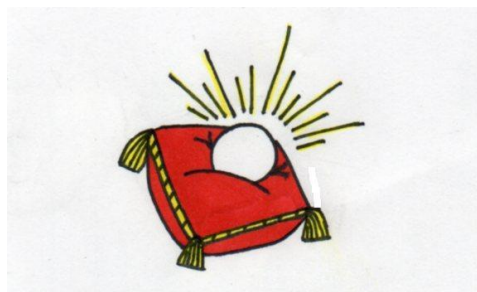


Sprzedawca pereł



Celem tej nocnej gry jest zebranie jak największej liczby pereł, aby wypełnić rozkazy króla. Która gildia ma przewagę?

Materiały

- Flagi lub podobne do oznaczenia stacji
- Światła, dzięki którym stacje będą rozpoznawalne
- Latarki
- Koraliki w różnych kolorach i wielu kopiach (np. 4 grupy = wiele koralików w 4 różnych kolorach)
- Śliniaki/koszulki z numerami
- różnokolorowy papier krepowy
- Apteczka pierwszej pomocy

Przygotowanie

- Wyznacz stacje na polu gry X (rozmiar zależy od liczby graczy)
- Umieść materiały w stacjach: *perły w odpowiednich kopalniach, ciała/koszulki w fontannie życia.*
- Umieść króla (= pracownika) w stolicy
- Zapewnij pracownika w każdej bazie grupy
- Przymocuj papier krepowy do ramienia lub podobnego elementu członków grupy (niebieska grupa = niebieski papier krepowy)

Wprowadzenie do gry

- Król wezwał gildie handlarzy pereł, aby przyniosły mu określoną liczbę 4 najcenniejszych pereł (liczba różnych pereł zależy od liczby uczestników).
- **Cel gry:** Wypełnić rozkazy króla i zdobyć jak najwięcej punktów.

Wdrożenie

- Uczestnicy są podzieleni na 4 równe grupy (= gildie) (liczba grup może się różnić).
- Nazwy 4 gildii pochodzą od koloru pereł, które mogą wydobywać we własnej kopalni (niebieski, żółty, czerwony, zielony). Każdy członek gildii jest wyposażony w papier krepowy w odpowiednim kolorze, który musi nosić w widocznym miejscu na ciele przez całą grę.
- Oprócz bazy grupy, każda gildia posiada również kopalnię, do której nie może wejść żadna inna gildia. Każda grupa jest więc już w posiadaniu jednej z 4 cennych pereł.
- Ale w jaki sposób gildia może zdobyć pozostałe 3 kolory?
- Twoja gildia ma pewne relacje z innymi gildiami:

hunted: Gildia jest ścigana przez inną gildię, która próbuje ukraść perły.

sprzymierzona: gildia może zaprzyjaźnić się z inną gildią, wymieniać się, handlować...

combat: Gildia może ukraść perły innej gildii.

- Jeśli gracz jest w posiadaniu perły (swojej lub innego gracza), przenosi ją do bazy swojej grupy. Można przetransportować maksymalnie 3 perły, ale tylko jeden rodzaj perły na raz!
- Po dotarciu do bazy grupy gracze nie mogą już kraść pereł.
- Perełki można ukraść, odczytując numery na koszulkach przeciwników i wykrzykując je na głos. Zdemaskowany gracz musi następnie oddać wszystkie perły, które ma przy sobie, swojemu przeciwnikowi i pobrać nowy numer z

fontanny życia.

- Należy jednak pamiętać, że można kraść perły tylko od gildii, z którymi można walczyć. Gildię można rozpoznać po kolorowej krepinie.
- Jeśli sojusznicze gildie spotkają się, mogą handlować/wymieniać się lub zawrzeć sojusz przeciwko wrogim gildiom.
- Na koniec gry grupy otrzymują następujące punkty:

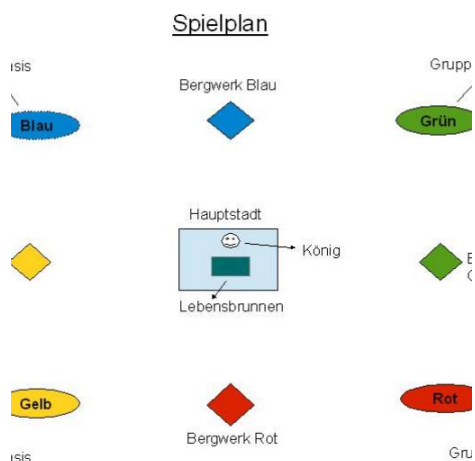
1 punkt za każdą posiadaną perłę

za każdą wymienioną perłę: 3 punkty

za każdą skradzioną perłę: 5 punktów

- Więcej punktów można zebrać, wypełniając rozkazy króla. Jest on w stolicy i prosi gildie o określoną liczbę pereł (np. "*Przynieś mi 5 własnych pereł i po 3 z pozostałych!*") Jeśli rozkaz zostanie wykonany, odpowiednia gildia otrzyma 150 punktów! Perły dostarczone królowi nie są wliczane do końcowego wyniku na koniec gry.

Plan gry



Możliwe relacje między gildiami

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**

Dowód źródła

- Zdjęcie na okładce: Theresa Kluding
- wymienione zdjęcia: Theresa Kluding