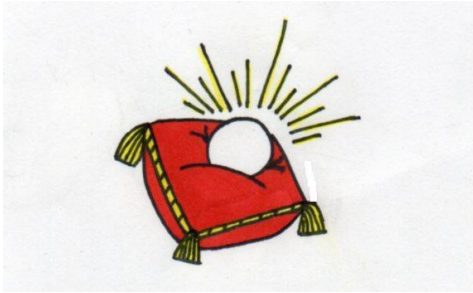


Distribuidor Pearl



El objetivo de este juego nocturno es recoger el mayor número posible de perlas para cumplir las órdenes del rey. ¿Qué gremio lleva ventaja?

Materiales

- Banderas o similares para delimitar las estaciones
- Luces para reconocer las estaciones
- Linternas
- Cuentas de diferentes colores y varias copias (por ejemplo, 4 grupos = muchas cuentas de 4 colores diferentes)
- Baberos/camisetas con números
- papel crepé de diferentes colores
- Botiquín de primeros auxilios

Preparación

- Marca estaciones en el campo de juego X (el tamaño depende del número de jugadores)
- Coloca los materiales en las estaciones: *las perlas en las minas respectivas, los cuerpos/camisetas en la fuente de la vida.*
- Coloca al rey (=empleado) en la capital
- Colocar un empleado en cada base del grupo
- Pega papel crepé en la parte superior del brazo o similar de los miembros del grupo (grupo azul = papel crepé azul)

Introducción del juego

- El rey ha pedido a los gremios de mercaderes de perlas que le traigan un determinado número de las 4 perlas más preciosas (el número de perlas diferentes depende del número de participantes).
- **Objetivo del juego:** cumplir las órdenes del rey y conseguir el mayor número de puntos.

Aplicación

- Los participantes se dividen en 4 grupos iguales (= gremios) (el número de grupos puede variar).
- Los 4 gremios reciben el nombre del color de las perlas que pueden extraer en la mina de su gremio (azul, amarillo, rojo, verde). Cada miembro del gremio está equipado con papel crepé del color respectivo, que debe llevar visiblemente en el cuerpo durante toda la partida.
- Además de la base del grupo, cada gremio dispone de una mina en la que no puede entrar ningún otro gremio. Por lo tanto, cada grupo ya está en posesión de una de las 4 perlas preciosas.
- Pero, ¿cómo consigue un gremio los otros 3 colores?
- Su propio gremio tiene una cierta relación con los otros gremios:

cazado: El gremio es cazado por otro gremio que intenta robar perlas.

aliado: El gremio puede hacerse amigo de otro gremio, intercambiar, comerciar...

combate: El gremio puede robar perlas a otro gremio.

- Si un jugador está en posesión de una perla (propia o de otro jugador), la lleva a la base de su grupo. Se puede transportar un máximo de 3 perlas, ¡pero sólo un tipo de perla a la vez!
- Una vez en la base de grupo, no se pueden robar más perlas a los jugadores.

- Se pueden robar perlas leyendo los números de las camisetas de los jugadores contrarios y gritándolos en voz alta. El jugador descubierto debe entonces entregar todas las perlas que lleva a su adversario y recoger un nuevo número de la fuente de la vida.
- Sin embargo, es importante tener en cuenta que sólo puedes robar perlas de los gremios con los que puedas luchar. Puedes saber a qué gremio perteneces por el papel crepé de color.
- Si los gremios aliados se encuentran, pueden comerciar/intercambiar o formar una alianza contra los gremios enemigos.
- Al final de la partida, los grupos reciben los siguientes puntos:

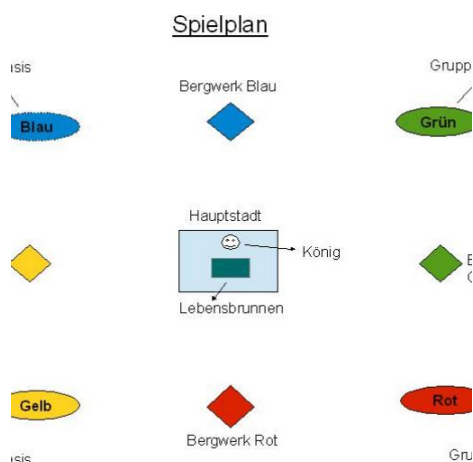
1 punto por cada perla que posean

por cada perla intercambiada: 3 puntos

por cada perla robada: 5 puntos

- Se pueden conseguir más puntos cumpliendo las órdenes del rey. Éste se encuentra en la capital y pide a los gremios un determinado número de perlas (por ejemplo: "*¡Tráeme 5 de tu propia perla y 3 de cada una de las demás!*") Si se cumple la orden, ¡el gremio correspondiente recibe 150 puntos! Las perlas entregadas al rey no se incluyen en la puntuación final al final de la partida.

Plan de juego



Posibles relaciones gremiales

Mögliche Gilden-Beziehungen

wird gejagt von Gelb	Gelb wird gejagt von Blau
ist verbündet mit Rot	Gelb ist verbündet mit Blau
bekämpft Grün	Gelb bekämpft Blau

wird gejagt von Blau	Rot wird gejagt von Grün
ist verbündet mit Gelb	Rot ist verbündet mit Blau
bekämpft Rot	Rot bekämpft Gelb

Prueba de origen

- Foto de portada: Theresa Kluding
- fotos de la lista: Theresa Kluding