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.

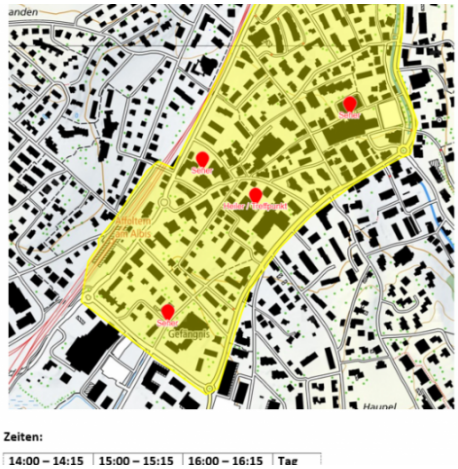
Variação

- 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…