

Pflöckle



Gerai žinoma "Werwölfe" buvo naujai interpretuota ir perkelta į jaunimo chorų kontekstą.

Ploughshares

Įvadas:

Kaip Jungschibūli, 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. Mitinės būtybės, tokios kaip vilkolakiai, kurie iš tiesų turi demonišką kilmę, arba ragana, kuri žaidime atlieka teigiamą vaidmenį, tačiau realiame gyvenime remiasi demoniškais galiomis ir tamsiąja magija, formuoja žaidimą. Todėl savo jaunimo grupėje įmėmė žaidimo principo, išbraukėme nereikalingus dalykus, pervadinome ir naujai interpretavome visus vaidmenis. Taip siekiama užtikrinti, kad mūsų vaikai ir mes, vadovai, vis dar galėtume mėgautis šiuo žaidimu, tačiau jis vyktų dvasinėje aplinkoje, kuriai galime atstovauti. Žaidimą pavadinome "Pflöckle".

Žaidimo principas:

Žaidimo principas yra beveik 1:1 su "Werwölfe" principu. Tačiau 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 bivaką. Tačiau džiaugsmas 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. Visą normalią jaunimo vadovų žaidimo tikslas - išsiųsti visus trukdytojus namo ir taip laimėti žaidimą. "kuoliukas", kaip vadiname trikdymo tolius, 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 vaidrą?)
- "Mama" išsirenka 2 "geriausiai draugus" ir "akušerę" nustato "dvynius"
- Lunatikas pasirenka bivačią, kuriame praleis naktį.
- "Esri" pasirenka asmenį, kuris turi plauti indus (šis asmuo kaltinimo metu negali kalbėti)
- Stovyklautojai pasirenka bivačią, 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 "antrąją 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 bivačią.

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 ką nors namo iš karto po 3-iojo turo. Vaidmuo perduodamas kitam žmogui, kai grįžta namo.

Lyderis (buvęs medžiotojas)

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

Nakties sargybinis (buvęs raganius)

Turi galimybę vieną kartą per žaidimą neleisti "pririšti" bivačią ir vieną kartą pats ką 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.

Akušer?

Nustato du dvynius, kuri? palapin?mis apsikei?iama nakt?. Jei vienas turi eiti namo (tik nakt?!), jis sumaišomas su kitu.

ESRI (naujas)

Kiekvien? vakar? ESRI išrenka žmog?, kuris kit? dien? turi plauti indus. Šis asmuo negali dalyvauti balsavime ir neturi teis?s t? dien? nieko sakyti. Kiekvien? vakar? indus plauti paskiriamas naujas asmuo.

Camper:in (buv?s medis)

Turi patobulint? bivak? su išorine ir vidine palapine. Turi antr? gyvenim?, jei nakt? jo palapin? "pikraunama". Jei kit? dien? išsiun?iamas namo, jis (ji) vis tiek turi išvykti.

Lunatikas (buv?s piligrimas)

Kiekvien? nakt? pasirenka bivak?, kuriame miega. Jei jo/jos palapin? nakt? "pikalama", nieko neatsitinka. Ta?iau jei pasirinktas bivakas yra "pikrautas", asmuo gr?žta namo kartu su bivako savininku. Dienos metu vaidmuo neturi jokios ?takos.

Schnurri (buv?s grybas)

Turi palaikyti pirm?j? kaltinim?, kuris ?vyksta per pirm?j? balsavim?, o paskui palaikyti j? kiekvien? kit? dien?. Veiksmas baigiasi, kai kaltinamasis išsiun?iamas namo.

[Žaidimo instrukcijos ir kortel?s](#)

Šaltiniai

Nuotrauka: BESJ

Žaidimas: BESJ komandos savaitgalis