

## Pflöckle



A jól ismert "Werwölfe"-t újraértelmezték és az ifjúsági kórusok kontextusába helyezték.

## Ploughshares

### Bevezetés:

Jungschi.büli-ként szembesültünk azzal a ténnyel, hogy néhány kisebb gyermeknek rossz tapasztalatai voltak az egyre népszerűbb "Werwölfe" játékkal. Ez álmatlan éjszakákhoz és rémálmokhoz vezetett. Emiatt felülvizsgáltuk a játékhoz való hozzáállásunkat, és arra a következtetésre jutottunk, hogy az ilyen tapasztalatok mellett egyszeren figyelmen kívül hagytuk a játék lelki oldalát. Az olyan mitikus lények, mint a vérfarkasok, amelyek valóban démoni eredetűek, vagy a boszorkány, aki pozitív szerepet játszik a játékban, de a való életben sötét mágiával démoni erőkre támaszkodik, meghatározóak a játék számára. Ezért az ifjúsági csoportunkon belül a játékelvet vettük, a felesleges dolgokat töröltük, és minden szerepet átneveztünk és újraértelmeztünk. Ennek az a célja, hogy a gyerekeink és mi, mint vezetők továbbra is élvezhessük ezt a játékot, de egy olyan spirituális környezetben játszódjon, amit képviselni tudunk. A játékot "Pflöckle"-nek nevezzük.

### A játék elve:

A játék elve nagyjából 1:1-ben megegyezik a "Werwölfe" játék elvével. A történetmesélés azonban nem is lehetne különbözőbb.

Az XY ifjúsági csoport táborba tart. Alig várják, hogy együtt töltsék az időt, jó beszélgetéseket és sok akciót folytassanak. Minden résztvevőnek saját bivaója van. Az öröm azonban nem tart sokáig, hiszen már az első este kiderül, hogy vannak a táborban olyanok, akiket jobban érdekel a sátor lebontása, mint maga a tábor. Az XY ifjúsági csoportra hárul a feladat, hogy megtalálja a bajkeverőket és hazaküldje őket. A játék célja minden normális ifjúsági vezető számára az, hogy az összes bajkeverőt hazaküldje, és így megnyerje a játékot. A "cövekek" célja, ahogy a bajkeverőket nevezzük, mert ők cövekelik a sátrakat (= cövekeket húznak ki a földből, hogy a sátruk összedőljön). Minden reggel szavazással döntenek el, hogy kinek kell elhagynia a tábort és hazaküldik.

### A játék előkészítése:

- Elmondani a történetet
- A szerepek magyarázata
- Csukjátok be a szemeket
- A szerepeket a játékvezető osztja ki (sztepp vagy játékkártya)

## Eljárás az éjszaka folyamán / a játék kezdete:

- (az 1. fordulóban minden szerep egyszer felébred, hogy a játékvezet?nek legyen áttekintése)
- a "mama" kiválaszt 2 "legjobb barátot" és a "bába" azonosítja az "ikreket"
- Az alvajáró kiválasztja a bivakját, ahol az éjszakát tölti.
- Esri kiválaszt egy személyt, akinek el kell mosogatnia (ez a személy nem beszélhet a vádaskodás alatt)
- A téeszek kiválasztják a bivakot, amelyet tétre akarnak tenni
- Az éjszakai ?rség eldönti, hogy beavatkozik-e (újjáépíti a sátrat vagy felállít egy másik sátrat)

## Napközbeni eljárás:

- Az eseményeket a játékmester tárja fel.
- Különleges funkciókat hajtanak végre:
  - A vezet? hazavisz valakit
  - Az ikreket összekeverik
  - A legjobb barátok együtt mennek
  - A táborozónak még mindig van bels? sátra (ezért "2. élet")
  - Vigyázzatok az alvajárókkal!
- Ezután kerül sor a gyülekezésre.
- 1 személyt az Esri kijelölt a mosogatóra, ezért csendben kell maradnia, nem védekezhet, nem emelhet vádat és nem szavazhat.
- vádoljanak meg 3-4 embert, akiket azzal gyanúsítanak, hogy az éjszaka folyamán pegazáltak.
- Többség dönt, hogy ki megy haza. (Figyelem: f? vezet?!)
- Ezután mindenki, aki még a táborban van, visszamegy aludni, és kezd?dik egy új éjszaka (lásd az alvajárás utáni éjszaka menetét).

## A játék vége:

Amikor az összes "tétet" hazaküldték, vagy már nincs több JS játékos.

# Szerepek

A szerepkártyák letölthet?k.

## Karó (korábbi vérfarkas)

Minden éjjel "karóba húzzák" egy JS-Ler bivakját.

## JS-Ler (volt falusi)

A táborban résztvev? személy, más különleges funkciója nincs. Cél: Az összes cövek hazaküldése.

## F? vezet? (volt polgármester)

Szavazategyenl?ség esetén a szavazás során második szavazattal rendelkezik. Kiegészítés: A 3. forduló után közvetlenül hazaküldhet valakit. Szerepét hazamenetelkor átadja másnak.

## Vezet? (volt vadász)

Szintén hazaküldhet valakit, ha az éjszaka folyamán távoznia kell.

## **Éjjeli ?r (volt boszorkány)**

Játékként egyszer képes megakadályozni, hogy egy bivakot "lefüleljenek", és egyszer maga is "lefülelhet" valakit.

## **Múmia (korábban Ámor)**

Meghatároz két legjobb barátot (BFF). Amikor 1 BFF hazamegy, a másik személy is hazamegy. Nem tudnak meglenni egymás nélkül.

## **Bába**

Két ikerpárt határoz meg, akiknek a sátrait éjszaka felcserélik. Ha az egyiknek haza kell mennie (csak éjszaka!), akkor összekeveredik a másikkal.

## **ESRI (új)**

Az ESRI minden este kiválaszt valakit, akinek másnap mosogatnia kell. Ez a személy nem vehet részt a szavazásban, és nem mondhat semmit aznap. Minden este új személyt jelölnek ki a mosogatásra.

## **Camper:in (korábbi fa)**

Van egy továbbfejlesztett bivakja küls? és bels? sátorral. Második élete van, ha a sátrát az éjszaka folyamán "felszögelik". Ha másnap hazaküldik, akkor mindenképpen el kell mennie.

## **Alvajáró (korábbi zarándok)**

Minden éjjel kiválaszt egy bivakot, amelyben alszik. Ha a saját sátrát az éjszaka folyamán "felakasztják", nem történik semmi. Ha azonban a kiválasztott bivakot "felszúrják", a személy a bivak tulajdonosával együtt hazamegy. A szerepnek nincs hatása a nap folyamán.

## **Schnurri (korábbi gomba)**

Támogatnia kell az els? vádat, ami az els? szavazás során történik, majd minden további napon támogatnia kell. Az akció akkor ér véget, amikor a vádlottat hazaküldték.

[Játék utasítások és kártyák](#)

## **Források**

Kép: BESJ

Játék: Ötletpiac BESJ Team Weekend