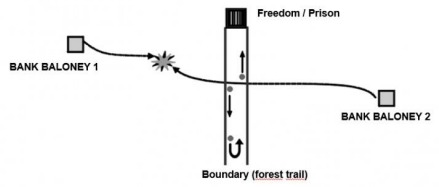
Le combat de la connerie et du quark

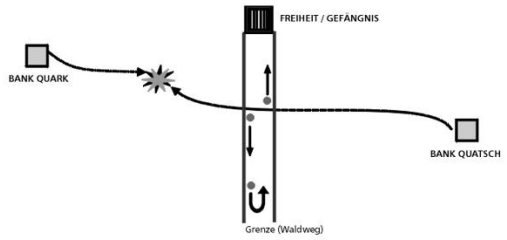


Les habitants de Quatsch ont tenté de se faufiler à travers la frontière étroitement surveillée et de récupérer l'argent volé pendant toutes ces années à la banque de Quark. Les habitants de Quark tentent de faire de même avec la banque de Quatsch.

Les antécédents

Deux quartiers différents de FRii-TOWN, capitale de la République de FRii-DOMM, se battaient depuis des années. La police a donc érigé une frontière entre les deux quartiers de Quatsch et Quark. La lutte entre les deux parties s'est néanmoins poursuivie dans des conditions difficiles. Les habitants de Quatsch ont tenté de se faufiler à travers la frontière étroitement surveillée et de récupérer l'argent volé pendant toutes ces années à la banque de Quark. Les habitants de Quark tentent de faire de même avec la banque de Quatsch.

L'esquisse de jeu



Le déroulement du jeu

Les habitants d'un quartier (les joueurs) essaient de se faufiler à travers la frontière et de cambrioler la banque de l'autre quartier. Ils rapportent à leur banque la pièce de monnaie qu'ils ont obtenue. Important : ils ne doivent pas être vus par les gardes lors du passage de la frontière, sinon ils reçoivent un point de pénalité pour leur quartier. Dans toute la région, c'est le "combat de Bändelik", c'est-à-dire qu'ils doivent essayer de s'arracher mutuellement les queues (faites de journaux et glissées à l'arrière des pantalons). Après un combat, le gagnant peut décider de ce qui doit se passer : Soit il peut mettre le perdant en "prison", soit il peut lui-même aller en "liberté".

"Liberté" signifie : après avoir montré la queue du journal qu'il a arraché à l'autre, il peut entrer librement dans la banque en présentant un drapeau à son adversaire.

Le jeu dure jusqu'à ce qu'une banque soit entièrement dévalisée (l'argent capturé est placé sur un compte spécial qui ne peut pas être dévalisé à nouveau par l'autre groupe) ou est interrompu après un certain temps. L'évaluation porte sur toutes les pièces d'argent qu'un quartier a capturées. Les passages de frontière découverts par les gardiens sont comptabilisés.

- **Frontière :** sur la frontière (chemin forestier), il y a toujours trois ou quatre gardes-frontière (échelle) qui vont et viennent. Ils ont toujours un crayon et un papier sur eux. Lorsqu'ils voient un joueur franchir la frontière, ils notent un point près du quartier auquel appartient ce joueur. Les joueurs qui se trouvent à proximité de la frontière ne doivent pas être comptabilisés, seuls ceux qui sont vus directement sur la frontière le sont. Les gardes-frontières n'essaient cependant pas de capturer les joueurs. Ils ne regardent que dans une seule direction et ne peuvent pas voir un joueur qui franchit la frontière derrière eux. Les gardes peuvent identifier les joueurs grâce à leur bandeau frontal de couleur.
- **Prison :** Celui qui est envoyé en prison doit y attendre cinq minutes. En outre, il doit remettre son butin de la banque, s'il y en a un.
- **Liberté :** celui qui arrive à la liberté peut entrer librement dans le quartier et la banque adverses avec le drapeau FRii-DOMM, sans être arrêté par qui que ce soit. En revenant, il doit rendre le drapeau à la frontière.
- **Banque Quark et banque Quatsch :** zone clôturée par du ruban de marquage représentant la banque. Le banc est défendu par les habitants du quartier contre les intrus. Si un intrus parvient à se frayer un chemin jusqu'à la banque, il reçoit une pièce de monnaie.
- **Échelle :** 1 prison, 1 station de liberté, 3 gardes-frontières, 2 banque Quark/Quatsch

La liste de matériel

- Ruban de marquage
- Horloge (prison)
- Drapeau et hampe de drapeau
- Papier et crayon 3x
- Bandes de journaux
- bandeaux de couleur (par ex. bandeaux colorés/teints)
- Pièces de monnaie, deux couleurs différentes (par ex. rondos en bois)

Mention de la source

Image de couverture : avec l'aimable autorisation de www.spielboerse.ch - Idées de jeux pour les jeunes !

Idée de jeu : avec l'aimable autorisation de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar !