YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
StevenPeter

ON
05/06/2018

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Werewolves - Jogo da vila



Esse jogo de terreno é baseado no jogo de cartas "Die Werwölfe von Düsterwald" (também conhecido como "Werwölflä"). Ele deve ser jogado em uma vila ou cidade. Com a ajuda de várias pessoas, os participantes têm de encontrar os lobisomens e os

Objetivo do jogo

Os participantes são divididos em vários grupos. O objetivo dos grupos é pegar todos os lobisomens. Os lobisomens têm um sinal óbvio (por exemplo, uma cauda e orelhas de lobo).

Realização

Há duas fases do jogo, que sempre se alternam:

- Dia (15 minutos cada): As crianças tentam pegar um lobisomem. Os lobisomens estão viajando em algum lugar na área marcada. Para isso, um membro do grupo que ainda não foi ferido deve roubar a cauda do lobisomem. O lobisomem dá ao grupo algo como prova (por exemplo, uma fita colorida) e recebe sua cauda de volta. Cada lobo tem sua própria cor, portanto o grupo tenta pegar cada cor uma vez. Não vale a pena pegar o mesmo lobo várias vezes, pois você já o desmascarou. As crianças podem pedir ajuda a um vidente. Cada vidente sabe a localização atual de um lobo (há uma função útil no Whatsapp chamada "Live location" (Localização ao vivo), mas é claro que você também pode comunicar a localização de outra forma). Se um membro do grupo foi ferido na noite passada, o grupo inteiro pode ir até o curandeiro. No curandeiro, os feridos devem beber uma poção de cura e, em seguida, são tratados (o curandeiro pode colocar um emplastro no ferimento). Quando o grupo tiver capturado todos os lobos, ele poderá voltar ao ponto de encontro combinado (por exemplo, o curandeiro).
- Noite (5 minutos cada): Durante a noite, o grupo deve dormir, ou seja, todos os participantes devem se deitar ou sentar no chão. Se um lobisomem vir um grupo, ele pode pegá-lo (os participantes não podem se defender, pois estão dormindo). Se ele pegar um participante durante a noite, ele o ferirá (por exemplo, desenhando uma cruz em sua mão). Ele só pode ferir um participante por noite.

O jogo termina quando um grupo tiver capturado todos os lobos ou quando o tempo tiver se esgotado.

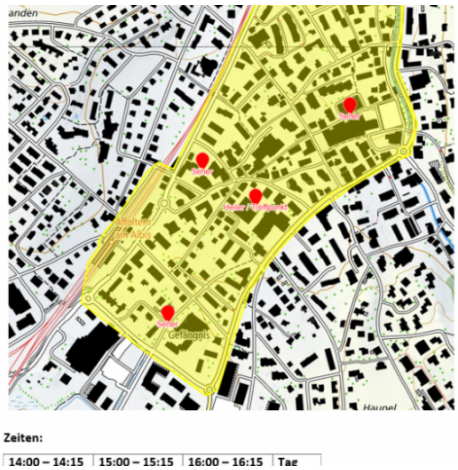
Variação

- Jogamos o jogo com 3 lobos, mas ele também pode ter mais ou menos.
- Você pode ter apenas um vidente, que está em contato com todos os lobos, ou vários videntes, que só sabem a localização de um lobo por vez.
- Nossos videntes tinham óculos de sol da cor da recompensa do lobisomem, o que facilitou para os grupos encontrarem todos os lobos.
- Além disso, introduza outros papéis, por exemplo, o cachorro, que também percorre a aldeia disfarçado e, assim, atrai as crianças para um cheiro falso; se ele for pego, nada acontece.

Materiais

- Recurso de reconhecimento para lobos, por exemplo, cauda e orelhas (com uma faixa de cabelo e orelhas de papelão/couro presas a ela)
- Recompensa quando um lobo é capturado (por exemplo, fita colorida, sugus etc.)
- Canetas para desenhar ferimentos
- Patches para "curar" ferimentos
- Poção de cura
- Mapa com os limites/horários dos campos de jogo (criado com o map.geo.admin.ch, veja o exemplo abaixo)
- Telefones celulares ou rádios para comunicar a localização

Exemplo de cartão



Referência da fonte

Imagem da capa: https://de.wikipedia.org/wiki/Wolf#/media/File:Canis_lupus_2_(Martin_Me...

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Lobisomem
Jogo
Equipe
Exploração
Aventura

Idade
13 a 16 anos
a partir dos 16 anos

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Nenhum download de arquivo

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/werewolves-jogo-da-vila