

Jungschärlerlen



M?odzie?owa wersja gry Werewolves of Bleak Forest (stacyczna) i Among us / Mafia (mobilna).

Wariant gry mobilnej (Body Body / Mi?dzy nami / Mafia):

Cel gry:

M?odzi przyw?dca (minis) s? znani ze swojej megalomanii i chc? wszystkich wznie?? na wy?yny. (Znak = mini wyci?ga p?ask? d?o? (d?oni? w d?o?) do swojego celu i uderza wyci?gni?t? r?k? drug ? r?k?) Ich celem jest, aby wszyscy inni zostali obdzierani ze skóry.

Pozosta?e postacie chc? dowiedzie? si?, kim s? mini liderzy, aby zapobiec ich pokonaniu.

Mr?wki r?wnie? chc? dowiedzie? si?, kim s? mini. Jednak jeszcze wa?niejsze jest dla nich, aby nie zosta?y obite do ko?ca.

Przygotowanie gry:

Karty postaci s? rozdawane i ustalane jest miejsce spotkania.

Gdy ka?dy zobaczy swoj? kart?, wszyscy staj? w kr?gu z zamkni?tymi oczami. Wszyscy g?o?no licz? do 20. Na 3, tylko minis otwieraj? oczy, aby si? zidentyfikowa?

aby zidentyfikowa? si? nawzajem. Przy 10 ponownie zamykaj? oczy. O 13 mr?wki otwieraj? oczy, a o 19 ponownie je zamykaj?. W wieku 20 lat wszyscy ponownie otwieraj? oczy.

Rozpoczniej gr?:

Wszyscy poruszaj? si? swobodnie po pokojach i wyczuwaj? zadania swoich postaci. Nie mo?esz si ? ukrywa? (chyba ?e masz tak? funkcj?). Musisz chodzi? sam i nie wolno ci m?wi?.

Runda trwa do momentu znalezienia osoby, na któr? polowano. Ka?dy, kto zosta? upolowany, pozostaje tam, gdzie si? znajduje (mo?e si? to r?ni? w zale?no?ci od postaci), dop?ki nie zostanie znaleziony.

Ktokolwiek znajdzie garbat? osob?, krzyczy "Wzg?rze, wzg?rze, wzg?rze". Je?li tylko sam us?yszysz to zawo?anie, powiniene? je powt?rzy? i uda? si? na miejsce spotkania.

Teraz rozpoczyna si? proces i mo?na wnosi? oskar?enia i broni? si?.

Powieszoni nie mogą komentować wydarzeń. Ujawniają jednak swój charakter.

Kiedy wszystkie argumenty zostaną przedstawione, główny przywódca (HL) ogłasza głosowanie i decyduje, kto zostanie obrzucony wyzwiskami przez całą grupę moderatorów. Ta osoba ujawnia swój charakter i zostaje wyeliminowana z gry. Gra jest kontynuowana jak zwykle.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie minisy zostaną odnalezione lub tylko minisy pozostaną nieupolowane. Jeśli funkcja Grizzly została aktywowana, Grizzly również musi zostać odnaleziony.

Na koniec gry pozostają albo minisy, albo Grizzly, albo pozostałe postacie Jungschich.

Statyczny wariant gry (Werwölfe):

Siedzicie jako grupa w kręgu z wystarczającą odległością między innymi graczami, aby nikt nie zauważył, kiedy ktoś się budzi. Karta postaci jest umieszczana zakryta za graczem, tak aby główny lider mógł ją zobaczyć, ale nikt inny. HL nieustannie przechadza się wokół kręgu graczy.

Na początku wszyscy śpią. Główny prowadzący nieustannie mówi, kto się budzi i co należy zrobić.

(Przykład: "Wszyscy śpią, a minisy się budzą. Decydujcie się na cel, na który będzie polować. Decyzja zostaje podjęta i wracajcie do snu")

Gdy wszystkie niezbudne postacie w rundzie obudzą się, wykonajcie swoje zadania i wróćcie do snu, cała grupa moderatorów budzi się, a prowadzący wyjaśnia, co się stało.

(Przykład: "Wszyscy się budzą. Z wyjątkiem XY. XY został powieszony i czuje się zbyt paski, aby wziąć udział w spotkaniu. Mówi tylko, jak by postać")

Teraz rozpoczyna się proces i można wnosić oskarżenia i bronić się.

Ci, którzy zostali powieszoni, nie mogą komentować wydarzeń.

Kiedy wszystkie argumenty zostaną przedstawione, GM ogłasza głosowanie i decyduje, kto zostanie obrzucony wyzwiskami przez całą grupę moderatorów. Osoba ta ujawnia swój charakter i zostaje wyeliminowana z gry. Gra toczy się dalej jak zwykle.

Cel i zakończenie gry są takie same jak w wersji mobilnej.

Budynki z pomieszczeniami, do których można wejść przez różne drzwi, są odpowiednie dla wersji mobilnej. (Jak najmniej lepszych zauków) Gra może być również rozgrywana na zewnątrz. Jednak lokalizacja powinna być niejasna, aby nie było widać całego pola gry. Np. gęsty las lub dom z ogrodem.

Role

Karty ról s? dost?pne do pobrania.

G?ówny przywódca

Wariant gry mobilnej:

Jest wybierany na pocz?tku. Prowadzi negocjacje i wydaje wyroki. W przypadku jego odej?cia na emerytur? wybierany jest nowy lider. Weto w przypadku remisu. Brak oddzielnej postaci, tylko dodatkowa funkcja.

Statyczny wariant gry:

Prowadzi gr?. Ci?gle opowiada o tym, co si? dzieje. Brak aktywnego gracza. Jako miniprzywódca musisz raz wznie?? wszystkich na wzgórze.

Mini lider / Minis

Ruchomy: Maksymalnie 1 osoba na rund? i minis mo?e by? henpecked.

Znak = Mini wyci?ga p?ask? r?k? (d?oni? w dó?) w kierunku celu i uderza wyci?gni?t? r?k? drug? r?k?.

Statyczny: Obud? si?w ka?dej rundzie.

Minis wspólnie decyduj?, kogo chc? trafi?. Komunikacja niewerbalna z HL.

Jungschärler

"Normalna populacja" ka?dej grupy m?odzie?owej.

Nie posiada specjalnych umiej?tno?ci. Mo?e sk?ada? zeznania na koniec ka?dej rundy procesu (z Mobil) i/lub g?osowa?.

Grizzly

Mobil: Je?li minifigurka spróbuje podnie?? grizzly, sytuacja si? odwróci i minifigurka stanie si? poplecznikiem. Ta zdolno?? dzia?a tylko raz na gr?. Od tej pory Grizzly jest samotnym wojownikiem i próbuje zaatakowa? wszystkich innych.

Statyczny :Budzi si? co rund?.

Decyduje, czy chce pomóc poplecznikowi (poplecznik nie jest poplecznikiem), czy te? sam chce poplecznika. Komunikacja niewerbalna z HL. (ka?da zdolno?? tylko 1 raz)

2 Mrówki

Je?li jedna mrówka jest prasowana, druga jest zdemotywowana i przestaje bra? udzia?. **Ruchome i statyczne tak samo.**

U?mieszek

Mobile: Je?li Mini próbuje trafi? Smiley, nic si? nie dzieje. Smiley przekonuje mini do trafienia kogo ? innego u?miechem (wska? cel)

Ta umiej?tno?? dzia?a tylko raz na gr?.

Smiley nie mo?e bezpo?rednio identyfikowa? siebie i Mini podczas negocjacji ani informowa? ich o spotkaniu.

Statyczno??: Je?li Smiley zosta? wskazany jako cel, Smiley zostaje obudzony przez klepni?cie HL w plecy i mo?e przekaza? trafienie innej osobie. Komunikacja niewerbalna z HL.

Ta umiej?tno?? dzia?a tylko raz na gr?.

Gigli

Mobile: Kiedy Mini Gigli się garbi, Gigli zaczyna wy. To mówi Mini, że musi chichotać i nie może ju chichotać. Kądzie się obok Gigli i zostaje wyeliminowany z gry. Ta umiejętność działa tylko raz na gr.

Statyczny: Jeśli Gigli zostanie wybrany jako cel, HL obudzi Gigli.

Gigli może wtedy zdecydować, który z minisów powinien zostać wyeliminowany. HL wskazuje Minis. Komunikacja niewerbalna z HL.

Mózg

Mobile: Brain może podglądać karty postaci 1-2 innych graczy podczas trwania rundy. Odbywa się to niepozornie podczas gry.

Styczny : Budzi się w każdej rundzie. Mózg może spojrzeć na kartę postaci innego gracza 1-2 razy na gr.

(2 karty od 11 graczy)

Kopnięcie

Mobilny : Kick jest jedyną postacią, która może się ukrywać. Kick może się gdzieś czaić i przyapać Minis na gorącym uczynku.

Styczny : Kick może mrugać krótko (1 sek.) i niepozornie w nocy, gdy Minis knują.

[Instrukcje i karty do gry](#)

Źródła

Obrazek: Canva.com

Gra: Ideas Market BESJ Team Weekend