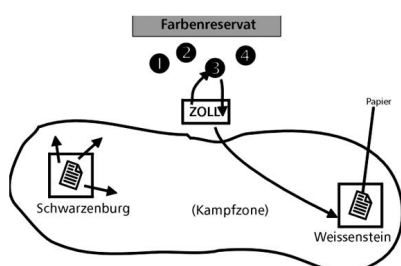


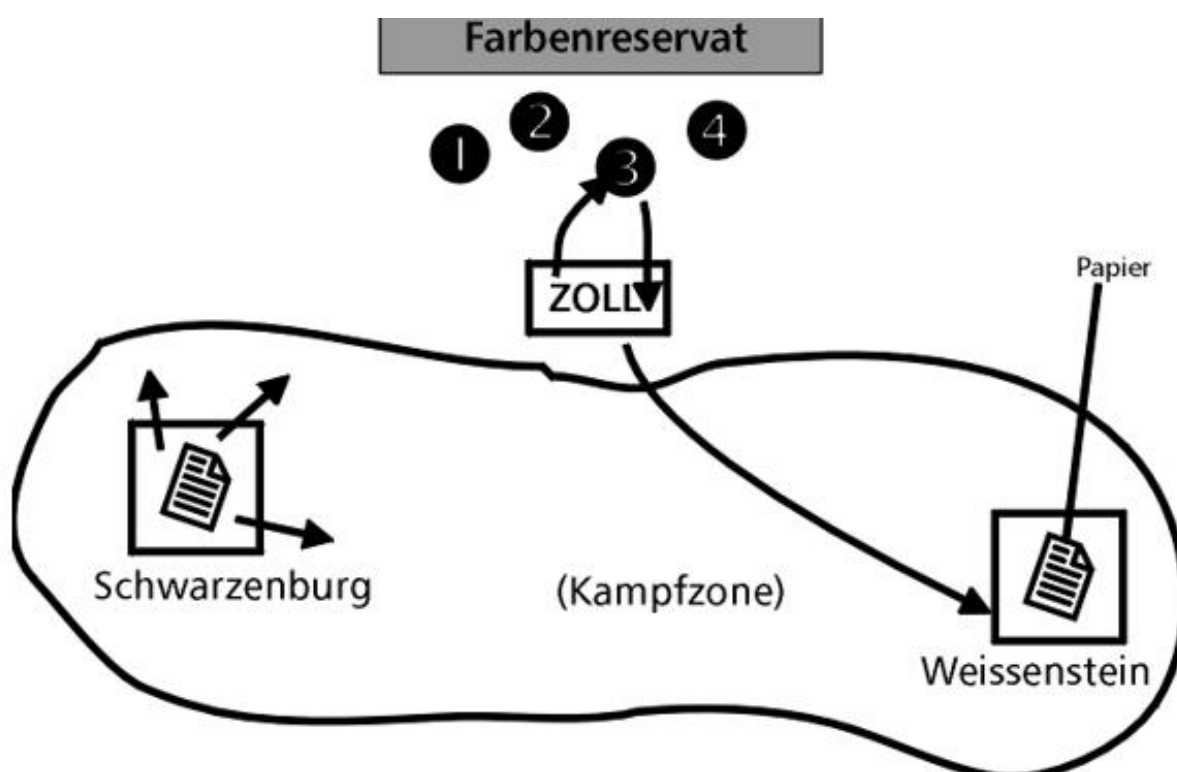
Schwarzenburg un Weissenstein



Apvidus spēles ar krāsām / daudz krāsainiem punktiem

Stāsts

Švarcenburgas iedzīvotāji vēlas iepriecināt savu kaimiņu Veisenstīnu, uzkrāsojot krāsainus punktiņus uz Veisenstīna baltā papīra. Tomēr arī Veisenšteinieši domā par to pašu, ko Švarcenburgers. Tāpēc abas valstis aizstāv savu zemi pret kaimiņu krāsaino punktiņu nesējiem un cenšas, lai kaimiņvalstī būtu pēc iespējas vairāk krāsaino punktiņu. Tomēr vispirms viņiem ir jāmedī krāsu punktiņi pirkstu krāsu bundžu rezervē.



Spēles gaita

- Vienas valsts spēlētāji sadalās divās grupās, no kurām viena sargā valsti, bet otra savāc krāsu krājumus krāsu rezervē. Pēc tam viņi cenšas šo krāsu uzklāt uz pretinieku grupas papīra.
- Lai nokļūtu krāsu rezervē, katram spēlētājam ir jāiziet cauri muitai. Muitā viņam jānodod sava pase. Viņš saņem divus rondos (= apaļus koka diskus, kas kalpo kā punkti), vienu melnu un vienu baltu. Muitas darbinieki pieraksta laiku, kad viņš izbrauc no muitas.
- Tagad spēlētājs dodas uz rezervātu un meklē pirkstu krāsas kārbu (= kāpnes). Kad viņš ir atradis bundžu, viņš tai iedod abus rondos, un bundža pēc tam spēlē spēli "kurā rokā ir kurš rondos" ar krāsu mednieku. Ja spēlētājs uzmin pareizi, viņš var ar savu labo rādītājpirkstu paņemt krāsu no kārbas (krāsas pietiek tikai vienam punktam). Ja spēlētājs nav pareizi uzminējis, viņam jāmeklē cita kārbā.
- Kad spēlētājam uz pirksta ir krāsa, viņš atgriežas pie muitas. Tur viņš nodod abas rondas un paņem savu pasi. Muitas ierēdņi pieraksta laiku, kad spēlētājs atstāj rezervi. Lai aprēķinātu rezervē pavadīto laiku, var izmantot iebraukšanas un izbraukšanas laiku. Abās grupās pavadīto laiku beigās saskaita kopā.
- Tagad spēlētājam ir jāizcīna ceļš uz pretinieku valsti. Ja viņam tas izdodas, viņš var uzzīmēt punktu (tikai vienu) uz papīra (ar krāsaino pirkstu). Visu to uzrauga spēlētājs no pretinieku grupas. Pēc tam viņam ir jānotīra savs krāsainais pirksts uz lupatas (muitā). Tomēr, ja viņam neizdodas izlauzties cauri pretinieka aizsardzības līnijām, viņam jāatgriežas muitas punktā, jānotīra pirksts un jāpaņem jauns vilnas diegs.
- Cīņa (cīņa ar lentēm) notiek tikai ap zemi. Teritorija ap muitu un krāsu rezervāts ir necīņas zonas.
- Punktu skaitīšana: Katrs krāsainais punkts uz papīra tiek skaitīts kā viens pretinieka punkts (piemēram, krāsains punkts uz baltās komandas papīra tiek skaitīts kā viens melnās komandas punkts). Kopējais pavadītais laiks tiek skaitīts kā pretinieka spēles punkti. Punktu/laika skala ir jāpielāgo (piemēram, 5 minūtes = 1 punkts).

Stabi/kāpnes (sk. skici)

Nr. 1,2,3,4:

Četri līderi ar pirkstu krāsām, kuri pārvietojas pa krāsu rezervi un kuriem vienmēr līdzi ir bundža ar pirkstu krāsām. Viņi spēlē spēli "kurā-kura-rokā-kas-Rondo" ar katru spēlētāju, kurš pie viņiem nāk.

Inč:

Trīs līderi, kas pārbauda piespēles, izdala rondo un pieraksta laiku. Spēlētāji arī saņem jaunas vilnas aproces pie muitas.

Švarcenburgā:

Švarcenburgas zeme ar krāsainu punktu papīru (ar marķēšanas lentu iezīmēts aplis, pa vidu - melns papīrs)

Weissenstein:

Weissenstein: Weissensteiner zeme ar krāsainu punktu papīru (ar marķēšanas lentu iezīmēts aplis, vidū balts papīrs)

Caurlaide :

Katram spēlētājam ir pase ar savu tautību (Schwarzenburger vai Weissensteiner)

Vilnas lente:

Katram spēlētājam ap kreiso roku ir vilnas diegs. Vilnas diegs tiek uzskatīts par vienu dzīvību.

Kaujas zona:

Lentu plūšana ir atļauta tikai ap abām valstīm. Tātad ne Švarcenburgā vai pašā Veisenšteinā, kā arī ne muitā vai krāsu rezervātā

Materiāls

- Marķēšanas lente
- Kartons/papīrs (melns, balts)
- Rondo (melns, balts)
- Pirkstu krāsas (vismaz 4 kārbas)
- Lupatas
- Vilnas diegi

- Pases
- Rakstāmlietas
- Kabatas kalkulators

Avota apliecinājums

Vāka attēls: Ar www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Spēles ideja: Ar www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

[Schwarzenburg und Weissenstein.pdf](#)