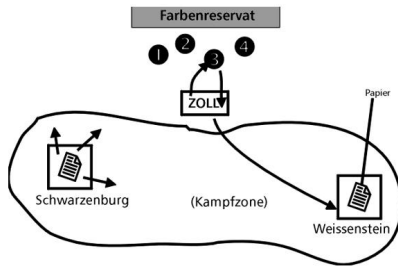


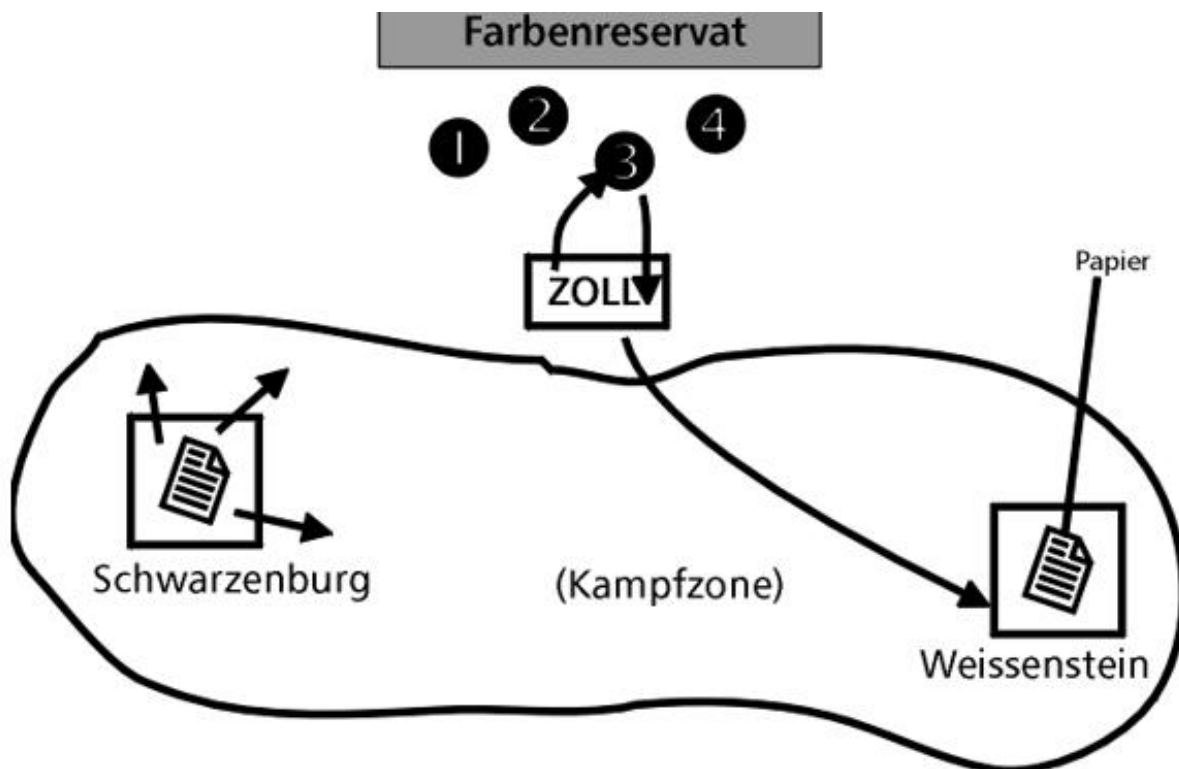
Schwarzenburg és Weissenstein



Színes / sok színes pöttyös terepjátékok

A történet

Schwarzenburg lakói egy kis örömet akarnak szerezni szomszédjuknak, Weissensteinnek azzal, hogy színes pöttyöket festenek a weissensteini lakosok fehér papírára. De Weissensteinék ugyanezt a Schwarzenburgiakkal is meg akarják tenni. Mindkét ország ezért megvédi országát a szomszéd színes pöttyök hozói ellen, és megpróbál minél több színes pöttyöt hozni a szomszéd országnak. Előbb azonban egy ujjfestékesdoboznyi tartalékban kell levadászniuk a színes pöttyöket.



A játékmenet

- Egy ország játékosai két csoportra oszlanak, az egyik őrzi az országot, a másik pedig egy ujjnyi szint hoz a szintartalékból. Ezt követően megpróbálják ezt a szint az ellenfél csoportjának papírjára juttatni.
- A szintartalékba való bejutáshoz minden játékosnak át kell mennie a vámon. A vámnál le kell adnia az útlevelét. Kap két rondót (= kerek fakorongot, amely pontként szolgál), egy feketét és egy fehéret. A vámosok felírják, hogy mikor hagyja el a vámot.
- Most a játékos elmegy a tartalékba, és keres egy ujjfestékesdobozt (= létra). Ha talált egy kannát, odaadja neki a két rondót, és a kanna ezután a "melyik kezében-melyik rondó-játékot" játssza a színvadással. Ha a játékos helyesen tippel, akkor a jobb mutatóujjával szint vehet a dobozból (csak annyi szint, hogy egy pontot kapjon). Ha a játékos nem tippelt helyesen, akkor másik konzervdobozt kell keresnie.
- Ha a játékosnak az ujján van a szín, visszamegy a vámhoz. Ott ismét leadja a két rondót, és magával viszi az útlevelét. A vámosok felírják az időpontot, amikor a játékos ismét elhagyja a tartalékot. A tartalékban tartózkodás ideje a belépés és a kilépés időpontjából számítható ki. A tartózkodási időket a végén mindkét csoport esetében összeadják.
- A játékosnak most be kell verekednie magát az ellenfél országába. Ha ez sikerül neki, egy (csak egy) pontot húzhat a papírra (színes ujjával). Az egészet az ellenfél csoportjának egyik játékosa felügyeli. Utána a színes ujját egy rongyon kell megtisztítani (a vámon). Ha azonban nem sikerül áttörnie az ellenfél védelmét, akkor vissza kell térnie a vámhoz, meg kell tisztítani az ujját, és új gyapjúszálat kell fognia.
- Harc (szalagharc) csak a föld körül van. A vám és a szintartalék környéke harcmentes övezet.
- Pontozás: Minden színes pont a papíron az ellenfél egy pontjába számít (pl. egy színes pont a fehérek papíron a feketék játékpontjának számít). Az összegyűjtött tartózkodási idők az ellenfél csoport játékpontjainak számítanak. A pont/idő skálát ki kell igazítani (pl. 5 perc = 1 pont).

Póznák/létrák (lásd a vázlatot)

1.,2.,3.,4. sz:

Négy vezető ujjfestéssel, akik a szintartalék körül mozognak, és mindig van náluk egy doboz ujjfesték. Minden hozzájuk érkező játékosal eljátsszák a "melyik kézben-van-melyik-rondó játékot".

Inch:

Három vezető, akik ellenőrzik a passzokat, kiosztják a rondókat és feljegyzik az időt. A játékosok új gyapjúszalagokat is kapnak a vámnál.

Schwarzenburg:

Schwarzenburg földje színes pontpapírral (jelölőszalaggal kijelölt kör, közepén fekete papír)

Weissenstein:

A Weissensteinek földje színes pontpapírral (jelölőszalaggal jelölt kör, közepén fehér papír)

Pass :

Minden játékosnak van egy útlevele, amelyen szerepel a nemzetisége (Schwarzenburger vagy

Weissensteiner)

Gyapjúszalag:

Minden játékos bal karján egy gyapjúszalag van. A gyapjúszál egy életnek számít.

Harci zóna:

A gyapjúszalag tépése csak a két ország körül megengedett. Tehát nem Schwarzenburgban és magában Weissensteinben, valamint a vámnál és a színtartaléknál sem

Anyag

- Jelölőszalag
- Karton/papír (fekete, fehér)
- Rondók (fekete, fehér)
- Ujjfestékek (legalább 4 doboz)
- Rongyok
- Gyapjúfonalak
- Útlevelek
- Íróeszközök
- Számológép

Forráshivatkozás

Borítókép: A www.spielboerse.ch jóvoltából - Spielideen für die Jungschar!

Játékötlelet: A www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar! jóvoltából

[Schwarzenburg und Weissenstein.pdf](#)