

Jungschärlerlen

Žaidimo "Werewolves of Bleak Forest" (statin?) ir "Among us / Mafia" (mobilioji) versija jaunimo grupei.

Mobiliojo žaidimo variantas (Body Body / Among us / Mafia):

Žaidimo tikslas:

Tikslas: Jaunieji lyderiai (minis) garsėja savo didybės manija ir nori visus užversti kalnais. (Ženklas = mini ištiesia plokštę? ranka (delnu žemyn) ? taikin?, o antrą? ranka smogia ? ištiestą ranką?) Jų tikslas - kad visi kiti būtų pakylėti.

Likusieji veiksėjai siekia išsiaiškinti, kas yra mini lyderiai, kad jie nebūtų sumušti.

Skruzdėlytės taip pat nori sužinoti, kas yra mini. Tačiau jiems dar svarbiau, kad iki pat pabaigos jie nebūtų nukauti.

Pasirengimas žaidimui:

Išdalijamos veikėjų kortelės ir nustatoma susitikimo vieta.

Kai kiekvienas pamato savo kortelę, visi sustoja ratu užmerktomis akimis. Visi garsiai suskaičiuoja iki 20. Suskaičiavus iki 3, tik miniatūrininkai atveria akis, kad atpažintų vienas kitą

atpažinti vienas kitą. Atėjus 10, jie vėl užmerkia akis. Atėjus 13, skruzdėlytės atveria akis, o ties 19 vėl užmerkia akis. Atėjus 20, visi vėl atveria akis.

Pradėkite žaidimą:

Visi laisvai juda po kambarius ir jaučia savo personažų užduotis. Pasislėpti neleidžiama (nebent turite šią funkciją). Turite vaikščioti vieni ir jums neleidžiama kalbėti.

Ratas tįsiasi tol, kol surandamas kas nors, kas buvo medžiojamas. Kiekvienas, kuris buvo medžiojamas, lieka ten, kur yra (tai gali skirtis priklausomai nuo veikėjo), kol bus surastas.

Tas, kuris randa sumedžiotą asmenį, šaukia "Kalnas, kalnas, kalnas". Jei šauksmą girdite tik patys, turėtumėte jį pakartoti ir eiti į susitikimo vietą.

Dabar prasideda teismo procesas, kurio metu galite pateikti kaltinimus ir apsiginti.

Pakabintiems neleidžiama komentuoti įvykių. Tačiau jie atskleidžia savo charakterį.

Kai pateikiami visi argumentai, pagrindinis vadovas (HL) paskelbia balsavimą ir nusprendžiama, kas bus visos jaunimo grupės pakartas. Šis asmuo atskleidžia savo charakterį ir yra pašalinamas

iš žaidimo. Žaidimas t?siamas kaip ?prasta.

Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai randami visi miniai arba kai tik miniai vis dar nelydimi. Jei buvo aktyvuota Grizlio funkcija, Grizlis taip pat turi b?ti surastas.

Žaidimo pabaigoje lieka arba mini, arba Grizzly, arba lik? Jungschich personažai.

Statiškas žaidimo variantas (Werwölfe):

S?dite grup?je ratu, tarp kit? žaid?j? yra pakankamas atstumas, kad niekas nepasteb?t?, kai kas nors pabunda. Personažo kortel? padedama už žaid?jo veidu žemyn taip, kad pagrindinis vadovas j? matyt?, bet niekas kitas - ne. HL nuolat vaikšto aplink žaid?j? rat?.

Pradžioje visi miega. Pagrindinis vadovas nuolat pasako, kas pabudo ir k? reikia daryti.

(Pavyzdys: "Visi miega, o miniati?riniai pabudo. Jie nusprendžia, kok? tiksl? reikia medžioti. Sprendimas priimamas ir jie v?l užmiega")

Kai visi reikalingi raundo veik?jai pabunda, ?vykdo užduotis ir v?l eina miegoti, pabunda visa jaunimo grup? ir vadovas paaiškina, kas ?vyko.

(Pavyzdys: "Visi pabudo. Išskyrus XY. XY buvo pakabintas ir jau?iasi per daug plokš?ias, kad gal?t ? dalyvauti susirinkime. Jis tik pasakoja, koks jis buvo veik?jas")

Dabar prasideda teismo procesas ir j?s galite pateikti kaltinimus ir gintis.

Tie, kurie buvo pakarti, negali komentuoti ?vyki?.

Kai pateikiami visi argumentai, GM paskelbia balsavim? ir nusprendžiama, kas bus pakarti visos jaunimo grup?s. Šis asmuo atskleidžia savo charakter? ir yra pašalinamas iš žaidimo. Žaidimas t?siamas kaip ?prasta.

Žaidimo tikslas ir pabaiga yra tokie patys kaip ir mobiliojoje versijoje.

Pastatai su kambariais, ? kuriuos galima patekti pro skirtingas duris, tinka ir mobiliajai versijai. (kuo mažiau aklaviet?s) Žaidim? taip pat galima žaisti lauke. Ta?iau vieta tur?t? b?ti neaiški, kad neb?t? matyti visas žaidimo laukas. Pvz., tankus miškas arba namas su sodu.

Vaidmenys

Galima atsisi?sti vaidmen? korteles.

Pagrindinis vadovas

Mobiliojo žaidimo variantas:

Pasirenkamas pradžioje. Jis vadovauja deryboms ir skelbia sprendimus. Jam pasitraukus, renkamas naujas vadovas. Veto balsas lygi?j? atveju. N?ra atskiro veik?jo, tik papildoma funkcija.

Statiškas žaidimo variantas:

Vadovauja žaidimui. Nuolat pasakoja, kas vyksta. N?ra aktyvaus žaid?jo. Kaip mini lyderis, jums keliamas uždavinys vien? kart? visus pakelti ? kaln?.

Mini lyderis / mini lyderis

Mobilusis: per raund? gali b?ti kalamas ne daugiau kaip 1 asmuo, o mini gali b?ti kalamas. Ženklas = mini ištiesia plokš?i? rank? (delnu žemyn) link savo taikinio ir antr?ja ranka smogia ? ištiest? rank?.

Statiškas: Atsibunda per kiekvien? raund?.

Minios kartu nusprendžia, kam nori smogti. Neverbalinis bendravimas su HL.

Jungschärler

Kiekvienos jaunimo grup?s "normal?s gyventojai".

Neturi joki? ypating? ?g?dži?. Gali duoti parodymus kiekvieno teismo proceso etapo pabaigoje (kartu su "Mobil") ir (arba) balsuoti.

Grizlis

Mobilusis: Jei mini bando užstoti Grizl?, lentel?s apsiver?ia ir mini tampa pakaliku. Šis geb?jimas veikia tik kart? per žaidim?. Nuo šiol Grizlis yra vienišas kovotojas ir bando nuversti visus kitus.

Statiškas: pabunda kiekvien? raund?.

Nusprendžia, ar jis nori pad?ti pakalikui (pakalikas n?ra pakalikas), ar pats nori k? nors pakalikuoti. Neverbalinis bendravimas su HL. (kiekvienas geb?jimas tik 1 kart?)

2 skruzd?l?s

Jei viena skruzd?lyt? yra lyginama, kita yra demotyvuota ir nustoja dalyvauti. **Judrioji ir statiškoji skruzd?lyt? ta pati.**

Šypsen?l?

Mobilusis: jei mini bando pataikyti ? Šypsen?l?, nieko neatsitinka. Šypsen?l? ?tikina mini pataikyti ? k? nors kit? su šypsena (?vardykite taikin?)

Šis geb?jimas veikia tik vien? kart? per žaidim?.

Deryb? metu Smiley negali tiesiogiai ?vardyti sav?s ir Mini ar pranešti apie susitikim?.

Statika: Jei Šypsen?l? buvo ?vardyta kaip taikinys, Šypsen?l? pažadinama bakstel?jus HL ? nugar ? ir gali perduoti sm?g? kitam asmeniui. Neverbalinis bendravimas su HL.

Šis geb?jimas veikia tik vien? kart? per žaidim?.

Gigli

Mobilus: kai Mini Gigli užgri?va, Gigli pradeda klykti. Tai praneša Mini žiguliui, kad jis turi pats žags?ti ir nebegali žags?ti. Jis atsigula šalia Gigli ir taip pat pašalinamas iš žaidimo.

Šis geb?jimas veikia tik vien? kart? per žaidim?.

Statiškas: jei Gigli pasirenkamas kaip taikinys, HL pažadina Gigli.

Tada Gigli gali nuspr?sti, kuris iš Mini tur?t? b?ti pašalintas. HL skiria taškus Minioms. Neverbalinis

bendravimas su HL.

Smegenys

Mobilus: vykstančio raundo metu smegenys gali pažvelgti ? 1-2 kit? žaid?j? personaž? korteles. Tai daroma nepastebimai žaidimo metu.

Statiškas: Atsibunda per kiekvien? raund?. Smegenys gali pažvelgti ? kito žaid?jo personažo kortel? 1-2 kartus per žaidim?.

(2 kortel?s iš 11 žaid?j?)

Kick

Mobilus : Kikuivieninteliam leidžiama pasisl?pti. Kikas gali kur nors pasisl?pti ir pagauti Mini? veikiant.

Statiškas: Kikas gali trumpai (1 s) ir nepastebimai užsimerkti nakt?, kai Minis rengia piktadaryst?.

[Žaidimo instrukcijos ir kortel?s](#)

Šaltiniai

Paveiksl?lis: Canva.com

Žaidimas: Id?j? rinka BESJ komandos savaitgalis