

# Zasady gry

## Tło tej gry:

W Monopoly® wygrywasz, pozwalając wszystkim innym graczom zbankrutować i najlepiej zabierając dla siebie jak najwięcej majątku. Prawo silnych jest często nauczane od dzieciństwa. Jasne - taką strategią można zejść daleko. Spojrzenie na książki historyczne lub bieżący przebieg wydarzeń mówi wiele. A co, jeśli myślisz inaczej? Czy możliwy jest „antymonopol”? czy to działa? Czy możecie - tak jak myślisz - być razem silni? Być razem bogaci? Czy potrafisz uchronić się przed wyzyskiem? Bez konieczności wyrządzania krzywdy innym ludziom?

Właśnie o to chodzi w tej grze. Niezwykle realistyczny, z różnymi strategiami zorientowanymi na cel i wieloma efektami aha, oparty na ponad stoletniej idei Rudolfa Diesla: Solidaryzm.

## Cel gry WIRKAFT:

Celem gry jest osiągnięcie wszystkich 4 celów życiowych. Są one symbolizowane przez



karty miejsc docelowych. RODZINA, KONSUMPCJA, WOLNOŚĆ i PARTNERZY. Karty docelowe można aktywować indywidualnie w dowolnej kolejności za cenę wskazaną gwiazdką na karcie.

**Uwaga:** Karty celów są początkowo nieaktywne, gdy je otrzymasz - widzisz cele w życiu, które chciałbyś osiągnąć. Karta zostaje aktywowana / cel w życiu osiąga się poprzez

wpłacenie kwoty talarów wskazanej na karcie. Osiągnięty cel jest wyraźnie widoczny dla wszystkich poprzez oznaczenie odpowiedniej karty celu zielonym znaczkiem.

## Przygotowanie gry WIRKRAFT:

Każda osoba dostaje, zgodnie ze zdjęciem na dole pudełka gry:

- 4 karty docelowe (PARTNER, RODZINA, KONSUMPCJA, WOLNOŚĆ/SPKÓJ)
- 3 karty firmowe (ŻYWNOŚĆ, ZDROWIE, KOMUNIKACJA)
- Pięć talarów gra na pieniądze.
- Jeśli jest mniej niż 4 uczestników, pozostałe karty przeznaczenia pozostają w opakowaniu.
- Najstarsza osoba zarządza "kasą" - oddzielnie od własnych talarów.

Poniższy rysunek wyjaśnia, co oznaczają poszczególne symbole i liczby na kartach:



## Runda gry:

- Najmłodsza osoba zaczyna rzucać kostkami.
- Każdy człowiek zaczyna rzucając tylko jedną kostką. Na początku każdy może rzucić tylko liczby od 1 do 6. Jeśli ta osoba uaktywniła kartę docelową PARTNER, wtedy może ona w każdej rundzie zdecydować, czy chce użyć jednej czy dwóch kości. W przypadku użycia dwóch kostek, suma obu liczy się jako jedna liczba: "1" i "3" oznacza „4”.
- 3 karty firmowe (ERNÄHRUNG, GESUNDHEIT, KOMMUNIKATION), które każdy otrzymuje na początku gry, są od razu aktywne i mogą być użyte.
- Po rzucie kostką, wszystkie roszczenia kart aktywnych wszystkich graczy są najpierw zaspokajane po równo z dostępnej ilości talarów poszczególnych osób. Jeśli nie ma więcej talarów, roszczenia wygasają.

- O tym, które karty tworzą dochód, decyduje liczba (liczby) na kostkach. Jeśli numer na kostce jest równy numerowi na górze po prawej stronie karty, to ta karta jest aktywna w aktualnej rundzie. Także akcja opisana na karcie jest odpowiednio aktywna - patrz na kartę FINANZMINISTER:



- Przy niektórych kartach firmowych otrzymujesz dochód tylko wtedy, gdy ty sam rzuciłeś odpowiednią liczbę (np. SICHERHEIT). W przypadku innych kart firmowych, każdy otrzymuje dochód, jeśli któryś z graczy rzuci odpowiednią liczbę (np. GESUNDHEIT).



- Wiele dochodów z kart dodaje się i mnoży w zależności od ich funkcji. Jeżeli dana osoba posiada kartę firmową więcej niż jeden raz, otrzyma w ten sposób dochód więcej niż jeden raz.
- Teraz osoba znajdująca się w koleji ma prawo do zakupu jednej karty firmowej lub docelowej (akcji). W jednej rundzie dozwolona jest tylko jedna akcja. Karty WIRKRAFT lub karty BIENENSTOCK również liczą się jako akcja, ale są darmowe. Nowo nabyte karty firmowe są aktywne dopiero od następnego rzutu kostek. Ponadto, dobrowolnie w każdej rundzie można wpłacić 2 talary do BÜRGSCHAFTSBANK. To nie liczy się jako akcja.
- BÜRGSCHAFTSBANK ręczy inwestorom za inwestycje w spółki WIR-KRAFT i BIENENENSTOCK. Pozwala to na sfinansowanie całego systemu. Dlatego też, dla "zielonej strategii" musi być wpłacone 8 talarów w banku gwarancyjnym i co najmniej jeden gracz musi mieć wykupioną kartę firmową INVESTOR.
- Następnie gra toczy się dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Runda się skończyła, gdy przyszła kolej na wszystkich.

### Podstawowa idea gry EFEKTYWNEJ:

Aby zdobyć wszystkie cztery karty docelowe, każdy z graczy potrzebuje dużej ilości tzw. talarów - to jest waluta pieniężna tej gry. W celu uzyskania takiej sumy, kapitał początkowy oraz wszelkie dalsze dochody inwestowane są w karty firmowe.

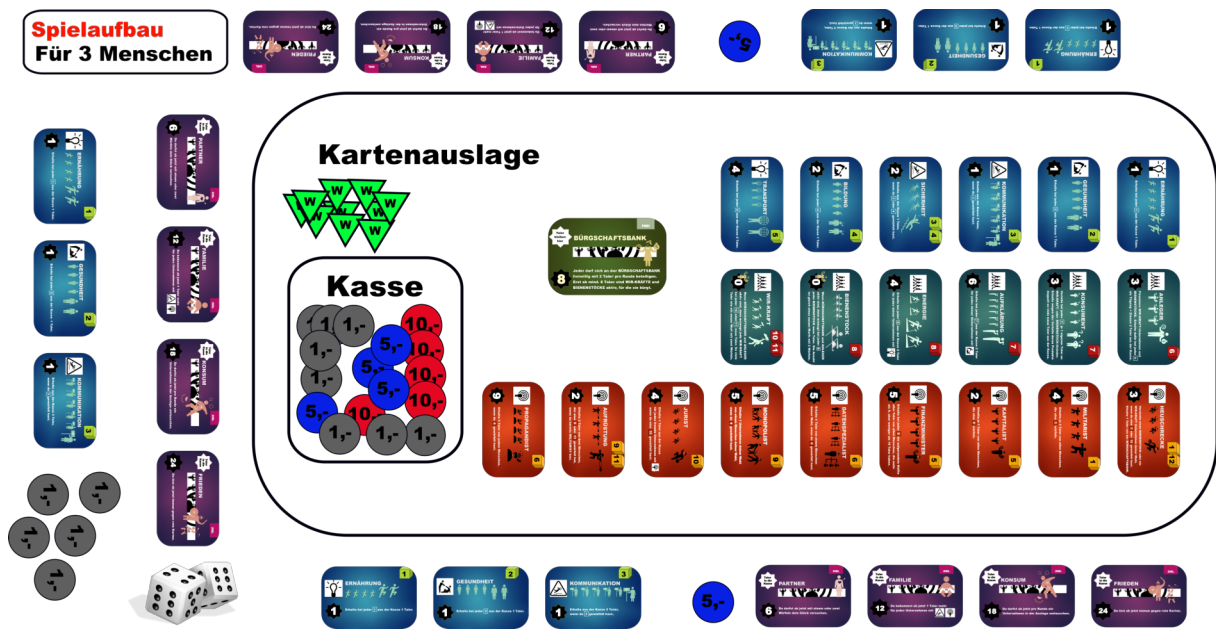
Możesz dbać wyłącznie o własne firmy (niebieskie - neutralne), budować imperium za pomocą czerwonych kartek (czerwone - aktywnie biorąc od innych) lub dążyć do wspólnej siły i wspólnego bogactwa (zielone - aktywnie rozwijając się wraz z innymi). Oczywiście nigdzie nie jest napisane, że mieszanie kart jest zabronione. Dla lepszego zrozumienia, wszystkie trzy kategorie zostały krótko pogrupowane:

	<b>Niebieskie karty:</b>	<b>Czerwone kartki:</b>	<b>Zielone karty:</b>
<b>Rodzaj:</b>	Skoncentruj się na własnych siłach i dobrach.	Zabranie czegoś innym ludziom. Uważnie obserwuj grę.	Razem jesteśmy silni. Razem jesteśmy bogaci.
<b>Korzyść:</b>	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.

<b>Niekorzyść:</b>	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 EFEKTYWNEJ:

Wygrywa grupa 4 osób, którym uda się osiągnąć wszystkie życiowe cele przy najmniejszej



liczbie rund! Udokumentuj swój rekord wysyłając e-mail na adres kontakt@wirskraft.org!

**Spielverlauf  
Für 3 Menschen**



**Kartenauslage**

W W W

**Kasse**

10,- 5,- 1,- 1,- 1,- 1,- 5,- 10,- 10,- 10,- 1,- 1,- 1,- 1,-

BÜRGERSCHAFTSRANK

