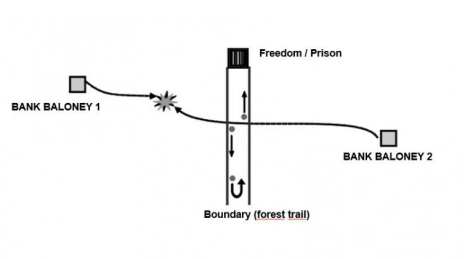


INVIATO DA
Markus.Sigrist

ON
17/03/2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

La battaglia tra sciocchezze e balle

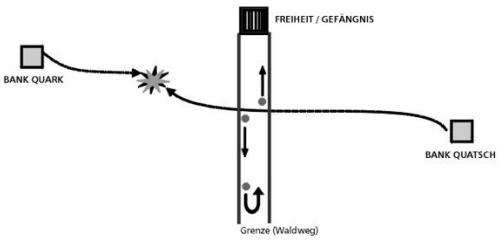


Gli abitanti di Quatsch hanno cercato di attraversare di nascosto il confine pesantemente sorvegliato e di recuperare il denaro che era stato rubato nel corso degli anni dalla banca di Quark. Gli abitanti di Quark stanno cercando di fare lo stesso con la banca di Quatsch.

La storia di fondo

Due diversi quartieri di FRii-TOWN, capitale della Repubblica di FRii-DOMM, erano in lotta tra loro da anni. La polizia ha quindi istituito un confine tra i due quartieri di Quatsch e Quark. Tuttavia, la battaglia tra le due parti continuò in condizioni difficili. Gli abitanti di Quatsch hanno cercato di attraversare di nascosto il confine pesantemente sorvegliato e di recuperare il denaro che era stato rubato dalla banca di Quark nel corso degli anni. Gli abitanti di Quark stanno cercando di fare lo stesso con la banca di Quatsch.

Lo schizzo del gioco



Lo svolgimento del gioco

Gli abitanti di un quartiere (i giocatori) cercano di attraversare di nascosto il confine e di introdursi nella banca dell'altra parte della città. Portano il denaro rubato nella loro banca. Importante: non devono essere visti dalle guardie quando attraversano il confine, altrimenti riceveranno un punto di penalità per il loro quartiere. In tutta l'area si svolge una "lotta dei nastri", ovvero devono cercare di

strapparsi a vicenda le code (fatte di carta di giornale e infilate nel retro dei pantaloni). Dopo un combattimento, il vincitore può decidere cosa deve succedere: Può mettere in "prigione" il perdente oppure può andare lui stesso in "libertà".

"Libertà" significa: dopo aver presentato la coda di giornale che ha strappato all'altro giocatore, può entrare nella banca senza ostacoli con una bandiera dell'avversario.

Il gioco dura finché una banca non viene completamente rapinata (il denaro catturato viene messo in un conto speciale che non può essere nuovamente rapinato dall'altro gruppo) o viene annullato dopo un certo tempo. Tutte le monete che un quartiere ha catturato vengono segnate. Vengono contati i passaggi di frontiera scoperti dalle guardie.

- **Confine**: ci sono sempre tre o quattro guardie di confine (leader) che camminano su e giù per il confine (sentiero della foresta). Hanno sempre con sé una matita e un foglio di carta. Quando vedono un giocatore attraversare il confine, annotano un punto accanto al quartiere a cui appartiene il giocatore. I giocatori che sono vicini al confine non possono essere contati, ma solo quelli che sono visti direttamente sul confine. Tuttavia, le guardie di frontiera non cercano di catturare i giocatori. Guardano solo in una direzione e non possono vedere un giocatore che attraversa il confine alle loro spalle. Le guardie possono identificare i giocatori dalle loro fasce colorate.
- **Prigione**: chi viene mandato in prigione deve aspettare cinque minuti. Deve anche consegnare il proprio bottino dalla banca, se disponibile.
- **Libertà:** chi raggiunge la libertà può entrare liberamente nel quartiere avversario e nella banca con la bandiera FRii-DOMM senza essere fermato da nessuno. Al ritorno, deve riconsegnare la bandiera al confine.
- **Bank Quark e Bank Quatsch:** un'area recintata con nastro adesivo che rappresenta la banca. La banca è difesa dagli abitanti del quartiere contro gli intrusi. Se un intruso riesce a combattere per entrare nella banca, riceve una moneta.
- **Leader:** 1 prigione, 1 stazione di libertà, 3 guardie di frontiera, 2 banca Quark/Quatsch

Elenco dei materiali

- Nastro adesivo
- Orologio (prigione)
- Bandiera e asta della bandiera
- Carta e matita 3x
- Strisce di giornale
- fasce colorate (ad es. bende colorate/colorate)
- Monete di due colori diversi (es. rondò di legno)

Prova della fonte

Immagine di copertina: Per gentile concessione di www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Idea di gioco: Per gentile concessione di www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Giochi all'aperto
Partita di girone
Strategia
Concorso
Banca

Età
8–12 anni

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/la-battaglia-tra-sciocchezze-e-balle