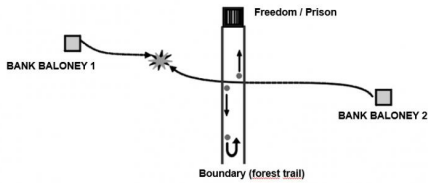


Kova tarp nes?moni? ir nes?moni?

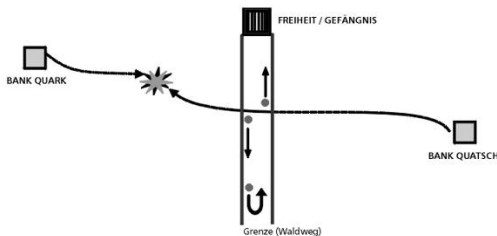


Kvatšo gyventojai bando prasmukti per griežtai saugomą sieną ir atgauti iš Kvarco banko per daugelį metų pavogtus pinigus. Kvarco gyventojai bando padaryti tą patį su Kvatšo banku.

Istorija

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

Žaidimo eskizas



Žaidimo eiga

Vieno rajono gyventojai (žaidėjai) bando perbėgti sieną ir silaužti kitoje miesto dalyje esantį banką. Pavogtus pinigus jie nuneša atgal savo banką. Svarbu: kirsdami sieną jie neturi būti pastebėti sargybiniams, antraip jų kvartalas gaus baudos taškų. Visame rajone vyksta "kaspinė kova", t. y. jie turi stengtis nuplėšti vienas kitam uodegas (padarytas iš laikraščių ir kištų kelnių užpakalinę dalį). Po kovos nugalėtojas gali nuspręsti, kas turėtų vykti: jis gali arba pasodinti pralaimėjusį į kalėjimą, arba pats išeiti į laisvą.

"Laisvą" reiškia: pateiktas laikraščių uodegų, kurių išplėšę kitam žaidėjui, jis gali netrukdomas eiti į banką su priešininko vėliava.

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 šibrovėlių gina apylinkės gyventojai. Jei šibrovėliui 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!