

Pflöckle

Dobrze znane "Werwölfe" zostało zinterpretowane na nowo i umieszczone w kontekście chórów młodzieżowych.

Przegląd

Wprowadzenie:

Jako Jungschi.büli zostaliśmy skonfrontowani z faktem, że niektóre z młodzieży dzieci miały z tego doświadczenia z zawsze popularnej gry "Werwölfe". Doprowadziło to do nieprzespanych nocy i koszmarów. Z tego powodu zweryfikowaliśmy nasze podejście do tej gry i doszliśmy do wniosku, że oprócz tych doświadczeń, po prostu zignorowaliśmy duchową stronę tej gry. Mityczne stworzenia, takie jak wilkołaki, które mają demoniczne pochodzenie, lub wiedźma, która odgrywa pozytywną rolę w grze, ale w prawdziwym życiu polega na demonicznych mocach z czarnej magii, są formatywne dla gry. Dlatego w naszej grupie młodzieżowej przyjęliśmy zasady gry, usunęliśmy niepotrzebne rzeczy oraz zmieniliśmy nazwy i zinterpretowaliśmy wszystkie role. Celem tego jest zapewnienie, że nasze dzieci i my jako liderzy nadal możemy cieszyć się tą grą, ale odbywa się ona w duchowym otoczeniu, które możemy reprezentować. Nazwalimy tę grę "Pflöckle".

Zasada gry:

Zasada gry jest prawie 1:1 z zasadami gry "Werwölfe". Jednak fabuła nie mogłaby być bardziej odmienna.

Grupa młodzieżowa XY jest w drodze na obóz. Nie mogą się doczekać wspólnego spędzenia czasu, dobrych rozmów i mnóstwa akcji. Wszyscy uczestnicy mają swój własny biwak. Ale radość nie trwa długo, ponieważ pierwszej nocy staje się jasne, że w obozie są ludzie, którzy są bardziej zainteresowani zburzeniem namiotu niż samym obozem. Grupa młodzieżowa XY staje przed zadaniem odnalezienia wicherzycieli i odesłania ich do domu. Celem gry dla wszystkich normalnych liderów młodzieżowych jest odesłanie wszystkich wicherzycieli do domu, a tym samym wygranie gry. Celem "kołków", jak nazywamy wicherzycieli, ponieważ kołkują namioty (= wyciągają kołki z ziemi, aby ich namiot się zawalił). Każdego ranka odbywa się głosowanie, które decyduje o tym, kto musi opuścić obóz i zostaje odesłany do domu.

Przygotowanie do gry:

- Opowiedz historię
- Wyjaśnij role
- Zamknijcie oczy
- Role są rozdawane przez prowadzącego grę (kran lub karty do gry)

Procedura podczas nocy / rozpoczęcia gry:

- (w 1. rundzie wszystkie role budzą się raz, aby mistrz gry miał przegląd sytuacji)
- "Mamusia" wybiera 2 "najlepszych przyjaciół", a "położona" identyfikuje "bliźniąt"

- Lunatyk wybiera swój biwak, w którym spędzi noc.
- Esri wybiera osobę, która musi zmywać naczynia (osoba ta nie może mówić podczas oskarżenia)
- Stawki wybierają biwak, który chcą postawić
- Straż nocna decyduje, czy chce interweniować (odbudować namiot lub postawić inny namiot)

Procedura w ciągu dnia:

- Wydarzenia są ujawniane przez mistrza gry.
- Wykonywane są funkcje specjalne:
 - Lider zabiera kogoś do domu
 - Bliźnięta są pomieszane
 - Najlepsi przyjaciele idą razem
 - Obozowicz nadal ma wewnętrzny namiot (a więc "drugie życie")
 - Uwaga na lunatyków!
- Następnie odbywa się zbiórka.
- 1 osoba zostaje wyznaczona przez Esri do zmywania i dlatego musi być cicho, nie może się bronić, wnosi oskarżenie ani głosować.
- oskarż 3-4 osoby, które są podejrzane o lunatykowanie w nocy.
- Wikszość decyduje, kto idzie do domu. (Uwaga: główny lider!)
- Następnie wszyscy, którzy nadal są w obozie, wracają do spania i rozpoczyna się nowa noc (patrz procedura dla nocy po lunatykowaniu).

Koniec gry:

Gdy wszystkie "stawki" zostaną odesłane do domu lub nie zostaną już żadni gracze JS.

Role

Karty ról są dostępne do pobrania.

Stake (były Wilkołak)

Każdej nocy "podbijają" biwak JS-Lera.

JS-Ler (były wieśniak)

Osoba uczestnicząca w obozie, nie ma żadnej innej specjalnej funkcji. Cel: Odesłanie wszystkich kół do domu.

Główny przywódca (były burmistrz)

Ma drugi głos w przypadku remisu podczas głosowania. Dodatkowo: może odesłać kogoś do domu bezpośrednio po 3. rundzie. Rola jest przekazywana komuś innemu podczas powrotu do domu.

Lider (były łowca)

Może również odesłać kogoś do domu, jeżeli musi odejść w nocy.

Straż nocna (była wiedźma)

Ma możliwość zapobiegania "przypięciu" biwaku raz na grę i "przypięcia" kogoś raz.

Mumia (dawniej Kupidyn)

Wyznacza dwóch najlepszych przyjaciół (BFF). Kiedy jedna z nich wraca do domu, druga również. Nie mogą się bez siebie obejść.

Pożożna

Określa dwóch bliźniaków, których namioty są zamieniane w nocy. Jeśli jeden z nich musi wrócić do domu (tylko w nocy!), jest mieszany z drugim.

ESRI (nowo??)

Każdej nocy ESRI wybiera kogoś, kto musi pozmywać naczynia następnego dnia. Osoba ta nie może brać udziału w głosowaniu i nie może nic mówić przez cały dzień. Każdej nocy nowa osoba jest wyznaczana do zmywania naczyń.

Camper:in (dawne drzewo)

Posiada ulepszony biwak z namiotem zewnętrznym i wewnętrznym. Ma drugie życie, jeśli jego namiot zostanie "rozbity" w nocy. Jeśli zostanie odesłany do domu następnego dnia, i tak musi odejść.

Lunatyk (były pielgrzym)

Każdej nocy wybiera biwak, w którym śpi. Jeśli jego własny namiot zostanie "rozbity" w nocy, nic się nie stanie. Jeśli jednak wybrany biwak zostanie "rozbity", osoba ta wraca do domu z własnym cicielem biwaku. Rola nie ma żadnego wpływu w ciągu dnia.

Schnurri (były grzyb)

Musi poprzeć pierwsze oskarżenie, które ma miejsce podczas pierwszego głosowania, a następnie popiera je każdego kolejnego dnia. Akcja kończy się, gdy oskarżona osoba zostanie odesłana do domu.

[Instrukcje i karty do gry](#)

Źródła

Zdjęcie: BESJ

Gra: Ideas Market BESJ Team Weekend