

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 mog? komentowa? wydarze?. Ujawniaj? jednak sw?j charakter.

Kiedy wszystkie argumenty zostaną przedstawione, główny przywódca (HL) ogłasza głosowanie i decyduje, kto zostanie obrzucony wyzwiskami przez całą grupę młodzieży. 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 minis, 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 minis się budzą. Decydujcie się na cel, na który będzie polowa. Decyzja zostaje podjęta i wracajcie do snu")

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

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

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

Ci, którzy zostali powieszeni, nie mogą komentować wydarzeń.

Kiedy wszystkie argumenty zostaną przedstawione, GM ogłasza głosowanie i decyduje, kto zostanie obrzucony wyzwiskami przez całą grupę młodzieży. 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 ślępych 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 są dostępne do pobrania.

Główny przywódca

Wariant gry mobilnej:

Jest wybierany na początku. Prowadzi negocjacje i wydaje wyroki. W przypadku jego odejścia na emeryturę wybierany jest nowy lider. Weto w przypadku remisu. Brak oddzielnej postaci, tylko dodatkowa funkcja.

Statyczny wariant gry:

Prowadzi grę. Ciągłe opowiada o tym, co się dzieje. Brak aktywnego gracza. Jako miniprzywódca musisz raz wznieść wszystkich na wzgórze.

Mini lider / Minis

Ruchomy: Maksymalnie 1 osoba na rundę i minis może być henpecked.

Znak = Mini wyciąga paskę ręki (dłonią w dół) w kierunku celu i uderza wyciągniętą ręką drugą ręką.

Statyczny: Obudzi się w każdej rundzie.

Minis wspólnie decydują, kogo chcą trafić. Komunikacja niewerbalna z HL.

Jungschärler

"Normalna populacja" każdej grupy morderczej.

Nie posiada specjalnych umiejętności. Może skądś zeznania na koniec każdej rundy procesu (z Mobil) i/lub głosowa.

Grizzly

Mobil: Jeśli minifigurka spróbuje podnieść grizzly, sytuacja się odwróci i minifigurka stanie się poplecznikiem. Ta zdolność działa tylko raz na grę. Od tej pory Grizzly jest samotnym wojownikiem i próbuje zaatakować wszystkich innych.

Statyczny: Budzi się co rundę.

Decyduje, czy chce pomóc poplecznikowi (poplecznik nie jest poplecznikiem), czy też sam chce poplecznika. Komunikacja niewerbalna z HL. (każda zdolność tylko 1 raz)

2 Mrówki

Jeśli jedna mrówka jest prasowana, druga jest zdemotywowana i przestaje brać udział. **Ruchome i statyczne tak samo.**

Uśmiezek

Mobile: Jeśli Mini próbuje trafić Smiley, nic się nie dzieje. Smiley przekonuje mini do trafienia kogoś innego uśmiechem (wskazuje cel)

Ta umiejętność działa tylko raz na grę.

Smiley nie może bezpośrednio identyfikować siebie i Mini podczas negocjacji ani informować ich o spotkaniu.

Statyczny??: Jeśli Smiley został wskazany jako cel, Smiley zostaje obudzony przez klepniecie HL w plecy i może przekazać trafienie innej osobie. Komunikacja niewerbalna z HL.

Ta umiejętność działa tylko raz na grę.

Gigli

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

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 trwającej rundy. Odbywa się to niepozornie podczas gry.

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

(2 karty od 11 graczy)

Kopnięcie

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

Statyczny : 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