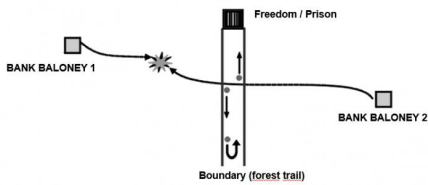


Bătălia dintre baloney și quark

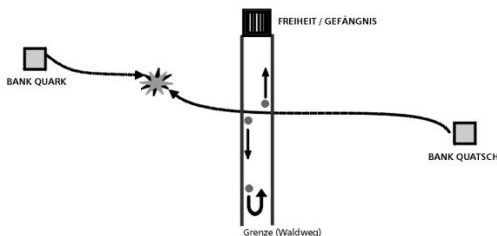


Locuitorii din Quark au încercat să se strecoare peste granița puternic puzită și să recupereze banii care fuseseră furăți de-a lungul anilor din banca din Quark. Locuitorii din Quark încearcă să facă același lucru la Banca din Quark.

Povestea din spate

Două cartiere diferite din FRii-TOWN, capitala Republicii FRii-DOMM, se luptau între ele de ani de zile. Prin urmare, poliția a ridicat o graniță între cele două cartiere, Quatsch și Quark. Cu toate acestea, lupta dintre cele două părți a continuat în condiții dificile. Locuitorii din Quatsch încercau acum să se strecoare peste granița strict puzită și să își recupereze banii care fuseseră furăți de-a lungul anilor din banca din Quark. Locuitorii din Quark încearcă să facă același lucru la Banca din Quark.

Schița jocului



Modul de joc

Locuitorii unui cartier (jucătorii) încearcă să se strecoare peste granița și să spargă banca din celălalt cartier. Aceștia iau banii pe care îi obțin și îi duc înapoi la banca lor. Important: ei nu trebuie să fie vzuți de gardieni când trec granița, altfel vor primi un punct de penalizare pentru cartierul lor. În tot cartierul se organizează o "bătăie cu panglici", adică trebuie să încerce să-și scoată unul altuia coada (făcută din ziar, băgată la spatele pantalonilor). După o luptă, învingătorul poate decide ce trebuie să se întâmple: Fie îl poate băga pe învins în "închisoare", fie poate merge el însuși în "libertate".

"Libertate" înseamnă: după ce arată coada de ziar pe care a smuls-o de la cealaltă persoană, poate intra nestingherit în bancă cu un steag la adversar.

Jocul durează până când o bancă este complet jefuită (banii capturați ajung într-un cont special care nu mai poate fi jefuit din nou de către celălalt grup) sau este oprit după un anumit timp. Toți banii capturați de un sfert de bancă sunt punctați. Sunt numărate trecerile de frontieră descoperite de către gardieni.

- **Frontiera:** Trei-patru polițiști de frontieră (lideri) urcă și coboară mereu pe granițe (poteca de pământ). Ei au întotdeauna un creion și o hârtie cu ei. Atunci când vede un jucător care trece granița, ei notează un punct lângă cartierul din care face parte acest jucător. Jucătorii care se află în apropierea graniței nu pot fi numărați, ci doar cei care sunt văzuți direct pe granițe. Cu toate acestea, poliștii de frontieră nu încearcă să îi prindă pe jucători. Ei se uită doar într-o singură direcție și nu pot vedea un jucător care trece granița în spatele lor. Gărzile pot identifica jucătorii după bentiștea colorată pe care o poartă pe cap.
- **Închisoare:** Oricine merge la închisoare trebuie să aștepte acolo cinci minute. În plus, el trebuie să predea prada de la bancă, dacă este disponibil.
- **Libertate:** Oricine ajunge în libertate poate intra liber în cartierul inamicului și în bancă cu steagul FRii-DOMM, fără a fi oprit în vreun fel de cineva. La întoarcere, el trebuie să predea steagul înapoi la granițe.
- **Bank Quark și Bank Quatsch:** O zonă împrejmuită cu bandă de marcat care reprezintă banca. Banca este apărată împotriva intrușilor de către locuitorii din cartier. Dacă un intrus reușește să intre cu greu în bancă, primește o monedă.
- **Scară:** 1 închisoare, 1 stație de eliberare, 3 polițiști de frontieră, 2 bencile Quark/Quatsch

Lista de materiale

- Bandă de marcare
- Ceas (închisoare)
- Steag și catarg
- Hârtie și creion de 3 ori
- Benzi de ziar
- bentiștea colorate (de exemplu, bandaje colorate/colorate)
- Monede de două culori diferite (de exemplu, rondoane din lemn)

Sursa de referință

Imagine de copertă: Prin amabilitatea www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Idee de joc: Prin amabilitatea www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!