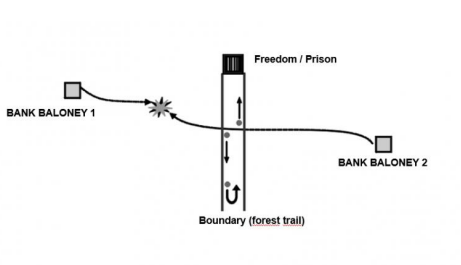


PATEIKĖ
Markus.Sigrist

ON
2022-03-17

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Kova tarp nesąmonių ir nesąmonių

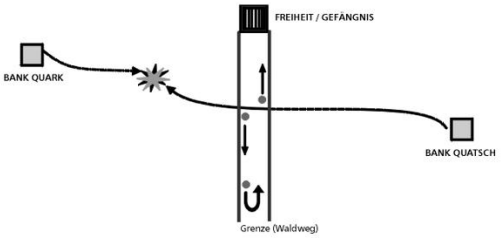


Kvatšo gyventojai bandė prasmukti per griežtai saugomą sieną ir atgauti iš Kvarko banko per daugelį metų pavogtus pinigus. Kvarko gyventojai bando padaryti tą patį su Kvatšo banku.

Istorija

Du skirtingi FRii-TOWN, FRii-DOMM respublikos sostinės, rajonai daugelį metų kovojo tarpusavyje. Todėl policija nustatė sieną tarp dviejų kvartalų - Kvatšo ir Kvarko. Tačiau kova tarp abiejų pusių tęsėsi sudėtingomis sąlygomis. Dabar Quatsch gyventojai bandė prasmukti per griežtai saugomą sieną ir susigrąžinti pinigus, kurie per daugelį metų buvo pavogti iš Quark banko. Kvarko gyventojai bando tą patį padaryti su Kvatšo banku.

Žaidimo eskizas



Žaidimo eiga

Vieno rajono gyventojai (žaidėjai) bando perbėgti sieną ir įsilaužti į kitoje miesto dalyje esantį banką. Pavogtus pinigus jie nuneša atgal į savo banką. Svarbu: kirsdami sieną jie neturi būti pastebėti sargybinių, antraip jų kvartalas gaus baudos taškų. Visame rajone vyksta "kaspinų kova", t. y. jie turi stengtis nuplėšti vienas kitam uodegas (padarytas iš laikraščio ir įkištas į kelnių užpakalinę dalį). Po kovos nugalėtojas gali nuspręsti, kas turėtų įvykti: Jis gali arba pasodinti pralaimėjusįjį į kalėjimą, arba

pats išeiti į laisvę.

"Laisvė" reiškia: pateikęs laikraščio uodegą, kurią išplėšė kitam žaidėjui, jis gali netrukdomas įeiti į banką su priešininko vėliava.

Žaidimas trunka tol, kol bankas visiškai apiplėšiamas (pagrobti pinigai patenka į specialią sąskaitą, kurios kita grupė negali vėl apiplėšti) arba po tam tikro laiko nutraukiamas. Visos kaimynystėje pagrobtos monetos įvertinamos 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 grobį iš banko, jei toks yra.
- **Laisvė**: Kiekvienas, pasiekęs laisvę, gali laisvai įeiti 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 įsibrovėlių gina apylinkės gyventojai. Jei įsibrovėliui pavyksta prasibrauti į banką, jis gauna monetą.
- **Lyderis:** 1 kalėjimas, 1 laisvės atėmimo 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 tvarsliavos)
- Dvi skirtingų spalvų monetos (pvz., medinės rondo monetos)

Šaltinio įrodymas

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

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

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Žaidimas lauke
Grupės varžybos
Strategija
Konkursas
Bankas

Amžius
8–12 metų

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Daug darbo

Failų atsisiuntimas
Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/kova-tarp-nesamoniu-ir-nesamoniu