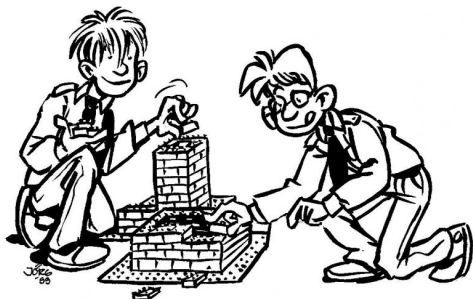


Palácio da Babilônia



O objetivo desse jogo de terreno é criar um modelo de um edifício magnífico para o rei. Deixe sua criatividade correr solta e impressione o rei com sua obra de arte.

Materiais

- Fita de barreira, bandeiras ou similares para marcar as estações dos grupos e para demarcar o campo de jogo
- Blocos de construção em amarelo, verde, azul, marrom (= matérias-primas: grãos, madeira, minério, argila)
- Fitas (papel crepom ou similar)
- Tábuas de madeira (=fundação)
- Botões de algodão (=pilares)
- Cola (=cimento)
- Folhas de papel, cada uma com informações sobre as preferências do rei

Preparação

- Marque as estações do grupo
- Distribua os principais comerciantes (=funcionários) uniformemente no campo de jogo marcado X. O tamanho do campo de jogo e o número de comerciantes principais dependem do número de participantes.
- Prenda fitas salva-vidas nos braços dos jogadores
- Distribua os blocos de construção uniformemente no campo de jogo

Implementação

- Os participantes são divididos em grupos de igual tamanho.
- Cada grupo, por sua vez, é dividido em : Construtores, comerciantes e arquitetos (a divisão fica a critério dos próprios jogadores e pode ser alterada durante o jogo)
- A tarefa dos construtores é coletar matérias-primas (= blocos de construção) no campo marcado X. Apenas **uma** matéria-prima pode ser carregada por vez, que é levada para os alojamentos. Cada trabalhador da construção recebe uma fita de vida, que pode ser arrancada pelos jogadores adversários e, depois disso, a matéria-prima deve ser entregue ao atacante. No entanto, você só pode "invadir" se não estiver carregando nenhum recurso. Novas faixas de vida estão disponíveis nos alojamentos do grupo.
- Esses recursos coletados podem ser trocados por materiais de construção (por exemplo, 1 grão + 1 minério = 1 pilar) a determinados preços (que podem variar durante o jogo) nos principais comerciantes . Você também pode negociar entre as tribos (de comerciante para comerciante). Também é permitido barganhar.
- Os arquitetos têm a tarefa de planejar um edifício que seja estável e magnífico, atenda aos desejos do rei e tenha uma vantagem muito individual (planejamento = construção).
- Para descobrir os desejos do rei, os jogadores podem correr até o rei no campo de jogo, que lhes dá tiras de papel nas quais ele revela um desejo para cada um.
- Depois de um tempo determinado (por exemplo, 30 a 60 minutos), o rei (= mestre ou funcionário do jogo) decide qual modelo corresponde melhor à sua ideia de um palácio magnífico.

Comprovação da fonte

- Imagem da capa: Imagem da capa: **Clipart** cortesia da editora buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de de de: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; segunda edição revisada de 2002 © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**