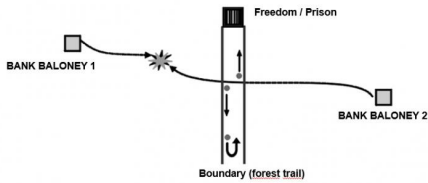


## Balion? ir kvark? m?šis

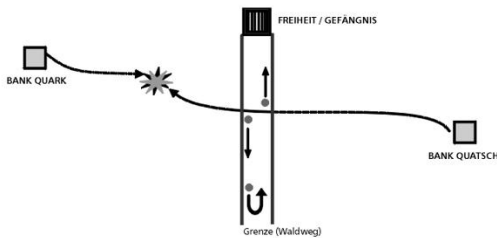


Kvarko gyventojai bando prasmukti per griežtai saugomą sieną ir susigrąžinti per daugelį metų iš Kvarko banko pavogtus pinigus. Tačiau patys Kvarko gyventojai bando padaryti ir Kvarko banke.

### 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 silaužti 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 tašką. 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 ? specialio s?skait?, kurios kita grup? negali v?l apiplūšti) arba po tam tikro laiko sustabdomas. Visi ketvir?io pagrobti pinigai ?skaitomi. Skai?iuojami sargybini? aptikti sienos kirtimai.

- **Siena:** Trys ar keturi pasienie?iai (vadovai) visada eina aukštyn ir žemyn per sien? (miško keliuk?). Jie visada su savimi turi pieštuk? ir popieri?. Pamat? sien? kertant? žaid?j?, jie užrašo tašk? prie rajono, kuriam šis žaid?jas priklauso. Žaid?jai, kurie yra netoli sienos, negali b?ti skai?iuojami, tik tie, kurie matomi tiesiai ant sienos. Ta?iau pasienie?iai nebando gaudyti žaid?j?. Jie ži?ri tik ? vien? pus? ir negali matyti už j? sien? kertan?io žaid?jo. Pasienie?iai žaid?jus atpaž?sta pagal spalvot? galvos apdangal?.
- **Kal?jimas:** kiekvienas, patek?s ? kal?jim?, turi jame laukti penkias minutes. Be to, jis turi atiduoti savo grob? iš banko, jei toks yra.
- **Laisv?:** Kas patenka ? laisv?, gali laisvai ?eiti ? prieš? kvartal? ir bank? su FRii-DOMM v?liava, niekieno nestabdomas. Gr?ždamas atgal, jis privalo atiduoti v?liav? pasienyje.
- **Banko kvarkas ir banko kvartalas:** žym?jimo juosta aptverta teritorija, kuri simbolizuoja bank?. Bank? nuo ?sibrov?li? gina apylink?s gyventojai. Jei ?sibrov?liui pavyksta prasibrauti ? bank?, jis gauna monet?.
- **Kop??ios:** 1 kal?jimas, 1 laisv?s stotis, 3 pasienie?iai, 2 banko Quark / Quatsch

## Medžiag? s?rašas

- Žym?jimo juosta
- Laikrodis (kal?jimas)
- V?liava ir stiebas
- Popierius ir pieštukas 3x
- Laikraš?io juostel?s
- spalvotos galvos juostos (pvz., spalvotos / dažytos tvarsliaivos)
- Dviej? skirting? spalv? monetas (pvz., medin?s rondo monetas)

## Šaltinio nuoroda

Viršelio nuotrauka :[www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar !

Žaidimo id?ja: su [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!