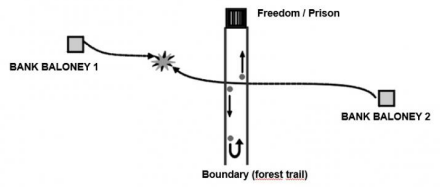
La batalla de los baloney y los quark

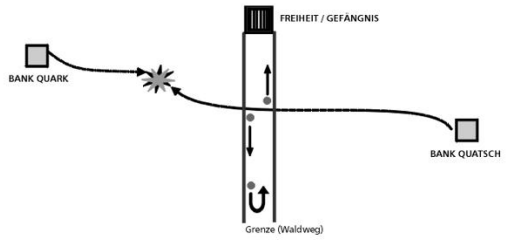


Los habitantes de Quark intentan cruzar a hurtadillas la frontera fuertemente custodiada y recuperar el dinero robado durante años en el banco de Quark. Los habitantes de Quark intentan hacer lo mismo en el Banco de Quark.

La historia de fondo

Dos barrios diferentes de FRii-TOWN, capital de la República de FRii-DOMM, llevaban años enfrentados. Por ello, la policía erigió una frontera entre los dos barrios de Quatsch y Quark. Sin embargo, la lucha entre ambas partes continuó en condiciones difíciles. Los habitantes de Quatsch intentan ahora colarse por la frontera estrictamente vigilada y reclamar el dinero que les han robado durante años del banco de Quark. Los habitantes de Quark intentan hacer lo mismo en el Banco de Quark.

El boceto del juego



El juego

Los habitantes de un barrio (jugadores) intentan colarse por la frontera y entrar en el banco del otro barrio. Llevan el dinero que consiguen a su banco. Importante: no deben ser vistos por los guardias al cruzar la frontera, de lo contrario obtendrán un punto de penalización para su barrio. En toda la zona hay una "pelea de cintas", es decir, tienen que intentar arrancarse mutuamente las colas (hechas de papel de periódico, metidas en la parte trasera de los pantalones). Después de una pelea, el ganador puede decidir qué debe pasar: Puede meter al perdedor en la "cárcel" o puede ir él mismo a la "libertad".

"Libertad" significa: Después de mostrar la cola de periódico que ha arrancado a la otra persona, puede entrar en el banco sin obstáculos con una bandera al adversario.

El juego dura hasta que un banco es completamente robado (el dinero capturado va a una cuenta especial que no puede ser robada de nuevo por el otro grupo) o se detiene después de un cierto tiempo. Se puntúa todo el dinero capturado por un cuarto. Se cuentan los pasos fronterizos descubiertos por los guardias.

- **Frontera:** Tres o cuatro guardias fronterizos (líderes) siempre suben y bajan por la frontera (camino forestal). Siempre llevan lápiz y papel. Cuando ven a un jugador cruzar la frontera, anotan un punto junto al barrio al que pertenece este jugador. Los jugadores que están cerca de la frontera no pueden ser contados, sólo aquellos que son vistos directamente en la frontera. Los guardias fronterizos, sin embargo, no intentan atrapar a los jugadores. Sólo miran en una dirección y no pueden ver a un jugador cruzando la frontera detrás de ellos. Los guardias pueden identificar a los jugadores por su cinta de color en la cabeza.
- **Prisión:** Quien va a la prisión debe esperar allí cinco minutos. Además, debe entregar su botín del banco, si está disponible.
- **Libertad**: Quien llega a la libertad puede entrar libremente en los cuarteles enemigos y en el banco con la bandera FRii-DOMM, sin que nadie se lo impida. Al volver, deberá devolver la bandera en la frontera.
- **Bank Quark y Bank Quatsch:** Una zona vallada con cinta de señalización que representa el banco. El banco está defendido contra intrusos por los habitantes del barrio. Si un intruso consigue entrar en el banco, recibe una moneda.
- **Escalera:** 1 prisión, 1 puesto de libertad, 3 guardias fronterizos, 2 bancos Quark/Quatsch

La lista de materiales

- Cinta de marcar
- Reloj (prisión)
- Bandera y asta
- Papel y lápiz 3x
- Tiras de periódico
- diademas de colores (por ejemplo, vendas de colores/teñidas)
- Monedas de dos colores diferentes (por ejemplo, rondos de madera)

Fuente de referencia

¡ Foto de portada : Cortesía dewww.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

¡ Idea de juego : Cortesía dewww.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!