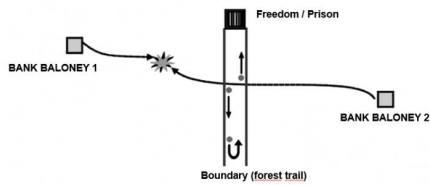


La battaglia delle balle e dei quark

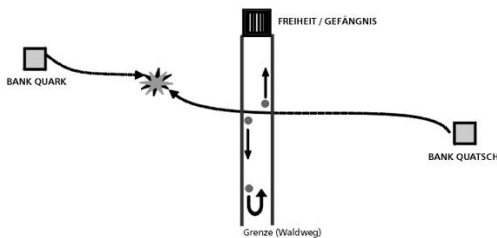


Gli abitanti di Quark hanno cercato di attraversare di nascosto il confine pesantemente sorvegliato e di recuperare il denaro che era stato rubato nel corso degli anni dalla banca di Quark. Gli abitanti di Quark stanno cercando di fare lo stesso con la Banca di Quark.

La storia di fondo

Due diversi quartieri di FRii-TOWN, capitale della Repubblica di FRii-DOMM, erano in lotta tra loro da anni. La polizia ha quindi eretto un confine tra i due quartieri di Quatsch e Quark. Tuttavia, la lotta tra le due parti continuò in condizioni difficili. Gli abitanti di Quatsch hanno cercato di attraversare di nascosto il confine strettamente sorvegliato e di recuperare il denaro che era stato rubato nel corso degli anni dalla banca di Quark. Gli abitanti di Quark stanno cercando di fare lo stesso con la Banca di Quark.

Lo schizzo del gioco



Il gameplay

Gli abitanti di un quartiere (i giocatori) cercano di attraversare di nascosto il confine e di entrare nella banca dell'altro quartiere. Portano il denaro ottenuto nella loro banca. Importante: non devono essere visti dalle guardie quando attraversano il confine, altrimenti riceveranno un punto di penalità per il loro quartiere. In tutta l'area si svolge una "lotta dei nastri", cioè devono cercare di tirarsi la coda a vicenda (fatta di carta di giornale, infilata nel retro dei pantaloni). Dopo la lotta, il vincitore può decidere cosa fare: Può mettere in "prigione" il perdente oppure può andare lui stesso in "libertà".

"Libertà" significa: dopo aver mostrato la coda di giornale che ha strappato all'altra persona, può entrare nella banca senza ostacoli con una bandiera all'avversario.

Il gioco dura finché una banca non viene completamente svaligiata (il denaro catturato va in un conto speciale che non può essere svaligiato di nuovo dall'altro gruppo) o viene interrotto dopo un certo tempo. Tutto il denaro catturato da un quarto viene segnato. Si contano i passaggi di frontiera scoperti dalle guardie.

- **Confine:** tre o quattro guardie di confine (leader) vanno sempre su e giù per il confine (sentiero della foresta). Hanno sempre con sé una matita e un foglio. Quando vedono un giocatore che attraversa il confine, annotano un punto in corrispondenza del quartiere a cui questo giocatore appartiene. I giocatori che si trovano vicino al confine non possono essere contati, ma solo quelli che vengono visti direttamente sul confine. Le guardie di frontiera, tuttavia, non cercano di catturare i giocatori. Guardano solo in una direzione e non possono vedere un giocatore che attraversa il confine alle loro spalle. Le guardie possono identificare i giocatori dalla loro fascia colorata.
- **Prigione:** chi va in prigione deve aspettare cinque minuti. Inoltre, deve consegnare il suo bottino dalla banca, se disponibile.
- **Libertà:** chi entra in libertà può entrare liberamente negli alloggi dei nemici e nella banca con la bandiera FRii-DOMM, senza essere fermato da nessuno. Quando torna indietro, deve riconsegnare la bandiera al confine.
- **Bank Quark e Bank Quatsch:** un'area recintata con nastro adesivo che rappresenta la banca. La banca è difesa dagli abitanti del quartiere contro gli intrusi. Se un intruso riesce a combattere per entrare nella banca, riceve una moneta.
- **Scala:** 1 prigione, 1 stazione di libertà, 3 guardie di confine, 2 banche Quark/Quatsch

L'elenco dei materiali

- Nastro adesivo
- Orologio (prigione)
- Bandiera e asta della bandiera
- Carta e matita 3x
- Strisce di giornale
- fasce colorate (ad es. bende colorate/colorate)
- Monete di due colori diversi (es. rondò di legno)

Fonte di riferimento

Immagine di copertina: Per gentile concessione di www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Idea di gioco: Per gentile concessione di www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!