

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. Mitinš bitybš, 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 įmėmš žaidimo principo, išbraukėme nereikalingus dalykus, pervadinome ir naujai interpretavome visus vaidmenis. Taip siekiama užtikrinti, kad mės vaikai ir mes, vadovai, vis dar galėtume mį gautis 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. Visų normalių 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 jų 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 asmen?, kuris turi plauti indus (šis asmuo kaltinimo metu negali kalb?ti)
- Stovyklautojai pasirenka bivak?, kuriame nori stov?ti
- Nakties sargyba nusprendžia, ar nori ?sikišti (atstatyti palapin? arba pastatyti kit? palapin?)

Proced?ra dienos metu:

- ?vykius atskleidžia žaidimo ved?jas.
- Vykdomos specialios funkcijos:
 - Vadovas pasiima k? nors namo
 - Sumaišomi dvyniai
 - Geriausi draugai eina kartu
 - Stovyklautojas vis dar turi vidin? palapin? (taigi "antr?j? gyvenim?")
 - Saugokit?s lunatik?!
- Po to vyksta susirinkimas.
- esri paskyr? 1 asmen? praustis, tod?l jis turi b?ti tylus, negali gintis, kelti kaltinim? ar balsuoti.
- apkaltinkite 3-4 asmenis, kurie ?tariami, kad nakt? prikibo.
- Dauguma nusprendžia, kas keliaus namo. (D?mesio: pagrindinis vadovas!)
- Po to visi, kurie dar yra stovykloje, eina miegoti ir prasideda nauja naktis (žr. proced?r? d?l nakties po lunatikavimo).

Žaidimo pabaiga:

Kai visi "kol?kie?iai" išsiun?iami namo arba nebelieka JS žaid?j?.

Vaidmenys

Galima atsisi?sti vaidmen? korteles.

Stalas (buv?s vilkolakis)

Kiekvien? nakt? jie "užmuša ant laužo" JS-Lerio bivuak?.

JS-Ler (buv?s kaimietis)

Stovykloje dalyvaujantis asmuo, neturi kit? speciali? funkcij?. Tikslas: išsi?sti visus kuolus namo.

Pagrindinis vadovas (buv?s meras)

Turi antr? bals?, jei balsavimo metu balsai pasiskirsto po lygiai. Papildomas: gali išsi?sti k? nors namo iš karto po 3-iojo turo. Vaidmuo perduodamas kitam žmogui, kai gr?žta namo.

Lyderis (buv?s medžiotojas)

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

Nakties sargybinis (buv?s raganius)

Turi galimyb? vien? kart? per žaidim? neleisti "prižišti" bivako ir vien? kart? pats k? nors "prižišti".

Mumija (buv?s 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. Tačiau 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