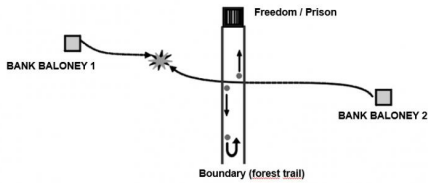


Kova tarp nes?moni? ir nes?moni?

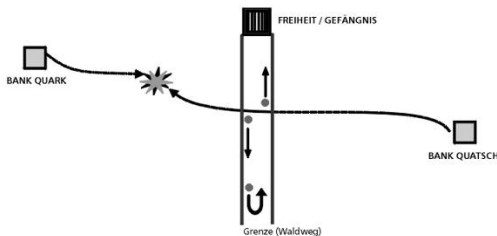


Kvatšo gyventojai band? prasmukti per griežtai saugom? sien ? ir atgauti iš Kvarco banko per daugel? met? pavogtus pinigus. Kvarco gyventojai bando padaryti t? pat? su Kvatšo banku.

Istorija

Du skirtingi FRii-TOWN, FRii-DOMM respublikos sostin?s, rajonai daugel? met? kovojo tarpusavyje. Tod?l policija nustat? sien? tarp dviej? kvartal? - Kvatšo ir Kvarco. Ta?iau kova tarp abiej? pusi? t?s?si sud?tingomis s?lygomis. Dabar Quatsch gyventojai band? prasmukti per griežtai saugom? sien? ir susigr?žinti pinigus, kurie per daugel? met? buvo pavogti iš Quark banko. Kvarco gyventojai bando t? pat? padaryti su Kvatšo banku.

Žaidimo eskizas



Žaidimo eiga

Vieno rajono gyventojai (žaid?jai) bando perb?gti sien? ir ?silaužti ? kitoje mieste dalyje esant? bank?. Pavogtus pinigus jie nuneša atgal ? savo bank?. Svarbu: kirsdami sien? jie neturi b?ti pasteb?ti sargybini?, antraip j? kvartalas gaus baudos tašk?. Visame rajone vyksta "kaspin? kova", t. y. jie turi stengtis nupl?šti vienas kitam uodegas (padarytas iš laikraš?io ir ?kištas ? kelnis užpakalin? dal?). Po kovos nugal?tojas gali nuspr?sti, kas tur?t? ?vykti: Jis gali arba pasodinti pralaim?jus?j? ? kal?jim?, arba pats išeiti ? laisv?.

"Laisv?" reiškia: pateik?s laikraš?io uodeg?, kuri? išpl?š? kitam žaid?jui, jis gali netrukdomas ?eiti ? bank? su priešininko v?liava.

Žaidimas trunka tol, kol bankas visiškai apiplūšiamas (pagrobtai pinigai patenka į specialią sąskaitą, kurios kita grupė negali vėl apiplūšti) arba po tam tikro laiko nutraukiamas. Visos kaimynystėje pagrobtos monetos vertinamos taškais. Skaičiuojami sargybinių aptikti sienos kirtimai.

- **Siena: Pasienyje** (miško takeliu) visuomet vaikšto 3-4 pasieniečiai (vadovai). Jie visada su savimi turi pieštuką ir popieriaus lapą. Pamatę sieną kertantį žaidėją, jie pažymi tašką šalia rajono, kuriam priklauso šis žaidėjas. Žaidėjai, kurie yra netoli sienos, negali būti skaičiuojami, tik tie, kurie matomi tiesiai ant sienos. Tačiau pasieniečiai nesistengia gaudyti žaidėjų. Jie žiūri tik į vieną pusę ir negali matyti žaidėjo, kuris kerta sieną už jų. Pasieniečiai žaidėjus atpažįsta pagal spalvotas galvos juostas.
- **Kalėjimas**: Į kalėjimą patekęs asmuo turi ten laukti penkias minutes. Jie taip pat turi atiduoti savo grobą iš banko, jei toks yra.
- **Laisvė**: Kiekvienas, pasiekęs laisvę, gali laisvai eiti į priešininko kvartalą ir banką su FRii-DOMM vėliava, niekieno nestabdomas. Grįždamas jis privalo vėl atiduoti vėliavą pasienyje.
- **Banko kvarkas ir banko kvartalas**: Ženklinimo juosta aptverta teritorija, kuri simbolizuoja banką. Banką nuo sibirvėlių gina apylinkės gyventojai. Jei sibirvėliui pavyksta prasibrauti į banką, jis gauna monetą.
- **Lyderis**: 1 kalėjimas, 1 laisvės atšimimo stotis, 3 pasieniečiai, 2 bankas Quark/Quatsch

Medžiagų sąrašas

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

Šaltinio rodymas

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

Žaidimo idėja: Su maloniu www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar leidimu!