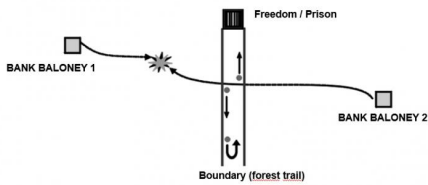


De strijd tussen onzin en flauwekul

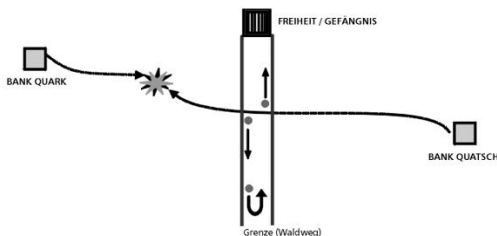


De inwoners van Quatsch probeerden de zwaarbewaakte grens over te sluipen om het geld dat in de loop der jaren van de bank in Quark was gestolen, terug te vorderen. De inwoners van Quark proberen hetzelfde te doen met de bank in Quatsch.

Het verhaal

Twee verschillende buurten van FRii-TOWN, de hoofdstad van de Republiek FRii-DOMM, vochten al jaren met elkaar. De politie stelde daarom een grens in tussen de twee buurten Quatsch en Quark. De strijd tussen de twee partijen ging echter door onder moeilijke omstandigheden. De inwoners van Quatsch probeerden nu over de zwaarbewaakte grens te sluipen om het geld terug te krijgen dat in de loop der jaren van de bank in Quark was gestolen. De inwoners van Quark proberen hetzelfde te doen met de bank in Quatsch.

De schets van het spel



Het verloop van het spel

De inwoners van de ene wijk (spelers) proberen de grens over te sluipen en in te breken in de bank in het andere deel van de stad. Het geldt dat ze stelen nemen ze mee terug naar hun bank. Belangrijk: ze mogen niet gezien worden door de bewakers als ze de grens oversteken, anders krijgen ze een strafpunt voor hun wijk. Er is een "lintengevecht" in de hele buurt, wat betekent dat ze elkaars staarten (gemaakt van krantenpapier en achter in hun broek gestopt) moeten proberen te scheuren. Na een gevecht kan de winnaar beslissen wat er moet gebeuren: Of hij stopt de verliezer in de "gevangenis" of hij gaat zelf naar de "vrijheid".

"Vrijheid" betekent: na het tonen van de krantenstaart die hij uit de andere speler heeft gescheurd, kan hij ongehinderd de bank betreden met een vlag van zijn tegenstander.

Het spel duurt totdat een bank volledig is leeggeroofd (het buitgemaakte geld wordt op een speciale rekening gezet die niet meer door de andere groep kan worden leeggeroofd) of na een bepaalde tijd wordt opgeheven. Alle munten die een buurt heeft buitgemaakt worden gewaardeerd. De grensovergangen die door de bewakers worden ontdekt, worden geteld.

- **Grens:** Er lopen altijd drie tot vier grenswachters (leiders) op en neer over de grens (bospad). Ze hebben altijd een potlood en een stuk papier bij zich. Als ze een speler de grens zien oversteken, noteren ze een punt in de buurt waar deze speler bij hoort. Spelers die vlakbij de grens staan mogen niet worden geteld, alleen degenen die direct op de grens worden gezien. De grenswachten proberen de spelers echter niet te vangen. Ze kijken maar in één richting en kunnen een speler die achter hen de grens oversteekt niet zien. De bewakers kunnen de spelers herkennen aan hun gekleurde hoofdbanden.
- **Gevangenis:** Wie naar de gevangenis wordt gestuurd, moet daar vijf minuten wachten. Ze moeten ook hun buit van de bank inleveren, indien beschikbaar.
- **Vrijheid:** Wie de vrijheid bereikt, kan met de FRii-DOMM-vlag vrij de wijk van de tegenstander en de bank binnengaan zonder door iemand tegengehouden te worden. Bij terugkomst moeten ze de vlag weer inleveren bij de grens.
- **Bank Quark en Bank Quatsch:** Een gebied omheind met markeringstape dat de bank voorstelt. De bank wordt door de buurtbewoners verdedigd tegen indringers. Als een indringer zich een weg naar binnen weet te vechten, krijgt hij een munt.
- **Leider:** 1 gevangenis, 1 vrijheidspost, 3 grenswacht, 2 bank Quark/Quatsch

De materiaallijst

- Markeerlint
- Klok (gevangenis)
- Vlag en vlaggenmast
- Papier en potlood 3x
- Stroken krant
- gekleurde hoofdbanden (bijv. gekleurd verband)
- Munten, twee verschillende kleuren (bijv. houten rondo's)

Bewijs van bron

Foto omslag: Met dank aan www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Spelidee: Met vriendelijke toestemming van www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!