

Wenig-Aufwand-Geländespiel für Jungscharen

Mork & Zork vom Ork

Bannemann (3-Bock) mal anders

In den letzten Wochen gab's im All wiederholt die Meldung von plötzlichen, nur Sekunden dauernden Überfällen auf **Alliens** (das sind Allbewohner, auf keinen Fall verwechseln mit den Euch sonst bekannten Eylliens!) Die Täter waren derart schnell, daß sie noch nie jemand zu Gesicht bekommen konnte.

Gerade gestern wurde wieder ein derartiger Fall bekannt. Daß nämlich genau 5 Alliens auf unerklärliche Art verschollen sind. Übrigens war sogar ein All-cop (All-Polizist) dabei.

Alle Alliens leben nun in Angst, sie könnten die nächsten sein. Man munkelt, dass 2 ungeheure Wesen die Drahtzieher sein könnten: Mork & Zork. Man sagt auch, daß sie die All-Herrschaft anstreben.

Aber: Nichts genaues weiss man nicht!

Doch 1 ist klar: Vor Mork und Zork sollte man sich in 8 nehmen! Denn, so viel ist inzwischen auch bekannt, die Alliens, die verschwinden, werden an einen unbekanntem Ort **gezorkt**.

Sondermeldung in der Sache gezorkte Alliens:

Die 5 verschollenen Alliens sind soeben in der central-cop-station aufgetaucht. Sie berichten der unbekanntem Ort sei der Planet **ORK**. Die Alliens berichteten weiter, sie seien Zeugen geworden, wie gerade der **WORK**, das Zeichen der Macht von Mork und Zork, zerstört wurde. Daraufhin seien sie plötzlich in der Lage gewesen, dem Planeten ORK schnellstens zu entsweben. All cop nimmt an, daß auch die anderen in den letzten Wochen gezorkten Alliens vom Ork entkommen konnten.

Übrigens: Die Alliens bewegen sich mit Hilfe eines Spezialantriebs vorwärts. Dieser funktioniert mit dem Stoff **BORK**, der stark strahlt und deshalb auch nur in eigens für diesen Zweck gebauten Spezial-tanks mitgeführt werden kann. Das BORK ist **auf keinen Fall zu verwechseln mit Kork**, es sieht diesem nur rein zufällig etwas ähnlich.

Gezorkte Alliens schweben auf schnellste Art zum Ork, den sie nicht verlassen können, es sei denn, es gelingt einem anderen Allien, von Mork & Zork unbemerkt auf den Ork zu gelangen und den **WORK** umzuwerfen. Auch Mork & Zork brauchen Borks, weshalb sie jeden gezorkten Allien vor seiner Ankunft auf dem ORK um 1 Bork "erleichtern". Jeder Allien besitzt zu Spielanfang 3 Borks, ausreichend für eine Entfernung von mindestens 3 Lichtjahren. Hat ein Allien keine Borks mehr, wird er automatisch zu einem Komplizen von Mork & Zork. Mork & Zork & Co. dürfen nach einer geglückten Befreiungsaktion der Alliens erst dann weiterzorken, wenn sie ihren Work wieder aufgebaut haben.

Onpaper-Help :

WORK	3Bock aus Stöcken, oder ein Fußball, der dann bei einer Befreiungsaktion weggeschossen wird und von Mork & Co wiedergeholt werden muß, bevor diese weiterzorken dürfen
Tank für Borks	schwarze Filmdose (davon erhält jeder Allien eine)
Bork-Sammelbehälter von Mork&Zork	weiße Filmdose (Fuji)
BORK	In Scheiben geschnittene Korken
ORK	Kreis (mit Kreide, Seil,...) in dem der WORK steht.
MORK & ZORK& KORK(evtl.) & CO.	Bannemänner
Alliens	Nicht-Bannemänner
zorken	abschlagen oder : Name und momentanen Standort laut rufen