

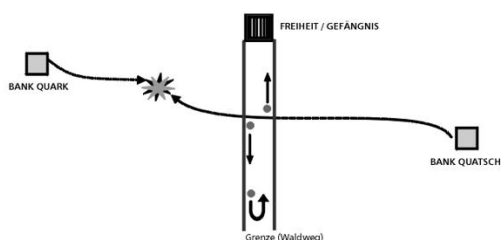
Bitwa między nonsensem a bzdur?

Mieszkańcy Quatsch próbowali przekroczyć siłą przez silnie strzeżoną granicę i odzyskać pieniądze skradzione przez lata z banku w Quark. Mieszkańcy Quark próbują zrobić to samo z bankiem w Quatsch.

Historia

Dwie różne dzielnice FRii-TOWN, stolicy Republiki FRii-DOMM, walczyły ze sobą od lat. Dlatego policja ustanowiła granicę między dwiema dzielnicami Quatsch i Quark. Jednak bitwa między dwiema stronami trwała w trudnych warunkach. Mieszkańcy Quatsch próbowali teraz przekroczyć siłą przez silnie strzeżoną granicę i odzyskać pieniądze skradzione przez lata z banku w Quark. Mieszkańcy Quark próbują zrobić to samo z bankiem w Quatsch.

Szkic gry



Przebieg gry

Mieszkańcy jednej dzielnicy (gracze) próbują przekroczyć siłą przez granicę i wejść do banku w drugiej części miasta. Skradzione pieniądze zabierają z powrotem do swojego banku. Ważne: nie powinni zostać zauważeni przez strażników podczas przekraczania granicy, w przeciwnym razie otrzymają punkt karny dla swojej dzielnicy. Na całym obszarze odbywa się "walka na wstęki", co oznacza, że muszą próbować wyrwać sobie nawzajem ogony (wykonane z gazety i schowane z tyłu spodni). Po walce zwycięzca może zdecydować, co powinno się stać: Albo wsadzi przegranego do "więzienia", albo sam wyjdzie na "wolność".

"Wolność" oznacza: po przedstawieniu ogona gazety, który wyrwał drugiemu graczowi, może on bez przeszkód wejść do banku z flagą przeciwnika.

Gra trwa do momentu całkowitego okradzenia banku (zdobyte pieniądze są umieszczane na specjalnym koncie, które nie może zostać ponownie okradzione przez inną grupę) lub zostaje

anulowana po określonym czasie. Wszystkie monety zdobyte przez daną dzielnicę są punktowane. Przekroczenia granicy wykryte przez strażników są liczone.

- **Granica:** Zawsze jest trzech do czterech strażników granicznych (liderów) idących w górę i w dół granicy (leżąca w cieka). Zawsze mają przy sobie ołówki i kartki papieru. Kiedy widzą gracza przekraczającego granicę, zapisują punkt w pobliżu dzielnicy, do której należy ten gracz. Gracze znajdujący się w pobliżu granicy nie mogą być liczeni, tylko ci, którzy są widziani bezpośrednio na granicy. Straż graniczna nie próbuje jednak łapać graczy. Patrz tylko w jednym kierunku i nie widzą gracza, który przekracza granicę za nimi. Strażnicy mogą rozpoznać graczy po ich kolorowych opaskach.
- **Wiżnienie:** Każdy, kto zostanie wysłany do wiżnienia, musi tam poczekać pięć minut. Musi również oddać swój żup z banku, jeżeli jest dostępny.
- **Wolność:** Każdy, kto osiągnie wolność, może swobodnie wejść do dzielnicy przeciwnika i banku z flagą FRii-DOMM, nie będąc przez nikogo zatrzymywany. Po powrocie musi oddać flagę na granicy.
- **Bank Quark i Bank Quatsch:** Obszar ogrodzony tałmą oznaczającą bank. Bank jest broniący przed intruzami przez mieszkańców okolicy. Jeżeli intruzowi uda się przedrzeć do banku, otrzymuje monety.
- **Lider:** 1 wiżnienie, 1 posterunek wolności, 3 strażnice graniczne, 2 banki Quark/Quatsch

Lista materiałów

- Tałma do znakowania
- Zegar (wiżnienie)
- Flaga i maszt
- Papier i ołówki 3x
- Paski gazety
- kolorowe opaski na nogi (np. kolorowe/barwione bandaży)
- Monety w dwóch różnych kolorach (np. drewniane oponki)

Dowód źródła

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

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