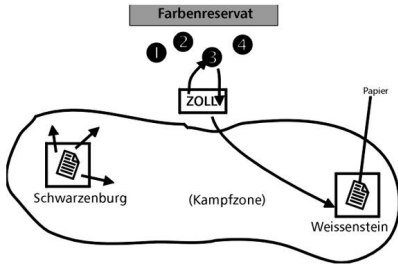


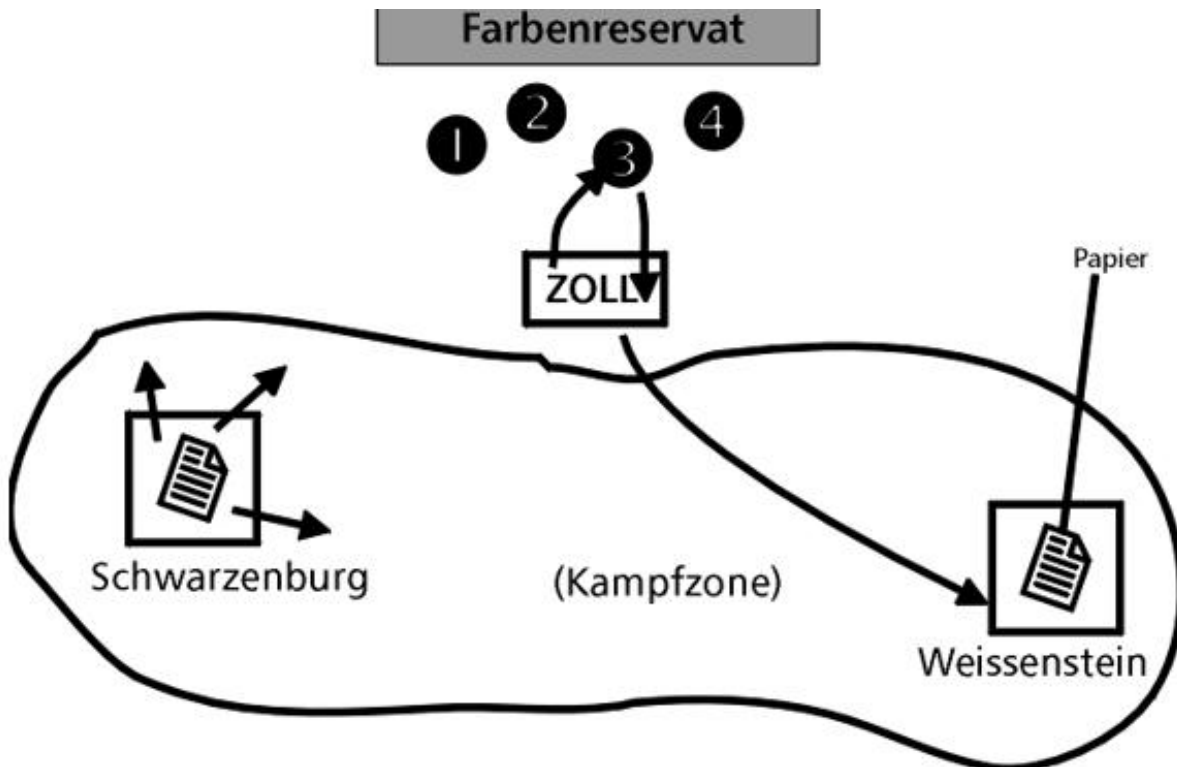
Schwarzenburg ir Weissenstein



Vietov? s žaidimai su spalvotais / daugybe spalvot? tašk?

Istorija

Švarcenburgo gyventojai nori suteikti savo kaimynui Veisenšteiniui šiek tiek džiaugsmo ir ant balto popieriaus lapo nupiešia spalvotus taškus. Tačiau Veissenšteinai t? pat? nori padaryti ir švarcenburgie?iams. Tod?l abi šalys gina savo šal? nuo kaimynin?s šalies spalvot? taškeli? nešiotj? ir stengiasi kaimyninei šaliai atnešti kuo daugiau spalvot? taškeli?. Tačiau pirmiausia jie turi medžioti daž? taškus piršt? daž? skardin?je rezerve.



Žaidimo eiga

- Vienos šalies žaidėjai pasiskirsto į dvi grupes, iš kurių viena saugo šalį, o kita iš spalvų rezervo pasiima pilną pirštą spalvų. Tada jie stengiasi šią spalvą užtepti ant priešininkų grupės popieriaus.
- Kad patektų į spalvų rezervą, kiekvienas žaidėjas turi pereiti muitinę. Muitinėje jis turi atiduoti savo pasą. Jis gauna du rondus (= apvalius medinius diskus, kurie tarnauja kaip taškai), vieną juodą ir vieną baltą. Muitinės pareigūnai užrašo laiką, kada jis išvažiuoja iš muitinės.
- Dabar žaidėjas eina į rezervą ir ieško skardinės su pirštą dažais (= kopėčių). Radęs skardinę, jis paduoda jai du rondus, o skardinę tada atlieka žaidimas "Kuri ranka-kuri-kuri-randa" su spalvų medžiotoju. Jei žaidėjas atspėja teisingai, jis gali dešinės rankos rodomuoju pirštu paimti spalvą iš skardinės (tik tiek spalvos, kad gautų vieną tašką). Jei žaidėjas atspėjo neteisingai, jis turi ieškoti kitos skardinės.
- Kai žaidėjas turi spalvą ant piršto, jis grąžta į muitinę. Ten jis vėl atiduoda dvi rondo dėžutes ir pasiima pasą. Muitinės pareigūnai užrašo laiką, kada žaidėjas vėl palieka rezervą. Buvimo rezervate laiką galima apskaičiuoti pagal važiavimo ir išvažiavimo laiką. Pabaigoje susumuojamas abiejų grupių buvimo laikas.
- Dabar žaidėjas turi prasibrauti į priešininkų šalį. Jei jam tai pavyksta, jis gali ant popieriaus lapo nupiešti vieną (tik vieną) tašką (spalvotu pirštu). Viską prižiūri priešingos grupės žaidėjas. Po to jis turi nuvalyti savo spalvotą pirštą ant skuduro (muitinėje). Tačiau jei jam nepavyksta veikti priešininko gynybos, jis turi grąžti į muitinę, išvalyti pirštą ir pasiimti naują vilnonę sielą.
- Kova (kaspinė kova) vyksta tik aplink žemę. Teritorija aplink muitinę ir spalvotasis rezervatas yra ne kovos zonos.
- Taškų skaičiavimas: kiekvienas spalvotas taškas ant popieriaus lapo skaičiuojamas kaip vienas priešininko taškas (pvz., spalvotas taškas ant balto popieriaus lapo skaičiuojamas kaip vienas juodųjų taškų). Sukauptas buvimo laikas skaičiuojamas kaip priešininkų grupės žaidimo taškai. Turi būti pritaikyta taškų ir laiko skalė (pvz., 5 minutės = 1 taškas).

Stulpeliai / kopėčios (žr. brėžinį)

Nr. 1, 2, 3, 4:

Keturi lyderiai su pirštą dažais, kurie juda aplink spalvų rezervą ir visada su savimi turi skardinę pirštą dažų. Jie su kiekvienu prie jų priėjusiu žaidėju žaidžia žaidimą "Kuri ranka-kuri-kuri-rondo".

In:

Trys lyderiai, kurie kontroliuoja perdavimus, skirsto rondo ir fiksuoja laiką. Žaidėjai muitinėje taip pat gauna naujas vilnones juosteles.

Švarcburgas:

Švarcenburgo žemė su spalvotu taškiniu popieriumi (apskritimas pažymėtas žymėjimo juosta, viduryje - juodas popierius)

Weissenstein:

Weissenstein žemė su spalvotu taškiniu popieriumi (apskritimas pažymėtas ženklinimo juosta, viduryje - baltas popierius)

Perduoti :

Kiekvienas žaidėjas turi pasą, kuriame nurodyta jo tautybė (švarcnegeris arba veisenšteinietis)

Vilnonų juostelės:

Kiekvienas žaidėjas turi vilnoną kaspiną, kuriuo apjuosia kairę ranką. Vilnonis siūlas skaičiuojamas kaip viena gyvybė.

Kovos zona:

Juostų rišimas leidžiamas tik aplink dvi šalis. Taigi ne Švarcenburgė ar pačiame Veisšteine, taip pat ne muitinėje ar spalvų rezervate

Medžiaga

- Ženklinimo juosta
- Kartonas / popierius (juodas, baltas)
- Rondos (juodos, baltos)
- Pirštų dažai (bent 4 skardinės)
- Skudurėliai
- Vilnoniai siūlai
- Pasai
- Rašymo reikmenys
- Skaičiuoklė

Šaltinio nuoroda

Viršelio nuotrauka: www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Žaidimo idėja: su www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

[Schwarzenburg und Weissenstein.pdf](#)