

Pflöckle



Ploughshares

Įvadas:

Kaip Jungšči.būli, mes susidūrėme su tuo, kad kai kurie jaunesni vaikai turėjo blogos patirties su vis populiarėjančiu žaidimu "Werwölfe". Tai sukėlė bėmėgių naktį ir košmarą. Dėl šios priežasties peržiūrėjome savo požiūrą į šį žaidimą ir priėjome prie išvados, kad, be šios patirties, tiesiog ignoravome dvasinį šio žaidimo pusį. Mitinų bėtybų, tokios kaip vilkolakiai, kurie iš tiesų turi demonišką kilmę, arba ragana, kuri žaidime atlieka teigiamą vaidmenį, taėiau realiame gyvenime remiasi demoniškomis galiomis ir tamsiąja magija, formuoja žaidimą. Todėl savo jaunimo grupėje mėmų žaidimo principo, išbraukėme nereikalingus dalykus, pervadinome ir naujai interpretavome visus vaidmenis. Taip siekiama užtikrinti, kad mės vaikai ir mes, vadovai, vis dar galėtume mėgautis šiuo žaidimu, taėiau jis vyktų dvasinėje aplinkoje, kuriai galime atstovauti. Žaidimą pavadinome "Pflöckle".

Žaidimo principas:

Žaidimo principas yra beveik 1:1 su "Werwölfe" principu. Taėiau pasakojimas negalėtų labiau skirtis.

Jaunimo grupė XY vyksta į stovyklą. Jie nekantriai laukia, kada galės kartu praleisti laiką, gerai pasikalbėti ir daug veikti. Visi dalyviai turi savo bivačą. Taėiau dėiaugsmas trunka neilgai, nes jau pirmąją naktį paaiškėja, kad stovykloje yra žmonių, kuriems labiau rūpi išardyti palapinę nei pati stovykla. Jaunimo grupei XY tenka užduotis surasti šiuos tvarkos drumstėjus ir išsiųsti juos namo. Visi normali jaunimo vadovų žaidimo tikslas - išsiųsti visus trukdytojus namo ir taip laimėti žaidimą. "kuoliukas", kaip vadiname trikdytojus, nes jie kuoliukais suka palapines (= ištraukia kuoliukus iš žemės, kad jie palapinę sugriūtų), tikslas. Kiekvieną rytą

balsuojama, kas turi palikti stovyklą ir yra siunčiamas namo.

Pasiruošimas žaidimui:

- Papasakokite istoriją
- Paaiškinkite vaidmenis
- Užmerkite akis
- Vaidmenis paskirsto žaidimo vadovas (tapšnodamas arba žaisdamas kortomis)

Procedūra nakties metu / žaidimo pradžioje:

- (1-ojo turo metu visi vaidmenys pabūna vieną kartą, kad žaidimo vedėjas turėtų bendrą vaizdą)
- "Mama" išsirenka 2 "geriausius draugus" ir "akušerę" nustato "dvynius"
- Lunatikas pasirenka bivaką, kuriame praleis naktį.
- "Esri" pasirenka asmenį, kuris turi plauti indus (šis asmuo kaltinimo metu negali kalbėti)
- Stovyklautojai pasirenka bivaką, kuriame nori stovėti
- Nakties sargyba nusprendžia, ar nori įsikišti (atstatyti palapinę arba pastatyti kitą palapinę)

Procedūra dienos metu:

- Įvykius atskleidžia žaidimo vedėjas.
- Vykdomos specialios funkcijos:
 - Vadovas pasiima ką nors namo
 - Sumaišomi dvyniai
 - Geriausi draugai eina kartu
 - Stovyklautojas vis dar turi vidinę palapinę (taigi "antrąjį gyvenimą")
 - Saugokitės lunatikų!
- Po to vyksta susirinkimas.
- esri paskyrę 1 asmenį praustis, todėl jis turi būti tylus, negali gintis, kelti kaltinimą ar balsuoti.
- apkaltinkite 3-4 asmenis, kurie įtariami, kad naktį prikibo.
- Dauguma nusprendžia, kas kelias namo. (Dėmesio: pagrindinis vadovas!)
- Po to visi, kurie dar yra stovykloje, eina miegoti ir prasideda nauja naktis (žr. procedūrą dėl nakties po lunatikavimo).

Žaidimo pabaiga:

Kai visi "koloniekiai" išsiunčiami namo arba nebelieka JS žaidėjų.

Vaidmenys

Galima atsisiųsti vaidmenų korteles.

Stalas (buvęs vilkolakis)

Kiekvieną naktį jie "užmuša ant laužo" JS-Lerio bivaką.

JS-Ler (buvęs kaimietis)

Stovykloje dalyvaujantis asmuo, neturi kitų specialių funkcijų. Tikslas: išsiųsti visus kuolus namo.

Pagrindinis vadovas (buvęs meras)

Turi antrą balsą, jei balsavimo metu balsai pasiskirsto po lygiai. Papildomas: gali išsiųsti k? nors namo iš karto po 3-iojo turo. Vaidmuo perduodamas kitam žmogui, kai grąžta namo.

Lyderis (buvęs medžiotojas)

Taip pat gali pasiųsti k? nors namo, jei jam tenka išvykti nakties metu.

Nakties sargybinis (buvęs raganius)

Turi galimybę vieną kartą per žaidimą neleisti "pririšti" bivako ir vieną kartą pats k? nors "pririšti".

Mumija (buvęs Kupidonas)

Nustato du geriausius draugus (BFF). Kai 1 BFF išvyksta namo, kitas asmuo taip pat išvyksta. Jie vienas be kito negali apsieiti.

Akušėr?

Nustato du dvynius, kurių palapinėmis apsikeičiama naktį. Jei vienas turi eiti namo (tik naktį!), jis sumaišomas su kitu.

ESRI (naujas)

Kiekvieną vakarą ESRI išrenka žmogų, kuris kitą dieną turi plauti indus. Šis asmuo negali dalyvauti balsavime ir neturi teisės tą dieną nieko sakyti. Kiekvieną vakarą indus plauti paskiriamas naujas asmuo.

Camper:in (buvęs medis)

Turi patobulintą bivaką su išorine ir vidine palapine. Turi antrą gyvenimą, jei naktį jo palapinę "pikraunama". Jei kitą dieną išsiunčiamas namo, jis (ji) vis tiek turi išvykti.

Lunatikas (buvęs piligrimas)

Kiekvieną naktį pasirenka bivaką, kuriame miega. Jei jo/jos palapinę naktį "prikalama", nieko neatsitinka. Tačiau jei pasirinktas bivakas yra "pikrautas", asmuo grąžta namo kartu su bivako savininku. Dienos metu vaidmuo neturi jokios reikšmės.

Schnurri (buvęs grybas)

Turi palaikyti pirmąjį kaltinimą, kuris vyksta per pirmąjį balsavimą, o paskui palaikyti jį kiekvieną kitą dieną. Veiksmas baigiasi, kai kaltinamasis išsiunčiamas namo.

[Spielanleitung und Karten](#)

Šaltiniai

Nuotrauka: BESJ

Žaidimas: BESJ komandos savaitgalis