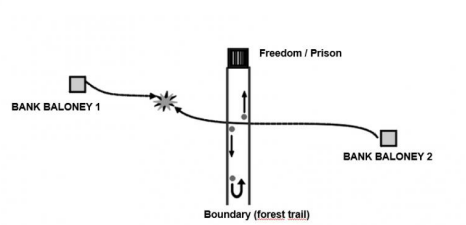


WYSŁANE PRZEZ
Markus.Sigrist

ON
17.03.2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Bitwa między nonsensem a bzdurą

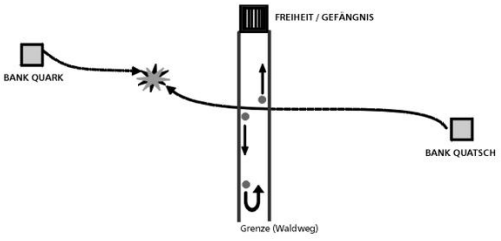


Mieszkańcy Quatsch próbowali przekraść się przez silnie strzeżoną granicę i odzyskać pieniądze skradzione przez lata z banku w Quark. Mieszkańcy Quark próbują zrobić to samo z bankiem w Quatsch.

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 przekraść się 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 przekraść się przez granicę i włamać 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 wstążki", 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 (leśna ścieżka). Zawsze mają przy sobie ołówek i kartkę 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. Patrzą tylko w jednym kierunku i nie widzą gracza, który przekracza granicę za nimi. Strażnicy mogą rozpoznać graczy po ich kolorowych opaskach.
- **Więzienie**: Każdy, kto zostanie wysłany do więzienia, musi tam poczekać pięć minut. Musi również oddać swój łup z banku, jeśli jest dostępny.
- **Wolność**: Każdy, kto osiągnie wolność, może swobodnie wejść do dzielnicy przeciwnika i banku z flagą FRii-DOMM, nie będąc przez nikogo zatrzymywanym. Po powrocie musi oddać flagę na granicy.
- **Bank Quark i Bank Quatsch**: Obszar ogrodzony taśmą oznaczającą bank. Bank jest broniony przed intruzami przez mieszkańców okolicy. Jeśli intruzowi uda się przedrzeć do banku, otrzymuje monetę.
- **Lider:** 1 więzienie, 1 posterunek wolności, 3 straże graniczne, 2 banki Quark/Quatsch

Lista materiałów

- Taśma do znakowania
- Zegar (więzienie)
- Flaga i maszt
- Papier i ołówek 3x
- Paski gazety
- kolorowe opaski na głowę (np. kolorowe/barwione bandaże)
- Monety w dwóch różnych kolorach (np. drewniane oponki)

Dowód źródła

Zdjęcie na okładce: Dzięki uprzejmości www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Pomysł na grę: Za uprzejmą zgodą www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zabawa na świeżym powietrzu
Mecz grupowy
Strategia
Konkurs
Bank

Wiek
8–12 lat

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Brak pobierania plików

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/bitwa-miedzy-nonsensem-bzdura