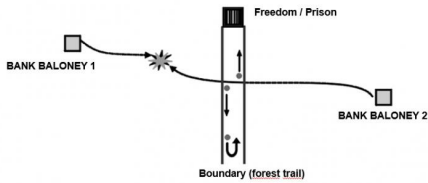


Balion? ir kvark? m?šis

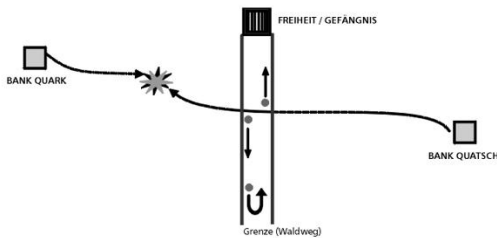


Kvarko gyventojai bando prasmukti per griežtai saugomą sieną ir susigrąžinti per daugelį metų iš Kvarko banko pavogtus pinigus. Tačiau patys Kvarko gyventojai bando padaryti ir Kvarko banke.

Istorija

Du skirtingi FRii-TOWN, FRii-DOMM respublikos sostinės, kvartalai daugelį metų kovojo tarpusavyje. Tačiau policija pastatė sieną tarp dviejų kvartalų - Kvatšo ir Kvarko. Tačiau kova tarp dviejų partijų tęsėsi sudėtingomis sąlygomis. Kvatšo gyventojai dabar bando prasmukti per griežtai saugomą sieną ir atgauti per daugelį metų iš Kvarko banko pavogtus pinigus. Tačiau patys bando padaryti ir Kvarko gyventojai Kvarko banke.

Žaidimo eskizas



Žaidimo eiga

Vieno rajono gyventojai (žaidėjai) bando peržengti sieną ir išlaužti kitame rajone esantį banką. Gautus pinigus jie nuneša atgal į savo banką. Svarbu: kirsdami sieną jie neturi būti pastebėti sargybiniams, kitaip jie kvartalas gaus baudos taškų. Visame rajone vyksta "kaspinė kova", t. y. jie turi stengtis ištraukti vienas kitam uodegas (padarytas iš laikraščių, kištas ir kelnes). Po kovos nugalėtojas gali nuspręsti, kas turėtų vyksti: jis gali arba pasodinti pralaimėjusį į kalėjimą, arba pats išeiti į laisvą.

"Laisvą" reiškia: Parodė laikraščio uodegą, kuri išplėš kitam asmeniui, jis gali netrukdomas eiti į banką su vėliava pas priešininką.

Žaidimas trunka tol, kol bankas visiškai apiplūšiamas (pagrobti pinigai patenka į specialią sąskaitą, kurios kita grupė negali vėl apiplūšti) arba po tam tikro laiko sustabdomas. Visi ketvirčio pagrobti pinigai įskaitomi. Skaičiuojami sargybinių aptikti sienos kirtimai.

- **Siena:** Trys ar keturi pasieniečiai (vadovai) visada eina aukštyn ir žemyn per sieną (miško keliuką?). Jie visada su savimi turi pieštuką ir popierių. Pamatę sieną kertantį žaidėjų, jie užrašo tašką prie rajono, kuriam šis žaidėjas priklauso. Žaidėjai, kurie yra netoli sienos, negali būti skaičiuojami, tik tie, kurie matomi tiesiai ant sienos. Tačiau pasieniečiai nebando gaudyti žaidėjų. Jie žiūri tik į vieną pusę ir negali matyti už jų sieną kertančio žaidėjo. Pasieniečiai žaidėjus atpažįsta pagal spalvotą galvos apdangalą.
- **Kalėjimas:** kiekvienas, patekęs į kalėjimą, turi jame laukti penkias minutes. Be to, jis turi atiduoti savo grobį iš banko, jei toks yra.
- **Laisvė:** Kas patenka į laisvę, gali laisvai eiti į priešų kvartalą ir banką su FRii-DOMM vėliava, niekieno nestabdomas. Grįždamas atgal, jis privalo atiduoti vėliavą pasienyje.
- **Banko kvarkas ir banko kvartalas:** žymėjimo juosta aptverta teritorija, kuri simbolizuoja banką. Banką nuo sibirų liūgina apylinkų gyventojai. Jei sibirų liūi pavyksta prasibrauti į banką, jis gauna monetą.
- **Kopėčios:** 1 kalėjimas, 1 laisvės stotis, 3 pasieniečiai, 2 banko Quark / Quatsch

Medžiagų sąrašas

- Žymėjimo juosta
- Laikrodis (kalėjimas)
- Vėliava ir stiebas
- Popierius ir pieštukas 3x
- Laikraščio juostelės
- spalvotos galvos juostos (pvz., spalvotos / dažytos tvarsliaivos)
- Dviejų skirtingų spalvų monetos (pvz., medinės rondo monetos)

Šaltinio nuoroda

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

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