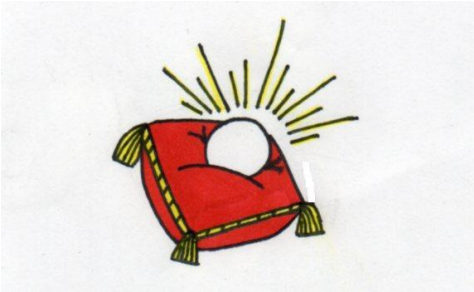
Perlenhändler



Bei diesem Nachtgeländespiel geht es darum so viele Perlen wie möglich zu sammeln, um den Aufträgen des Königs nachzukommen. Welche Gilde hat die Nase vorne?

Material

- Fähnchen o.ä. zum Abstecken der Stationen
- Lichter, welche die Stationen erkennbar machen
- Taschenlampen
- Perlen in unterschiedlichen Farben und mehrfacher Ausfertigung (bei z.B. 4 Gruppen = viele Perlen in 4 verschiedenen Farben)
- Leibchen/Trikots mit Nummern
- verschiedenfarbiges Krepp-Papier
- Erste-Hilfe-Koffer

Vorbereitung

- Stationen im Spielfeld X abstecken (Größe hängt von Spieleranzahl ab)
- Material in Stationen bereitlegen: *Perlen in jeweilige Bergwerke, Leibchen/Trikots zum Lebensbrunnen.*
- König (=Mitarbeiter) in Hauptstadt positionieren
- Bei jeder Gruppenbasis einen Mitarbeiter bereitstellen
- Krepp-Papier an Oberarm o.ä. der Gruppenmitglieder befestigen (Gruppe Blau = blaues Krepp-Papier)

Spieleinführung

- Der König hat die Gilden der Perlenhändler aufgerufen, ihm eine bestimme Anzahl der 4 kostbarsten Perlen zu bringen (Anzahl an unterschiedlichen Perlen richtet sich nach Teilnehmerzahl).

- **Ziel des Spiels:** Den Aufträgen des Königs nachzukommen und damit am meisten Punkte zu bekommen.

Durchführung

- Die Teilnehmer werden in 4 gleichgroße Gruppen (=Gilden) eingeteilt (Anzahl an Gruppen kann variieren).
- Die 4 Gilden werden nach der Farbe der Perlen, die sie in ihrem gildeeigenen Bergwerk fördern können, benannt (Blau, Gelb, Rot, Grün). Jedes Gildenmitglied wird mit Krepp-Papier in der jeweiligen Farbe ausgestattet, welches er das ganze Spiel über sichtbar am Körper tragen muss.
- Neben der Gruppenbasis besitzt jede Gilde also auch noch ein Bergwerk, das von keiner anderen Gilde betreten werden kann. Jede Gruppe ist somit bereits in Besitz einer der 4 kostbaren Perlenarten.
- Doch wie gelangt eine Gilde an die anderen 3 Farben?
- Die eigene Gilde steht in einer bestimmten Beziehung zu den anderen Gilden:

  gejagt: Die Gilde wir von einer anderen Gilde, die versucht Perlen zu klauen, gejagt.

  verbündet: Die Gilde kann mit einer anderen Gilde Freundschaften schließen, tauschen, handeln...

  bekämpfen: Die Gilde kann einer anderen Gilde Perlen abjagen.

- Ist ein Spieler im Besitz einer Perle (eigene oder fremde), trägt er sie zu seiner Gruppenbasis. Es dürfen maximal 3 Perlen transportiert werden, jedoch immer nur von einer Perlenart!
- In der Gruppenbasis angekommen, dürfen den Spielern keine Perlen mehr geklaut werden.
- Perlen können geklaut werden, indem die Spieler die Nummern auf den Trikots/Leibchen der gegnerischen Spieler ablesen und laut rufen. Der entlarvte Teilnehmer muss daraufhin alle Perlen, die er bei sich trägt, an den Gegner abtreten und beim Lebensbrunnen eine neue Nummer holen.
- Hierbei ist jedoch darauf zu achten, dass man nur von Gilden, die man bekämpfen kann, Perlen klauen darf. Die Gildenzugehörigkeit erkennt man am farbigen Krepp-Papier.
- Treffen verbündete Gilden aufeinander, kann gehandelt/getauscht werden oder sie verbünden sich gegen die feindlichen Gilden.
- Am Ende des Spiels erhalten die Gruppen folgende Punkte:

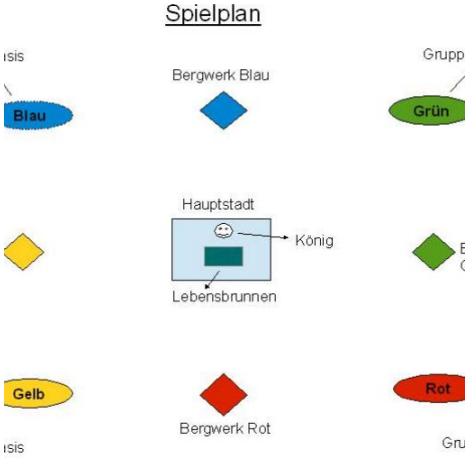
  für jede eigene Perle: 1 Punkt

  für jede getauschte Perle: 3 Punkte

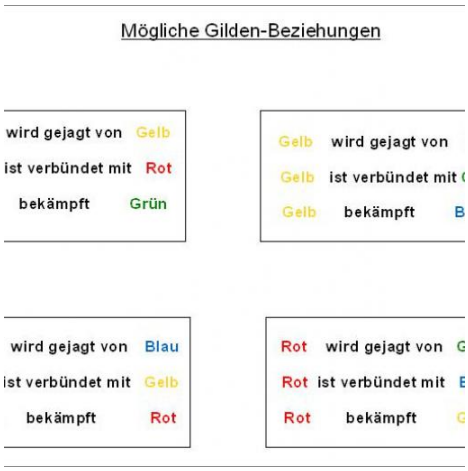
  für jede geklaute Perle: 5 Punkte

- Mehr Punkte können gesammelt werde, indem die Aufträge des Königs erfüllt werden. Er befindet sich in der Hauptstadt und bittet die Gilden um eine bestimmte Anzahl an Perlen (z.B *"Bringt mir von eurer eigenen Perle 5, von den anderen jeweils 3!"*) Wird der Auftrag ausgeführt, erhält die jeweilige Gilde 150 Punkte! Perlen, die beim König abgegeben wurden, gehen am Ende des Spiels nicht in die Endwertung mit ein.

Spielplan



Mögliche Gilden-Beziehungen



Quellennachweis

- Titelbild: Theresa Kluding
- aufgeführte Bilder: Theresa Kluding