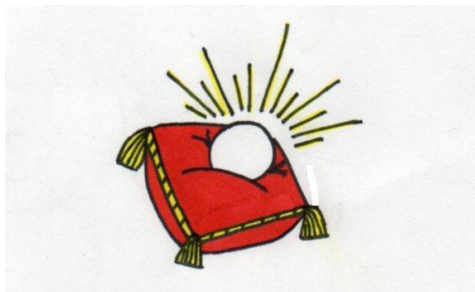


Pērļu tirgotājs



Šīs nakts spēles mērķis ir savākt pēc iespējas vairāk pērļu, lai izpildītu karaļa rīkojumus. Kurai ģildei ir pārsvars?

Materiāli

- Karodziņi vai tamlīdzīgas zīmes staciju apzīmēšanai
- Gaismas, lai stacijas būtu atpazīstamas
- Lukturīši
- Dažādu krāsu krelles vairākos eksemplāros (piemēram, 4 grupas = daudzas krelles 4 dažādās krāsās)
- Bikškostīmi/kombinezoni ar numuriem
- dažādu krāsu kreppapīrs
- Pirmās palīdzības komplekts

Sagatavošana

- Izzīmējiet stacijas X spēles laukumā (lielums atkarīgs no spēlētāju skaita)
- Izvietojiet materiālus stacijās: *pērles attiecīgajās raktuvēs, ķermeņa/mērciņus - dzīvības strūklakā.*
- Novietojiet karali (=darbinieku) galvaspilsētā
- Katrā grupas bāzē nodrošiniet darbinieku
- Piestipriniet kreppapīru pie grupas dalībnieku augšdelma vai līdzīga materiāla (zilā grupa = zils kreppapīrs)

Spēles ievads

- Karalis ir aicinājis pārļu tirgotāju gildes atvest viņam noteiktu skaitu 4 visdārgāko pārļu (dažādu pārļu skaits ir atkarīgs no dalībnieku skaita).
- **Spēles mērķis:** izpildīt karaļa rīkojumus un iegūt visvairāk punktu.

Īstenošana

- Dalībnieki tiek sadalīti 4 vienādās grupās (= gildēs) (grupu skaits var mainīties).
- Šīs 4 gildes tiek nosauktas pēc to pārļu krāsas, kuras tās var iegūt savas gildes raktuvēs (zilā, dzeltenā, sarkanā, zaļā). Katrs gildes dalībnieks ir apgādāts ar attiecīgās krāsas kreppapīru, kas viņam visas spēles laikā jānēsā redzamā vietā uz ķermeņa.
- Papildus grupas bāzei katrai gildei ir arī sava raktuve, kurā nevar iekļūt neviena cita gilde. Tādējādi katras grupas īpašumā jau ir viena no 4 dārgajām pērlēm.
- Bet kā gilde var iegūt pārējās 3 krāsas?
- Tavai pašai gildei ir noteiktas attiecības ar citām gildēm:

medījamo: gildi medī cita gilde, kas cenšas nozagt pērles.

sabiedrotā: gilde var draudzēties ar citu gildi, apmainīties, tirgoties...

kaujas: gilde var nozagt pērles no citas gildes.

- Ja spēlētāja rīcībā ir pārle (sava vai cita spēlētāja), viņš to nes uz savas grupas bāzi. Vienlaikus var pārvadāt ne vairāk kā 3 pērles, bet tikai viena veida pērles!
- Kad pērles ir grupas bāzē, spēlētājiem vairs nedrīkst nozagt nevienu pārli.
- Pērles var nozagt, nolasot pretinieku spēlētāju kreklīšu numurus un skaļi tos izsaucot. Pēc tam atmaskotajam spēlētājam jānodod pretiniekam visas pērles, kas viņam ir līdzī, un no dzīvības strūklakas jāsavāc jauns numurs.
- Tomēr ir svarīgi atzīmēt, ka pērles drīkst zagt tikai tām gildēm, ar kurām var cīnīties. To, pie kuras gildes piederat, var noteikt pēc krāsainā kreppapīra.

- Ja sabiedroto ģildes satiekas, tās var tirgoties/apmainīties vai izveidot aliansi pret ienaidnieku ģildēm.
- Spēles beigās grupas saņem šādus punktus:

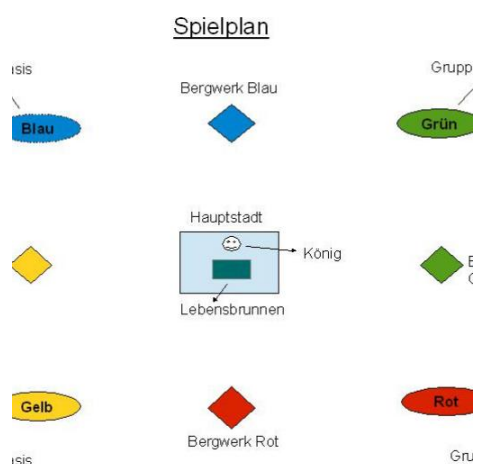
1 punkts par katru jums piederošo pārli

par katru pārdoto pārli: 3 punkti

par katru nozagto pārli: 5 punkti

- Vairāk punktu var savākt, izpildot karaļa rīkojumus. Viņš atrodas galvaspilsētā un pieprasa ģildēm noteiktu skaitu pārļu (piemēram, "Atnes man 5 savas pārles un pa 3 no katras citas!") Ja rīkojums tiek izpildīts, attiecīgā ģilde saņem 150 punktus! Spēles beigās karalim piegādātās pārles netiek ieskaitītas galīgajā vērtējumā.

Spēles plāns



Iespējamās ģildes attiecības

Mögliche Gilden-Beziehungen

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

Gelb wird gejagt von **Blau**
Gelb ist verbündet mit **Blau**
Gelb bekämpft **Blau**

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

Rot wird gejagt von **Gelb**
Rot ist verbündet mit **Gelb**
Rot bekämpft **Gelb**

Avota apliecinājums

- Vāka attēls: Theresa Kluding
- uzskaitītās bildes: Theresa Kluding