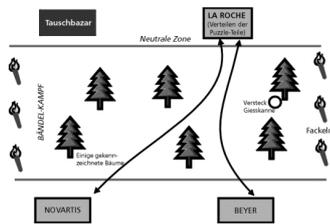


Concorrência entre as multinacionais químicas



A "La Roche" inventou uma cera para cordas. Outras empresas também a querem. Você pode obter a receita da "La Roche", que é dividida em pequenas partes. O agente deve ser preparado em um regador. É isso que você deve procurar.

Introdução

A empresa "La Roche" inventou uma cera para cordas. Com ela, é possível fabricar cordas de violão muito longas com pouco material. As empresas "BAYER" e "Novartis" também querem ter o agente para se manterem competitivas. Elas podem obter a receita da empresa "La Roche", mas ela é dividida em muitas partes pequenas. Para que o remédio funcione adequadamente, ele deve ser preparado em um regador. Essa lata deve ser encontrada.

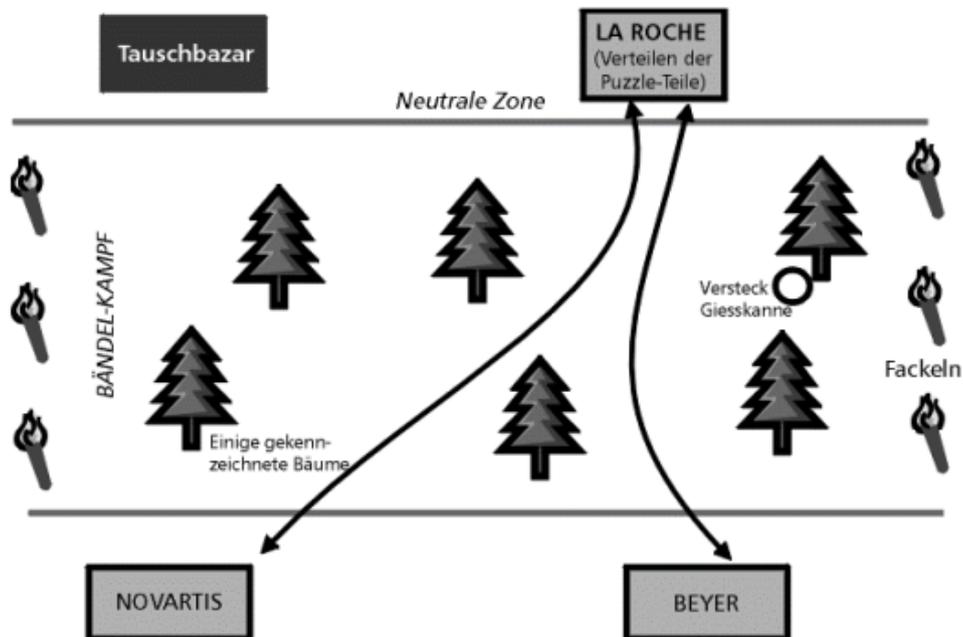
O Jogo

Os funcionários das empresas "Novartis" e "BAYER" pegam partes da receita na "La Roche". O caminho até lá passa por uma zona de combate com fitas. A receita está disponível em duas versões (escrita em azul e vermelho). Cada jogador recebe algum tipo de peça em "La Roche", independentemente de sua afiliação ao grupo. Se ele receber a cor de sua empresa, ele leva o papel para sua empresa. Se a cor não for a correta, ele poderá ir ao bazar de trocas e trocar com um adversário. Entretanto, as peças de quebra-cabeça de cores diferentes não precisam necessariamente ser trocadas imediatamente. Você pode tentar impedir que seu oponente complete a receita guardando peças importantes. Quem for depenado na luta de fitas deve abrir mão de sua peça do quebra-cabeça, ficar no local e cantar uma música. Ele deve continuar cantando até ser cercado por dois outros jogadores e, assim, redimido.

Dentro da área de batalha de fitas, algumas árvores (aproximadamente 10 unidades) estão marcadas com cordas de violão. Em um raio de cerca de 5 metros de uma dessas árvores está escondido o regador, que é procurado por ambos os grupos.

O vencedor é o grupo que tiver encontrado o regador e montado a receita no final do tempo de jogo.

Como esse é um jogo noturno, especialmente para a faixa etária de 8 a 12 anos, não escolha um campo de jogo muito grande. De qualquer forma, é vantajoso jogar em grupos, pois assim você terá que cantar músicas por muito menos tempo até ser resgatado.



Material

- Lata de rega
- Cordas de guitarra (ou arame) para marcar as árvores
- Algumas tochas para marcar os limites do campo de jogo
- Dois quebra-cabeças de receitas idênticas
- Lã para a luta de fitas
- Fita de pássaro para marcar os postes

Referência da fonte

Foto da capa: cortesia de www.spielboerse.ch - Idéias de jogos para o grupo de jovens!

Idéia de jogo: Cortesia de www.spielboerse.ch - Idéias de jogos para o grupo de jovens!