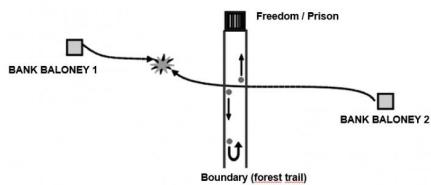


Balion? ir kvark? m?šis

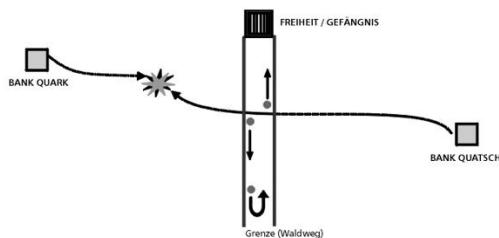


Kvarko gyventojai band? prasmukti per griežtai saugom? sien? ir susigr?žinti per daugel? met? iš Kvarko banko pavogtus pinigus. T? pat? Kvarko gyventojai bando padaryti ir Kvarko banke.

Istorija

Du skirtini FRii-TOWN, FRii-DOMM respublikos sostin?s, kvartalai daugel? met? kovojo tarpusavyje. Tod?l policija pastat? sien? tarp dviej? kvartal? - Kvatšo ir Kvarko. Ta?iau kova tarp dviej? partij? t?s?si sud?tingomis s?lygomis. Kvatšo gyventojai dabar band? prasmukti per griežtai saugom? sien? ir atgauti per daugel? met? iš Kvarko banko pavogtus pinigus. T? pat? bando padaryti ir Kvarko gyventojai Kvarko banke.

Žaidimo eskizas



Žaidimo eiga

Vieno rajono gyventojai (žaid?jai) bando peržengti sien? ir ?silaužti ? kitame rajone esant? bank?. Gautus pinigus jie nuneša atgal ? savo bank?. Svarbu: kirsdam sien? jie neturi b?ti pasteb?ti sargybini?, kitaip j? kvartalas gaus baudos tašk?. Visame rajone vyksta "kaspin?li? kova", t. y. jie turi stengtis ištraukti vienas kitam uodegas (padarytas iš laikraš?io, ?kištas ? kelnes). Po kovos nugal?tojas gali nuspr?sti, kas tur?t? ?vykti: Jis gali arba pasodinti pralaim?jus?j? ? kal?jim?, arba pats išeiti ? laisv?.

"Laisv?" reiškia: Parod?s laikraš?io uodeg?, kuri? išpl?š? kitam asmeniui, jis gali netrukdomas ?eiti ? bank? su v?liava pas priešinink?.

Žaidimas trunka tol, kol bankas visiškai apipl?šiamas (pagrobtai pinigai patenka ? speciali? s?skait?, kurios kita grup? negali v?l apipl?šti) arba po tam tikro laiko sustabdomas. Visi ketvir?io pagrobtai pinigai ?skaitomi. Skai?iuojami sargybini? aptikti sienos kirtimai.

- **Siena:** Trys ar keturi pasienie?iai (vadovai) visada eina aukštyn ir žemyn per sien? (miško keliuk?). Jie visada su savimi turi pieštuk? ir popieri?. Pamat? sien? kertant? žaid?j?, jie užrašo tašk? prie rajono, kuriam šis žaid?jas priklauso. Žaid?jai, kurie yra netoli sienos, negali b?ti skai?iuojami, tik tie, kurie matomi tiesiai ant sienos. Ta?iau pasienie?iai nebando gaudyti žaid?j?. Jie ži?ri tik ? vien? pus? ir negali matyti už j? sien? kertan?io žaid?jo. Pasienie?iai žaid?jus atpaž?sta pagal spalvot? galvos apdangal?.
- **Kal?jimas:** kiekvienas, patek?s ? kal?jim?, turi tame laukti penkias minutes. Be to, jis turi atiduoti savo grob? iš banko, jei toks yra.
- **Laisv?:** Kas patenka ? laisv?, gali laisvai ?eiti ? priešo kvartal? ir bank? su FRii-DOMM v?liava, niekieno nestabdomas. Gr?ždamas atgal, jis privalo atiduoti v?liav? pasienye.
- **Banko kvarkas ir banko kvartalas:** žym?jimo juosta aptverta teritorija, kuri simbolizuojas bank?. Bank? nuo ?sibrov?li? gina apylink?s gyventojai. Jei ?sibrov?liui pavyksta prasibrauti ? bank?, jis gauna monet?.
- **Kop??ios:** 1 kal?jimas, 1 laisv?s stotis, 3 pasienie?iai, 2 banko Quark / Quatsch

Medžiag? s?rašas

- Žym?jimo juosta
- Laikrodis (kal?jimas)
- V?liava ir stiebas
- Popierius ir pieštukas 3x
- Laikraš?io juostel?s
- spalvotos galvos juostos (pvz., spalvotos / dažytos tvarsliavos)
- Dviej? skirtin? spalv? monetos (pvz., medin?s rondo monetos)

Šaltinio nuoroda

Viršelio nuotrauka :www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar !

Žaidimo id?ja: su www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!