

Werwölfe vis? savait?



Gerai žinomas žaidimas "Vilkolakis" paprastai žaidžiamas ratu vakare. Šis žaidimas yra to žaidimo atmaina, ta?iau r?mas yra atidarytas, o j?s vis? dien? žaidžiate žaidim?

Žaidimas

Žaidimo pradžia

- Pirm?j? vakar? paaiškinamas žaidimas ir išdalijamos kortel?s. Žaidimo vadovas gali žaisti kartu, ta?iau to daryti nerekomenduojama, jei vaikai žaidim? žaidžia pirm? kart?. Yra šie veik?jai: 2 *vilkolakiai*, 1 *medžiotojas*, 1 *mo?iut?*, 1 *laukinis vaikas ir kaimie?iai*. Du vilkolakiai pasiteisino, vis dar galite kontroliuoti auk? kiek? per dien?. Simboliai išsamiau paaiškinti prieduose.
- Dienos metu *vilkolakiai* turi laiko "nužudyti" vien? arba du kaimie?ius (priklausomai nuo to, kiek j ? yra žaidime, galite sakyti, kad jie privalo "nužudyti" du arba gali "nužudyti" tik vien?). Gali b?ti, kad savo grup?je, ypa? su jaunesniais vaikais, rasite tinkamesn? termin? "nužudyti". Jie tai daro priešdami prie komandos draugo, parodydami jam kortel? ir pasakydami, kad jis (ji) "mir?". Jei vaikas yra *vaikas* arba *mo?iut?* (ir *vaiko vaikas*, jei pavyzdys dar gyvas), jis/ji turi pasirašyti s? raše. Duomenys pad?s gyventi vakare vyksian?ioje diskusijoje.
- Jei vaikas taip pat yra *vilkolakis*, nieko neatsitinka, *vilkolakiai* tik dabar sužino vienas apie kit? ir gali b?ti, kad gal?s susivienyti. Ta?iau jei vaikas yra *medžiotojas* ir gali save atitinkamai identifikuoti, *vilkolakis* miršta ir tada turi patekti ? s?raš?. Be abejo, *vilkolakis* taip pat turi neatskleisti, kas yra *medžiotojas*.

Žaidimas vakare

- Vakare v?l susitinkame, *vilkolakiai* tur?jo "nužudyti" bent k? nors, kad taip pat b?t? medžiagos aptarti. Deja, "nužudyti" vaikai po savo "mirties" nebegali dalyvauti spektaklyje, tod?l reik?t? apsvarstyti, ar nereik?t? jiems parengti papildomos programos, kad jie tikrai nekalb?t? apie savo "žudik?". Gyvieji nor?t? kas vakar? pašalinti po *vilkolak?*, *vilkolakiai*, žinoma, nor?t?, kad *vilkolakis* mirt? ir kad jie gal?t? išsiblaškyti
- Iš tikr?j? *didysis vaikas* yra normalus *vilkolakis*, ta?iau jis gali tapti *vilkolakiu*, jei miršta jo vaidmens modelis, kur? jis apibr?ž? pirm?j? vakar?. Taigi *didysis vaikas* turi tiksl? balsavim? vakar? leisti mirti savo modeliui, kad jis taip pat gal?t? tapti *vilkolakiu*.
- Kitas ypatingas kaimo gyventojas yra *mo?iut?*, ji gali leisti š?v? ? k? nors per vakarinius balsavimus, taip ?rodydama savo nekaltum? ir tapdama ?prastu *kaimo gyventoju*. Dienos metu ji neturi savo "krepšio" su pistoletu, tod?l negali apsiginti nuo *vilkolakio*. Tod?l jai apsimoka kuo anks?iau išnaudoti jos charakter?.
- Jeigu balsavimo metu iš tikr?j? susiduriama su *vilkolakiu*, grupei leidžiama balsuoti dar kart?, priešingu atveju balsavimas uždaromas ir t?siamas kit? dien?. Verta ? s?raš? ?rašyti visas aukas, taip pat ir bals? ar *mo?iut?s*, kad visi tur?t? bendr? vaizd?.

Žaidėjai

- Žaidimas baigiasi, kai *vilkolakiai* sugebėjo nužudyti visus *vietinius gyventojus* arba - ir nemanykite, kad taip nutinka dažniau - *vietiniai gyventojai* sugebėjo sunaikinti visus *vilkolakius*. Visada reikia atsižvelgti ? tai, ar *didvyris vaikas* teb?ra *vilkolakis*, ar *vilkolakis*.
- **Atkreipkite dėmes?:** Jei žaidimo šeimininkas nežaidžia kartu, jis/ji gali žinoti, kas yra *didelis vaikas*. Jei vaikas miršta per paskutin? balsavim? ir visi *vilkolakiai* buvo pašalinti, žaidimas vis tiek t?siasi, nes dar yra gyvas *vilkolakis*. Ir atvirkš?iai, žaidimas baigtas, jei *didvyrio vaiko* vaidmens modelis vis dar gyvas, o visi *vilkolakiai* sunaikinti, nes *didvyris vaikas* tuomet yra tiesiog *vilkolakis*.

du skirtingi spausdinimo šablonai

Werwolf