

## Jungschärlerlen



A Werewolves of Bleak Forest (statikus) és a Among us / Mafia (mobil) játék ifjúsági csoportos változata.

## Mobil játékváltozat (Body Body / Köztünk / Maffia):

**A játék célja:** A játék célja:

A cél: A fiatal vezetők (minik) megalomániájukról ismertek, és mindenkit meg akarnak domborítani. (Jel = A mini kinyújtja a lapos kezét (tenyérrel lefelé) a célpontja felé, és a kinyújtott kezét a másik kezével megüti) Céljuk, hogy mindenki mást tyúkanyóvá tegyenek.

A többi karakter célja, hogy kiderítsék, kik a mini vezérek, hogy megakadályozzák a verést.

A hangyák is ki akarják deríteni, hogy kik a minik. Azonban még fontosabb számukra, hogy a végéig ne legyenek tyúkanyók.

**A játék előkészítése:**

Kiosztjuk a karakterkártyákat, és meghatározzuk a találkozóhelyet.

Amikor mindenki meglátta a kártyáját, mindenki csukott szemmel körbe áll. Mindenki hangosan számol 20-ig. 3-ig számolva csak a minik nyitják ki a szemüket, hogy azonosítsák egymást

hogy azonosítsák egymást. Tíznel ismét becsukják a szemüket. 13-nál a hangyák kinyitják a szemüket, 19-nél pedig ismét becsukják a szemüket. 20-nál mindenki újra kinyitja a szemét.

**Kezdjétek el a játékot:**

Mindenki szabadon mozog a szobákban, és kitapogatja a karakterfeladatokat. Elbújni nem szabad (kivéve, ha van ilyen funkciójuk). Egyedül kell járkalnotok, és nem beszélhettek.

A kör addig folytatódik, amíg meg nem találnak valakit, akit levadásztak. Akit üldöztek, az ott marad, ahol van (ez karaktertől függően változhat), amíg meg nem találják.

Aki megtalálja a púpozott személyt, az "Hegy, hegy, hegy" felkiáltást hallat. Ha csak te magad hallod a kiáltást, akkor meg kell ismételni, és a találkozóhelyre kell menni.

Most kezdődik a tárgyalás, ahol vádaskodhatsz és védekezhetsz.

A felakasztott nem nyilatkozhat a történekről. Azonban felfedik a jellemüket.

Amikor minden érv elhangzott, a f? vezet? (HL) szavazást ír ki, és eld?, hogy az egész ifjúsági csoport kit fog felakasztani. Ez a személy felfedi a karakterét, és kiesik a játékból. A játék a szokásos módon folytatódik.

## A játék vége:

A játék akkor ér véget, ha az összes minit megtalálták, vagy csak a minik vannak még levadászatlanul. Ha a Grizzly funkciót aktiválták, Grizzlyt is meg kell találni.

A játék végén vagy a minik, vagy Grizzly, vagy a megmaradt Jungschich-figurák maradnak.

## Statikus játékváltozat (Werwölfe):

Csoportosan ülünk egy körben, a többi játékos között kell? távolságra, hogy senki ne vegye észre, ha valaki felébred. A karakterkártyát képpel lefelé a játékos mögé rakjátok, úgy, hogy a f?szerepl? láthassa, de senki más ne lássa. A HL folyamatosan körbejárja a játékosok körét.

Az elején mindenki alszik. A f?vezet? folyamatosan elmondja, hogy ki ébredszik, és mit kell tenni.

(Példa: "Mindenkinek alszik, és a minik felébrednek. Eldöntik, hogy milyen célt kell levadászni. A döntést meghozzák, és visszaalszanak.")

Ha egy körben minden szükséges szerepl? felébredt, teljesítette a feladatát és visszaaludt, az egész ifjúsági csoport felébred, és a vezet? elmagyarázza, mi történt.

(Példa: "Mindenkinek felébred. Kivéve XY. XY-t felakasztották, és túl laposnak érzi magát ahhoz, hogy részt vegyen a megbeszélésen. Csak elmondja, milyen karakter volt.")

Most kezd?dik a tárgyalás, és lehet vádaskodni és védekezni.

Akit felakasztottak, az nem nyilatkozhat az eseményekről.

Amikor minden érv elhangzott, a GM szavazást ír ki, és eld?, hogy kit fog az egész ifjúsági csoport tyúkanyóba dugni. Ez a személy felfedi a karakterét, és kiesik a játékból. A játék a szokásos módon folytatódik.

A játék célja és vége ugyanaz, mint a mobilos változatban.

*A mobilverzióhoz olyan épületek alkalmasak, amelyekbe különböző ajtókon keresztül lehet belépni. (Minél kevesebb zsákutca) A játék kint is játszható. A helyszínnek azonban nem szabad tisztának lennie, hogy ne lehessen belátni a teljes játékteret. Pl. s?r? erd? vagy egy ház kerttel.*

## Szerepek

A szerepkártyák letölthet?k.

### F? vezet?

## *Mobil játékváltozat:*

Az elején kerül kiválasztásra. ? vezeti a tárgyalásokat és ítéletet hirdet. Visszavonulása esetén új vezetőt választanak. Szavazategyenlőség esetén vétőszavazás. Nincs külön karakter, csak kiegészítő funkció.

## *Statikus játékváltozat:*

Vezeti a játékot. Folyamatosan elmeséli a történéseket. Nincs aktív játékos. Mint minivezető, egyszer mindenkit kihívás elé állít, hogy domborítson.

## **Minivezető / Minik**

**Mobil** :Körönként és mininél legfeljebb 1 személyt lehet tyúkozni.

Jel = A mini kinyújtja a lapos kezét (tenyérrel lefelé) a célpontja felé, és a kinyújtott kezét a második kezével megüti.

**Statikus**: Minden fordulóban felébredni.

A minik közösen eldöntik, hogy kit akarnak megütni. Nem verbális kommunikáció a HL-el.

## **Jungschärler**

Az egyes ifjúsági csoportok "normál lakossága".

Nem rendelkezik különleges képességekkel. A tárgyalás minden fordulójának végén tanúvallomást tehet (Mobilral együtt) és/vagy szavazhat.

## **Grizzly**

**Mobil**: Ha egy mini megpróbálja megdönteni a grizzlyt, akkor fordul a kocka, és a mini csatlóssá válik. Ez a képesség játékonként csak egyszer működik. Innentől kezdve a Grizzly magányos harcos, és megpróbál mindenki mást domborítani.

**Statikus**: Minden körben felébred.

Eldönti, hogy segíteni akar-e a csatlósnak (a csatlós nem kerül csatlósnak), vagy maga akar valakit csatlósnak állítani. Nem verbális kommunikáció HL-el. (minden képesség csak 1 alkalommal)

## **2 hangya**

Ha az egyik hangyát vasalják, a másik demotiválódik, és nem vesz részt. **Mobil és statikus ugyanúgy.**

## **Smiley**

**Mobil**: Ha egy Mini megpróbálja megütni Smiley-t, nem történik semmi. Smiley egy mosollyal meggyőzi a minit, hogy üssön meg valaki mást (nevezze meg a célpontot)

Ez a képesség játékonként csak egyszer működik.

Smiley nem azonosíthatja magát és a Minit közvetlenül a tárgyalás során, és nem tájékoztathatja őket a találkozásukról.

**Statikus**: HaSmiley-t neveztek meg célpontként, a HL hátára koppintva Smiley felébred, és továbbadhatja a találatot egy másik személynek. Nem verbális kommunikáció a HL-lel.

Ez a képesség játékonként csak egyszer működik.

## **Gigli**

**Mozgó:** Amikor egy Mini Gigli megpúposodik, Gigli elkezd csaholni. Ezzel közli a Minivel, hogy magának kell gigliznie, és nem tud tovább giglizni. Lefekszik Gigli mellé, és szintén kiesik a játékból.

Ez a képesség játékonként csak egyszer működik.

**Statikus:** Ha Giglit választják célpontnak, a HL felébreszti Giglit.

Gigli ezután eldöntheti, hogy a Minik közül melyiket kell kiiktatni. A HL a Minikre mutat. Nem verbális kommunikáció a HL-lel.

## Agy

**Mozgó:** Az Agy megnézheti 1-2 másik játékos karakterkártyáját egy folyamatban lévő forduló alatt. Ez a játék során észrevétlenül történik.

**Statikus:** Minden fordulóban felébred. Az Agy játékonként 1-2 alkalommal megnézheti egy másik játékos karakterkártyáját.

(11 játékos 2 kártyája)

## Kick

**Mozgó:** Kickaz egyetlen, aki elrejtőzhet. Rúgás leselkedhet valahol, és tetten érheti a Miniket.

**Statikus:** Kick rövid ideig (1s) és feltétlenül pisloghat éjszaka, amíg a Minik csínytevésen vannak.

## Spielanleitung und Karten

## Források

Kép: Canva.com

Játék: Ötletpiac BESJ csapat hétvége