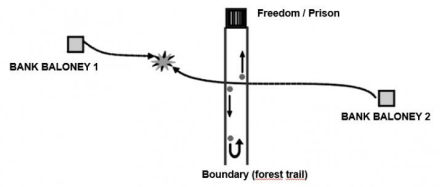
A batalha entre o absurdo e a bobagem

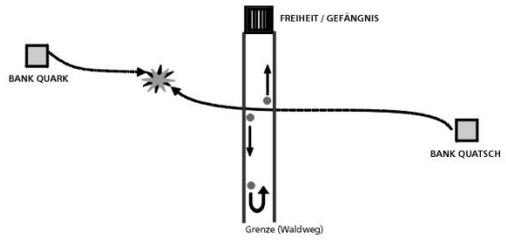


Os habitantes de Quatsch tentaram atravessar sorrateiramente a fronteira fortemente vigiada e recuperar o dinheiro roubado ao longo dos anos do banco em Quark. Os habitantes de Quark estão tentando fazer o mesmo com o banco de Quatsch.

A história de fundo

Dois bairros diferentes de FRii-TOWN, capital da República de FRii-DOMM, estavam brigando entre si há anos. Portanto, a polícia estabeleceu uma fronteira entre os dois bairros de Quatsch e Quark. No entanto, a batalha entre as duas partes continuou em condições difíceis. Os habitantes de Quatsch agora tentavam atravessar sorrateiramente a fronteira fortemente vigiada e recuperar o dinheiro que havia sido roubado ao longo dos anos do banco em Quark. Os habitantes de Quark estão tentando fazer o mesmo com o banco de Quatsch.

O esboço do jogo



O desenrolar do jogo

Os habitantes de um bairro (jogadores) tentam atravessar a fronteira e invadir o banco na outra parte da cidade. Eles levam o dinheiro que roubaram de volta para o banco. Importante: eles não devem ser vistos pelos guardas ao cruzar a fronteira, caso contrário, receberão um ponto de penalidade em seu bairro. Há uma "luta de fitas" em toda a área, o que significa que eles devem tentar rasgar as caudas uns dos outros (feitas de jornal e enfiadas na parte de trás das calças). Depois de uma briga, o vencedor pode decidir o que deve acontecer: Ou ele pode colocar o perdedor na "prisão" ou ele mesmo pode ir para a "liberdade".

"Liberdade" significa: depois de apresentar a cauda do jornal que ele arrancou do outro jogador, ele pode entrar no banco sem impedimentos com uma bandeira de seu oponente.

O jogo dura até que um banco seja completamente roubado (o dinheiro capturado é colocado em uma conta especial que não pode ser roubada novamente pelo outro grupo) ou é cancelado após um determinado tempo. Todas as moedas que um bairro capturou são pontuadas. As passagens de fronteira descobertas pelos guardas são contadas.

- **Fronteira**: Há sempre de três a quatro guardas de fronteira (líderes) andando para cima e para baixo na fronteira (caminho da floresta). Eles sempre têm um lápis e um pedaço de papel com eles. Quando veem um jogador cruzando a fronteira, eles anotam um ponto próximo à vizinhança à qual esse jogador pertence. Os jogadores que estão perto da fronteira não podem ser contados, apenas aqueles que são vistos diretamente na fronteira. Entretanto, os guardas da fronteira não tentam pegar os jogadores. Eles olham apenas em uma direção e não conseguem ver um jogador que cruza a fronteira atrás deles. Os guardas podem identificar os jogadores por suas faixas de cabeça coloridas.
- **Prisão**: qualquer pessoa que for enviada para a prisão deve esperar lá por cinco minutos. Ele também deve entregar o saque do banco, se disponível.
- **Liberdade:** qualquer pessoa que alcançar a liberdade poderá entrar livremente no bairro do adversário e no banco com a bandeira FRii-DOMM sem ser impedida por ninguém. Ao retornar, ele deve entregar a bandeira de volta na fronteira.
- **Bank Quark e Bank Quatsch:** uma área cercada com fita de marcação que representa o banco. O banco é defendido contra intrusos pelos habitantes da vizinhança. Se um intruso conseguir entrar no banco, ele receberá uma moeda.
- **Líder:** 1 prisão, 1 estação de liberdade, 3 guardas de fronteira, 2 bancos Quark/Quatsch

A lista de materiais

- Fita de marcação
- Relógio (prisão)
- Bandeira e mastro
- Papel e lápis 3x
- Tiras de jornal
- faixas de cabeça coloridas (por exemplo, bandagens coloridas/tingidas)
- Moedas, duas cores diferentes (por exemplo, rondos de madeira)

Prova da fonte

Imagem da capa: Cortesia de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Ideia do jogo: Com a gentil permissão de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!