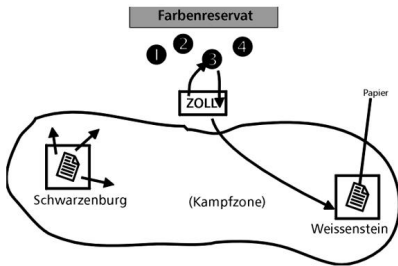


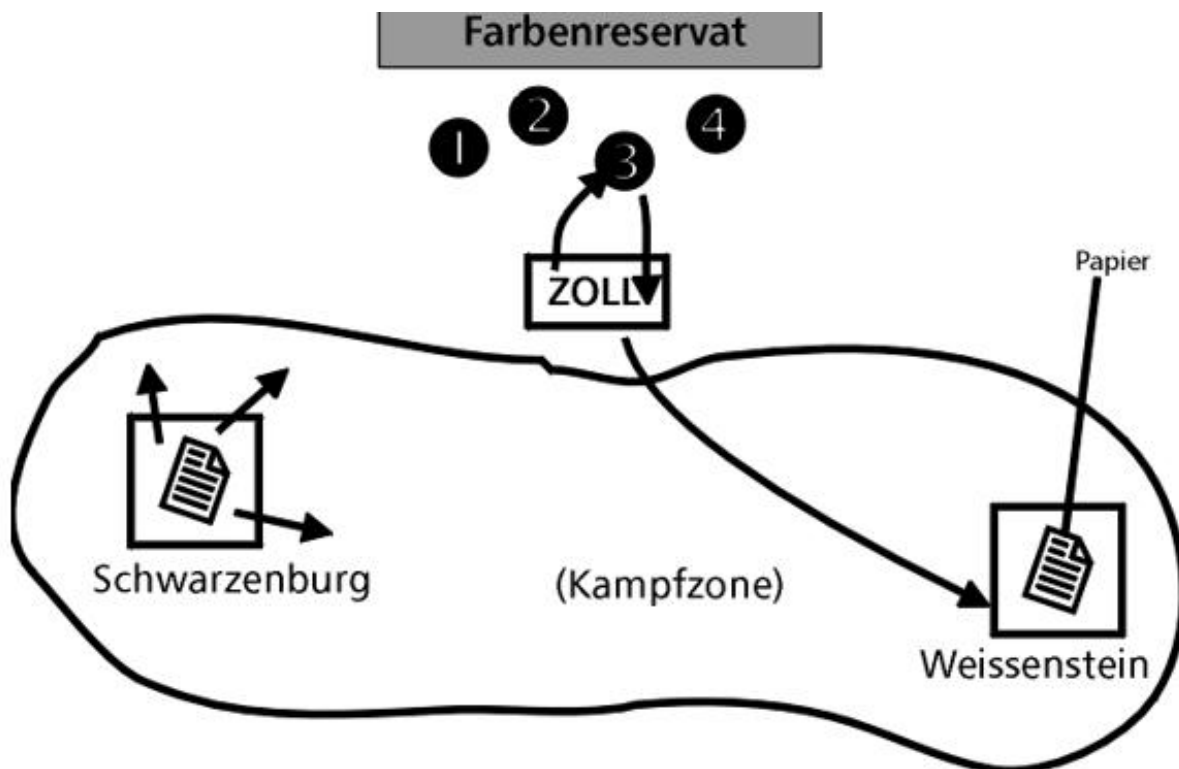
Schwarzenburg i Weissenstein



Gry terenowe z kolorowymi / wieloma kolorowymi kropkami

Historia

Mieszkańcy Schwarzenburga chcą sprawić swojemu sąsiadowi Weissensteinowi trochę przyjemności, malując kolorowe kropki na białej kartce mieszkańców Weissenstein. Ale Weissensteinowicze mają to samo na myśli w stosunku do Schwarzenburczyków. Oba kraje bronić swojego kraju przed przynoszącymi kolorowe kropki sąsiadami i starają się przynieść sąsiadom jak najmniej kolorowych kropek. Muszą jednak najpierw zapożyczyć na kropki z farb w rezerwacie puszek z farb do palców.



Rozgrywka

- Gracze z jednego kraju dzielą się na dwie grupy, z których jedna pilnuje kraju, a druga pobiera palec pewnego koloru z rezerwy kolorów. Następnie próbują przenieść ten kolor na papier grupy przeciwnej.
- Aby dostać się do rezerwy kolorów, każdy gracz musi przejść przez odprawę celną. W urzędzie celnym musi oddać swój paszport. Dostaje dwa krętki (= okręgi drewniane krętki, które są używane jako punkty), jeden czarny i jeden biały. Celnicy zapisują czas, w którym gracz opuści odprawę celną.
- Teraz gracz idzie do rezerwy i szuka puszek z farbami do malowania palcami (= drabinka). Gdy znajdzie puszkę, daje jej dwie oponki, a puszka wykonuje grę "w którą stronę - to jest w którą - rondo" z pewnymi kolorami. Jeśli gracz zgadnie poprawnie, może zabrać kolor z puszek prawym palcem wskazującym (tylko tyle koloru, aby zdobyć jeden punkt). Jeśli gracz nie wywróci prawidłowo, musi poszukać innej puszeki.
- Gdy gracz ma kolor na palcu, wraca do celnika. Tam ponownie oddaje dwie oponki i zabiera ze sobą paszport. Celnicy zapisują godzinę, o której gracz ponownie opuszcza rezerwat. Czas pobytu w rezerwacie można obliczyć z czasu wejścia i czasu wyjścia. Czasy pobytu są sumowane na końcu dla obu grup.
- Gracz musi teraz wywalczyć sobie drogę do kraju przeciwnika. Jeśli mu się uda, może narysować na kartce (kolorowym palcem) jeden (tylko jeden) punkt. Całkowicie nadzoruje gracz z grupy przeciwnej. Po wszystkim musi oczyścić swój kolorowy palec na szmacie (u celników). Jeśli jednak nie uda mu się przebrnąć obrony przeciwnika, musi wrócić do celników, oczyścić palec i zapaść nowym węzłom nitki.
- Walka (walka na wstęki) odbywa się tylko wokół terenu. Teren wokół cła i rezerwat kolorów są strefami wolnymi od walki.
- Punktacja: Każdy kolorowy punkt na kartce liczy się jako jeden z punktów przeciwnika (np. kolorowy punkt na kartce białych, liczy się jako punkt gry czarnych). Skumulowane czasy pobytu liczy się jako punkty gry grupy przeciwnej. Należy dostosować skalę punktów/czasu (np. 5 minut = 1 punkt).

Szupki/ drabinki (patrz szkic)

Nr 1,2,3,4:

Czterech liderów z farbami do malowania palcami, którzy poruszają się po rezerwarze kolorów i zawsze mają ze sobą puszkę farby do malowania palcami. Wykonują grę "w którą stronę - w którą stronę - wrondo" z każdym graczem, który do nich podejdzie.

Inch:

Trzech liderów, którzy kontrolują podania, rozdają rondo i zapisują czas. Gracze otrzymują również nowe węzła wstęki na cło.

Schwarzenburg:

Kraina Schwarzenburg z kolorowym papierem w kropki (kroki zaznaczone takim znakiem, w środku czarny papier)

Weissenstein:

Kraina Weissensteinów z kolorowym papierem kropkowym (okrąg zaznaczony takim znakiem, w

rodku biały papier)

Przebieg :

Kiedy gracz ma paszport ze swojej narodowości? (Schwarzenburger lub Weissensteiner)

Wstępka wezniana:

Kiedy gracz ma wezniany sznurek wokół lewego ramienia. Wezniana nitka liczy się jako jedno zwyciężenie.

Strefa walki:

Skubanie wstępki jest dozwolone tylko wokół obu państw. A więc nie w Schwarzenburgu ani w samym Weissenstein, a także nie przy odprawie celnej czy rezerwacji kolorów

Materiał

- Taśma do znakowania
- Karton/papier (czarny, biały)
- Ronda (czarna, biała)
- Farby do malowania palcami (co najmniej 4 puszki)
- Szmalki
- Nici wezniane
- Paszporty
- Przybory do pisania
- Kalkulator

Odnik do ródka

Zdjęcie na okładce: Dziękuję uprzejmie www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Pomysł na grę: Dziękuję uprzejmie www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

[Schwarzenburg und Weissenstein.pdf](#)