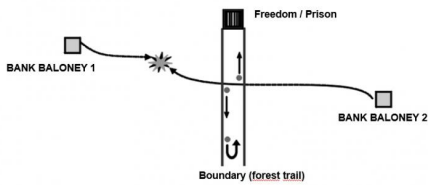


Bitwa mi?dzy nonsensem a bzdur?

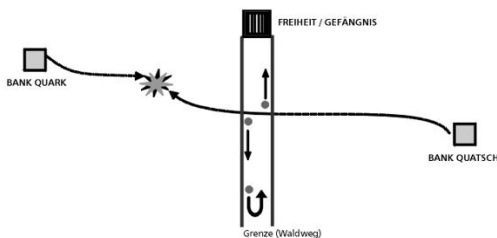


Mieszka?cy Quatsch próbowali przekra?? si? przez silnie strze?on? granic? i odzyska? pieni?dze skradzione przez lata z banku w Quark. Mieszka?cy Quark próbuj? zrobi? to samo z bankiem w Quatsch.

Historia

Dwie ró?ne dzielnice FRii-TOWN, stolicy Republiki FRii-DOMM, walczy?y ze sob? od lat. Dlatego policja ustanowi?a granic? mi?dzy dwiema dzielnicami Quatsch i Quark. Jednak bitwa mi?dzy dwiema stronami trwa?a w trudnych warunkach. Mieszka?cy Quatsch próbowali teraz przekra?? si? przez silnie strze?on? granic? i odzyska? pieni?dze skradzione przez lata z banku w Quark. Mieszka?cy Quark próbuj? zrobi? to samo z bankiem w Quatsch.

Szkic gry



Przebieg gry

Mieszka?cy jednej dzielnicy (gracze) próbuj? przekra?? si? przez granic? i w?ama? do banku w drugiej cz??ci miasta. Skradzione pieni?dze zabieraj? z powrotem do swojego banku. Wa?ne: nie powinni zosta? zauwa?eni przez strażników podczas przekraczania granicy, w przeciwnym razie otrzymaj? punkt karny dla swojej dzielnicy. Na ca?ym obszarze odbywa si? "walka na wst??ki", co oznacza, ?e musz? próbowa? wyrwa? sobie nawzajem ogony (wykonane z gazety i schowane z ty?u spodni). Po walce zwyci?zca mo?e zdecydowa?, co powinno si? sta?: Albo wsadzi przegranego do "wi?zienia", albo sam wyjdzie na "wolno??".

"Wolno??" oznacza: po przedstawieniu ogona gazety, który wyrwa? drugiemu graczowi, mo?e on bez przeszkód wej?? do banku z flag? przeciwnika.

Gra trwa do momentu całkowitego okradzenia banku (zdobyte pieniądze są umieszczane na specjalnym koncie, które nie może zostać ponownie okradzone 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 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 ścigać 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 tam oznaczający 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 straż graniczne, 2 banki Quark/Quatsch

Lista materiałów

- Taśma do znakowania
- Zegar (wiżnienie)
- Flaga i maszt
- Papier i ołówek 3x
- Paski gazety
- kolorowe opaski na nogi (np. kolorowe/barwione bandaż)
- 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!