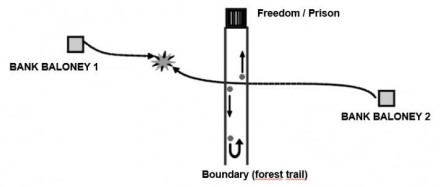
Der Kampf von Quatsch und Quark

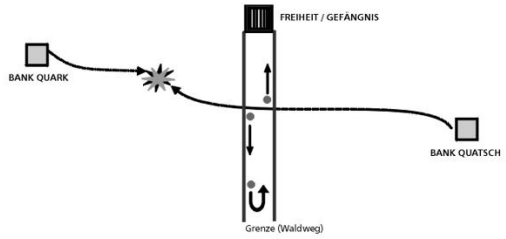


Die Einwohner von Quatsch versuchten, sich über die streng bewachte Grenze zu schleichen und das Geld, das während den vielen Jahren gestohlen wurde, aus der Bank in Quark zurückzuerobern. Das Gleiche versuchen die Einwohner von Quark bei der Bank von Quatsch.

Die Vorgeschichte

Zwei verschiedene Quartiere von FRii-TOWN, Hauptstadt der Republik FRii-DOMM, bekämpften sich gegenseitig schon seit Jahren. Die Polizei errichtete deshalb eine Grenze zwischen den beiden Quartieren Quatsch und Quark. Unter erschwerten Bedingungen ging der Kampf der beiden Parteien aber dennoch weiter. Die Einwohner von Quatsch versuchten nun, sich über die streng bewachte Grenze zu schleichen und das Geld, das während den vielen Jahren gestohlen wurde, aus der Bank in Quark zurückzuerobern. Das Gleiche versuchen die Einwohner von Quark bei der Bank von Quatsch.

Die Spielskizze



Der Spielablauf

Die Einwohner eines Quartiers (Spieler) versuchen sich über die Grenze zu schleichen und in die Bank im anderen Stadtteil einzubrechen. Das Geldstück, das sie dabei erbeuten, bringen sie zurück zu ihrer Bank. Wichtig dabei: sie sollten beim Grenzübertritt von den Wächtern nicht gesehen werden, denn sonst gibt’s einen Strafpunkt für ihr Quartier. Im ganzen Gebiet herrscht «Bändelikampf», das heisst, sie müssen versuchen einander die Schwänze (aus Zeitung, hinten in die Hosen gesteckt) auszureissen. Nach einem Kampf, kann der Gewinner bestimmen, was geschehen soll: Entweder kann er den Verlierer ins «Gefängnis» stecken oder er kann selbst in die «Freiheit» gehen.

«Freiheit» bedeutet: Nach der Vorweisung des Zeitungsschwanzes, den er dem andern ausgerissen hat, kann er mit einer Fahne beim Gegner ungehindert in die Bank eintreten.

Das Spiel dauert so lange, bis eine Bank vollständig ausgeraubt ist (das erbeutete Geld kommt auf ein spezielles Konto das von der anderen Gruppe nicht wieder beraubt werden kann) oder wird nach einer bestimmten Zeit abgebrochen. Bewertet werden alle Geldstücke, die ein Quartier erobert hat. Die von den Wächtern entdeckten Grenzübertritte werden abgezählt.

- **Grenze:** Auf der Grenze (Waldweg) gehen immer drei bis vier Grenzwächter (Leiter) auf und ab. Sie haben immer ein Bleistift und ein Papier bei sich. Wenn sie einen Spieler sehen, der die Grenze überquert, notieren sie sich einen Punkt bei dem Quartier, dem dieser Spieler angehört. Spieler, die sich in der Nähe der Grenze aufhalten, dürfen nicht mitgezählt werden, nur solche, die direkt auf der Grenze gesehen werden. Die Grenzwächter versuchen aber nicht, die Spieler einzufangen. Sie blicken nur in eine Richtung und können einen Spieler, der hinter ihnen die Grenze übertritt, nicht sehen. Die Wächter können die Spieler anhand des farbigen Stirnbandes identifizieren.
- **Gefängnis:** Wer ins Gefängnis kommt, muss fünf Minuten lang dort warten. Zudem muss er, sofern vorhanden, seine Beute aus der Bank abgeben.
- **Freiheit:** Wer zu der Freiheit kommt, kann mit der FRii-DOMM-Fahne frei in das gegnerische Quartier und die Bank eintreten, ohne dass er dabei irgendwie durch irgendwen aufgehalten werden darf. Beim Zurückgehen muss er die Fahne bei der Grenze wieder abgeben.
- **Bank Quark und Bank Quatsch:** Ein mit Markierband eingezäuntes Gebiet, das die Bank darstellt. Die Bank wird von den Quartiereinwohnern gegen die Eindringlinge verteidigt. Kann sich ein Eindringling bis in die Bank hinein kämpfen, bekommt er ein Geldstück.
- **Leiter:** 1 Gefängnis, 1 Freiheitsstation, 3 Grenzwache, 2 Bank Quark/Quatsch

Die Materialliste

- Markierband
- Uhr (Gefängnis)
- Fahne und Fahnenstange
- Papier und Bleistift 3x
- Zeitungsstreifen
- farbige Stirnbänder (z.B. farbige/gefärbte Binden)
- Geldstücke, zwei unterschiedliche Farben (z.B. Holz-Rondos)

Quellennachweis

Titelbild: Mit freundlicher Genehmigung von www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Spielidee: Mit freundlicher Genehmigung von www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!