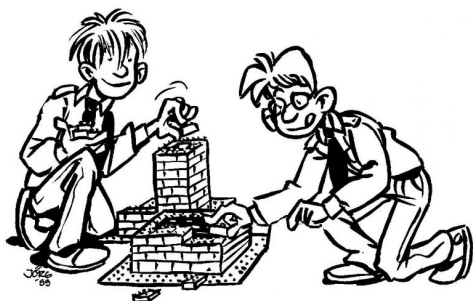


Babylonský palác



Cieľom tejto terénnej hry je vytvoriť model veľkolepej budovy pre kráľa. Popustite uzdu svojej kreativite a ohromte kráľa svojím umeleckým dielom.

Materiály

- Prekážková páska, vlajky alebo podobné predmety na označenie skupinových stanovišť a na vyznačenie hracej plochy
- Stavebné bloky v žltej, zelenej, modrej a hnedej farbe (= suroviny obilie, drevo, ruda, hlina)
- Stuhý (krepový papier alebo podobný)
- Drevené dosky (=základy)
- Vátové tyčinky (=papieriky)
- Lepidlo (=cement)
- Papierové lístky, každý s informáciami o kráľovských preferenciách

Príprava

- Označte skupinové stanovištia
- Rozdeľte hlavných obchodníkov (=zamestnancov) rovnomerne na vyznačenom hracom poli X. Veľkosť hracieho poľa a počet hlavných obchodníkov závisí od počtu účastníkov.
- Pripevnite hráčom na horné končatiny stužky života
- Rovnomerne rozmiestnite stavebné bloky na hracej ploche

Implementácia

- Účastníci sú rozdelení do rovnako veľkých skupín.
- Každá skupina sa následne rozdelí na : Staviteľia, obchodníci a architekti (rozdelenie je ponechané na samotných hráčoch a môže sa počas hry zmeniť)
- Úlohou staviteľov je zbierať suroviny (= stavebné kamene) na vyznačenom poli X. V jednom okamihu sa môže nieš len **jedna** surovina, ktorá sa potom odnesie do štvrte. Každý stavbár dostane stužku života, ktorú môžu súperovi hráči odtrhnúť, po čom musí surovinu odovzdať útočníkovi. "Prepadnúť" však môžete len vtedy, ak sami nenesiete žiadne suroviny. Nové pásy života sú k dispozícii v skupinových štvrtiach.
- Tieto nazbierané suroviny môžete vymeniť za stavebné materiály (napr. 1 obilie + 1 ruda = 1 stĺp) za určité ceny (ktoré sa môžu počas hry meniť) u hlavných obchodníkov . Obchodovať môžete aj medzi kmeňmi (obchodník s obchodníkom). Povolené je aj vyjednávanie.
- Architekti majú za úlohu naplánovať budovu, ktorá je stabilná a veľkolepá, spĺňa kráľovské želania a má veľmi individuálnu výhodu (plánovanie = stavba).
- Aby sa hráči dozvedeli kráľovské želania, môžu na hracej ploche bežať ku kráľovi, ktorý im dá lístky, na ktorých každému odhalí jedno želanie.
- Po uplynutí stanoveného času (napr. 30-60 minút) kráľ (= vedúci hry alebo zamestnanec) rozhodne, ktorý model najlepšie zodpovedá jeho predstave o veľkolepom paláci.

Dôkaz o zdroji

- Obrázok na obálke: Obrázok na obálke: **Clipart** so súhlasom vydavateľa buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de z: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; druhé prepracované vydanie 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart