” - oddzielnie od swoich talarów.

Runda gry:

- Najmłodsza osoba zaczyna rzucać kostką.
- Każdy zaczyna od jednej kostki. Jeśli aktywował docelową kartę PARTNER, może zdecydować w każdej rundzie, czy użyć jednej, czy dwóch kości. Jeśli są dwie kostki, sumujemy liczby z obu kostek.
- To, które karty generują dochód, zależy od liczby wyrzuconych oczek. Jeśli wyrzucona liczba jest taka sama, jak liczba w prawym górnym rogu karty, ta karta jest aktywna w tej jednej rundzie. Zadanie z karty zostaje wykonane.
- Po rzucie kośćmi wszystkie zadania aktywnych kart wszystkich graczy są obsługiwane po równo z liczby talentów dostępnych dla odpowiednich osób. Jeśli nie ma już talentów, zadania wygasają.
- Teraz osoba w ruchu ma prawo wykupić kartę firmową lub docelową (promocyjną). Dozwolona jest tylko jedna akcja na rundę. Karty We-Kraft lub Beehive również liczą się jako akcja, ale nie kosztują talarów. Nowo nabyte karty firm są aktywne dopiero od rzutu kostką następnej osoby. Ponadto w razie potrzeby można wpłacić do banku

gwarancyjnego 2 talary na rundę. Nie jest to uważane za akcję.

- Następnie kontynuuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Runda kończy się, gdy wszyscy przeszli swoją kolejkę.

Poradnik:

- 3 karty firmowe (ODŻYWIANIE, ZDROWIE, KOMUNIKACJA), które każdy otrzymuje na początku gry, są natychmiast aktywne i mogą być używane.
- W przypadku niektórych kart firmowych dochód uzyskasz tylko wtedy, gdy sam wyrzuciłeś liczbę (np. BEZPIECZEŃSTWO). W przypadku innych kart firm każdy otrzymuje dochód, jeśli którykolwiek z graczy wyrzuci odpowiednią liczbę (np. ZDROWIE).
- Kilka kart może się sumować i mnożyć w zależności od ich funkcji. Jeżeli ktoś posiada kartę firmową kilka razy, kilkakrotnie otrzymuje dochód.
- Bank poręczeń gwarantuje inwestorom firmy WIR-KRAFT i BIENENSTOCK możliwość finansowania całego systemu. W rezultacie dla „zielonej strategii” musi być 8 Talerów w banku gwarancyjnym, a przynajmniej jeden gracz musi posiadać kartę firmową ANLEGER.

Podstawowa idea gry WIRKRAFT:

Aby zdobyć wszystkie cztery karty celów, każdy gracz potrzebuje dużej ilości tak zwanych „talarów” - jest to waluta pieniężna gry. Aby wygenerować taką sumę, kapitał początkowy i wszelkie inne dochody są inwestowane w karty firmowe. Możesz tylko zadbać o własną firmę (niebieski - neutralny), zbudować imperium za pomocą czerwonych kartek (czerwone - aktywnie odbieraj innym) lub dążyć do wspólnej siły i wspólnego bogactwa (zielone - aktywnie rozwijaj się z innymi). Oczywiście nigdzie nie jest napisane, że mieszanki są zabronione. Dla lepszego zrozumienia wszystkie trzy kategorie zostały pokrótce podsumowane w kategoriach:

	Niebieskie karty:	Czerwone kartki:	Zielone karty:
Rodzaj:	Skoncentruj się na własnych siłach i dobrach.	Zabranie czegoś innym ludziom. Uważnie obserwuj grę.	Razem jesteśmy silni. Razem jesteśmy bogaci.
Korzyść:	Neutralny. Mniej pracochłonne. Dodajesz swój dobytek i stopniowo zbliżasz się do celu.	Szanse są wykorzystywane. Wykorzystywanie innych ludzi obiecuje duże zyski.	Własność finansowana wspólnie ma zwielokrotnione skutki. Dynamiki zwykle nie można już zatrzymać.

Niekorzyść:	W dużej mierze ignorujesz szanse i ryzyko związane z grą w połączeniu z innymi ludźmi.	Jesteś tak silny i szybki, na ile pozwalają ci inni ludzie.	Bardziej pracowite, długoterminowe. Jeśli jesteś jedyną osobą z tą strategią, stanie się to trudniejsze
--------------------	--	---	---

Alternatywny wariant gry WIRKAFT:

Wygrywa grupa 4 osób, którym uda się osiągnąć swoje cele życiowe przy najmniejszej ilości rund!
Udokumentuj swój rekord e-mailem na adres kontakt@Wirkraft.org!