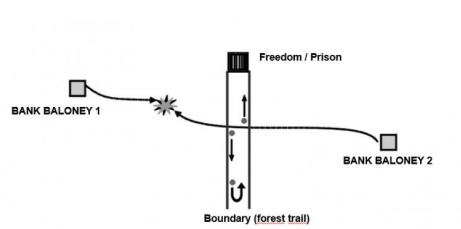


SUBMITTED BY
Markus.Sigrist

ON
17.03.2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Cīņa starp muļķībām un muļķībām

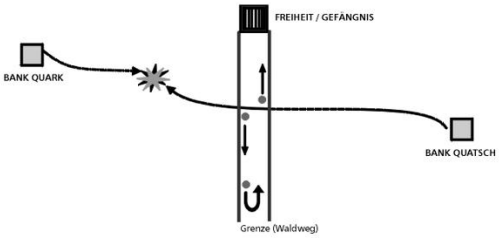


Kvatšas iedzīvotāji mēģināja pārmesties pāri stingri apsargātajai robežai un atgūt naudu, kas gadu gaitā tika nozagta no Kvarkas bankas. Kvarkas iedzīvotāji cenšas to pašu izdarīt ar Kvatšas banku.

Priekšvēsture

Divi dažādi FRii-TOWN, FRii-DOMM Republikas galvaspilsētas, rajoni jau gadiem ilgi cīnījās savā starpā. Tāpēc policija izveidoja robežu starp abiem kvartāliem Quatsch un Quark. Tomēr cīņa starp abām pusēm turpinājās sarežģītos apstākļos. Kvatšas iedzīvotāji tagad mēģināja pārmesties pāri stingri apsargātajai robežai un atgūt naudu, kas gadu gaitā tika nozagta no Kvarkas bankas. Kvarkas iedzīvotāji mēģina darīt to pašu ar Kvatšas banku.

Spēles skice



Spēles gaita

Vienas apkaimes iedzīvotāji (spēlētāji) cenšas pārmesties pāri robežai un ielauzties bankā, kas atrodas otrā pilsētas daļā. Nozagto naudu viņi nogādā atpakaļ savā bankā. Svarīgi: šķērsojot robežu, viņus nedrīkst pamanīt apsargi, pretējā gadījumā viņi saņems soda punktu savam rajonam. Visā rajonā notiek "lentīšu cīņa", kas nozīmē, ka viņiem jāmēģina vienam otram noplēst astes (kas izgatavotas no avīzes un ieliktas bikšu aizmugurē). Pēc cīņas uzvarētājs var izlemt, kam jānotiek: Vai nu viņš var

ieslodzīt zaudētāju "cietumā", vai arī pats doties uz "brīvību".

"Brīvība" nozīmē: pēc tam, kad viņš ir uzrādījis laikraksta asti, ko ir izrāvis otram spēlētājam, viņš var netraucēti ieiet bankā ar pretinieka karogu.

Spēle ilgst, līdz banka tiek pilnībā aplaupīta (sagrābtā nauda tiek ievietota īpašā kontā, kuru otra grupa vairs nevar aplaupīt) vai pēc noteikta laika tiek atcelta. Visas monētas, kuras kaimiņi ir sagrābuši, tiek ieskaitītas. Tiek saskaitīti apsargu atklātie robežas šķērsošanas gadījumi.

- **Robeža**: vienmēr ir trīs līdz četri robežsargi (vadītāji), kas staigā pa robežu (meža ceļu). Viņiem vienmēr līdzi ir zīmulis un papīra lapa. Kad viņi pamana, ka kāds spēlētājs šķērso robežu, viņi atzīmē punktu blakus apkaimei, kurai šis spēlētājs pieder. Spēlētājus, kas atrodas robežas tuvumā, nedrīkst uzskaitīt, bet tikai tos, kas redzami tieši uz robežas. Tomēr robežsargi nemēģina spēlētājus noķert. Viņi skatās tikai vienā virzienā un nevar redzēt spēlētāju, kurš šķērso robežu aiz viņiem. Robežsargi var identificēt spēlētājus pēc to krāsainajām galvassegām.
- **Cietums**: ikvienam, kurš tiek nosūtīts uz cietumu, tur jāgaida piecas minūtes. Viņam ir arī jānodod sava laupīšana no bankas, ja tāda ir pieejama.
- **Brīvība:** ikviens, kurš sasniedz brīvību, var brīvi ieiet pretinieka apkaimē un bankā ar FRii-DOMM karogu, un neviens viņu neaptur. Atgriežoties, viņam karogs jānodod atpakaļ uz robežas.
- **Bank Quark un Bank Quatsch**: ar marķējuma lentu iežogota teritorija, kas simbolizē banku. Apkārtnes iedzīvotāji aizsargā banku pret iebrucējiem. Ja iebrucējs var izcīnīt ceļu uz banku, viņš saņem monētu.
- **Vadītājs:** 1 cietums, 1 brīvības stacija, 3 robežsargi, 2 bankas Quark/Quatsch

Materiālu saraksts

- Marķēšanas lente
- Pulkstenis (cietumā)
- Karogs un karoga masts
- Papīrs un zīmulis 3x
- Avīzes sloksnes
- krāsainas galvas lentes (piemēram, krāsainas/krāsainas pārsēji)
- Divu dažādu krāsu monētas (piem., koka rondo)

Avota apliecinājums

Vāka attēls: Ar www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Spēles ideja: Ar www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Spēles brīvā dabā
Grupu turnīrs
Stratēģija
Konkurss
Banka

Vecums
8–12 gadi

Dalībnieku skaits
Dati nav pieejami.

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Ilgums
Dati nav pieejami.

Materiāls
Daudz darba

Failu lejupielāde
Failu lejupielādes nav

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Ilgums
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/cina-starp-mulkibam-un-mulkibam