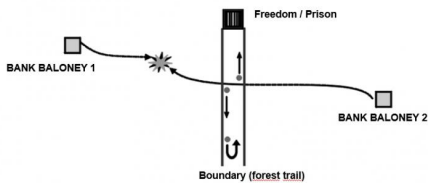


Bitwa balonów i kwarków

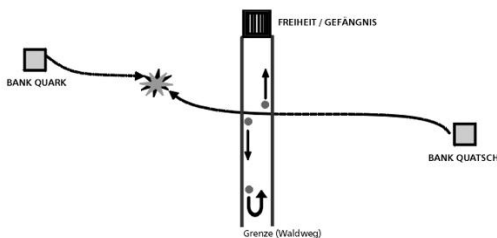


Mieszkańcy Kwarku próbowali przekroczyć się przez pilnie strzeżoną granicę i odzyskać skradzione w ciągu wielu lat pieniądze z banku w Kwarku. Mieszkańcy Kwarku próbują zrobić to samo w Banku w Kwarku.

Historia

Dwie różne dzielnice FRii-TOWN, stolicy Republiki FRii-DOMM, od lat walczyły ze sobą. Policja postawiła więc granicę pomiędzy dwoma dzielnicami Quatsch i Quark. Walka między dwoma stronami trwa jednak nadal w trudnych warunkach. Mieszkańcy Quatsch próbowali teraz przekroczyć się przez ściśle strzeżoną granicę i odzyskać pieniądze, które przez wiele lat zostały skradzione z banku w Quark. Mieszkańcy Quark próbują zrobić to samo w banku w Quark.

Szkic gry



Rozgrywka

Mieszkańcy jednej dzielnicy (gracze) próbują przekroczyć się przez granicę i wjechać do banku w drugiej dzielnicy. Zdobyte pieniądze zabierają z powrotem do swojego banku. Ważne: nie powinni być widziani przez strażników podczas przekraczania granicy, w przeciwnym razie otrzymają punkt karny dla swojej dzielnicy. W każdej dzielnicy odbywa się "walka na wstęki", czyli muszą próbować wyrwać sobie nawzajem ogony (zrobione z gazety, schowane z tyłu spodni). Po walce zwycięzca może zdecydować, co ma się stać: Albo może wtrącić przegranego do "wizienia", albo sam pójść na "wolność".

"Wolność" oznacza: po pokazaniu ogona z gazety, który wyrwał drugiej osobie, może bez przeszkód wejść do banku z flagą przy przeciwniku.

Gra trwa do momentu całkowitego ograbienia banku (zdobyte pieniądze trafiają na specjalne konto, które nie może być ponownie ograbione przez drugą grupę) lub zatrzymania go po określonym czasie. Wszystkie pieniądze zdobyte przez daną grupę są punktowane. Liczone są odkryte przez strażników przekroczenia granicy.

- **Granica:** Trzech do czterech strażników granicznych (liderów) zawsze chodzi w górę i w dół po granicy (lewej stronie). Zawsze mają ze sobą oświeczki i papier. Gdy widzą gracza przekraczającego granicę, notują punkt przy dzielnicy, do której należy ten gracz. Gracze, którzy znajdują się w pobliżu granicy nie mogą być liczeni, tylko ci, którzy są widziani bezpośrednio na granicy. Strażnicy graniczni nie próbują jednak złapać graczy. Patrz tylko w jednym kierunku i nie mogą zobaczyć gracza przekraczającego granicę za nimi. Strażnicy mogą rozpoznać graczy po kolorowej opasce.
- **Wiźnienie:** Każdy, kto trafi do wiźnienia, musi tam czekać przez pięć minut. Dodatkowo musi oddać swój udział z banku, jeżeli jest dostępny.
- **Wolność:** Kto trafi na wolność, może swobodnie wejść do kwatery wroga i do banku z flagą FRii-DOMM, nie będąc przez nikogo w żaden sposób zatrzymywany. Wracając, musi oddać flagę na granicy.
- **Bank Quark i Bank Quatsch:** Teren ogrodzony taśmą znakującą, który przedstawia bank. Bank jest broniący przed intruzami przez mieszkańców okolicy. Jeżeli intruzowi uda się wywalczyć drogę do banku, otrzymuje monetę.
- **Drabina:** 1 wiźnienie, 1 posterunek wolnościowy, 3 strażników granicznych, 2 banki Quark/Quatsch

Lista materiałów

- Taśma do znakowania
- Zegar (wiźnienie)
- Flaga i maszt
- Papier i oświeczki 3x
- Paski gazety
- kolorowe opaski na nogi (np. kolorowe/barwione bandaż)
- Monety, dwa różne kolory (np. drewniane kręgi)

Odniesienie do źródła

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

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