

Carreiras de juniores

A versão para grupos de jovens do jogo Werewolves of Bleak Forest (estático) e Among us / Mafia (móvel).

Variante de jogo para celular (Body Body / Among us / Mafia):

Objetivo do jogo:

Os jovens líderes (minis) são conhecidos por sua megalomania e querem dominar todo mundo. (Sinal = O mini estende a parte plana da mão (palma para baixo) para o alvo e bate na mão estendida com a segunda mão) Seu objetivo é que todos os outros sejam dominados.

Os demais personagens querem descobrir quem são os minilíderes para evitar que sejam derrotados.

As formigas também querem descobrir quem são os minis. No entanto, é ainda mais importante para elas que não sejam perseguidas até o final.

Preparação do jogo:

As cartas de personagem são distribuídas e um ponto de encontro é determinado.

Quando todos tiverem visto suas cartas, formem um círculo com os olhos fechados e contem em voz alta até 20. Todos contam em voz alta até 20. Quando chegar a 3, apenas os minis abrem os olhos para se identificar

para identificar uns aos outros. Aos 10, elas fecham os olhos novamente. Aos 13, as formigas abrem os olhos e, aos 19, fecham os olhos novamente. Aos 20, todos abrem os olhos novamente.

Inicie o jogo:

Todos se movimentam livremente pelas salas e sentem as tarefas de seus personagens. Não é permitido se esconder (a menos que você tenha essa função). Você deve andar sozinho e não tem permissão para falar.

A rodada continua até que se encontre alguém que tenha sido caçado. Qualquer pessoa que tenha sido caçada permanece onde está (isso pode variar dependendo do personagem) até ser encontrada.

Quem encontrar uma pessoa corcunda grita "Hill, hill, hill" (Colina, colina, colina). Se você só ouvir o chamado, deve repeti-lo e ir para o local de encontro.

Agora começa o julgamento e você pode fazer acusações e se defender.

Os enforcados não têm permissão para comentar os eventos. No entanto, eles revelam seu caráter.

Depois que todos os argumentos tiverem sido apresentados, o líder principal (HL) faz uma votação e é decidido quem será enforcado por todo o grupo de jovens. Essa pessoa revela seu caráter e é eliminada do jogo. O jogo continua como de costume.

Fim do jogo:

O jogo termina quando todas as minis tiverem sido encontradas ou apenas as minis ainda não tiverem sido caçadas. Se a função Grizzly tiver sido ativada, o Grizzly também deverá ser encontrado.

No final do jogo, restam as minis, o Grizzly ou os personagens Jungschich restantes.

Variante de jogo estático (Werwölfe):

Sente-se como um grupo em um círculo com distância suficiente entre os outros jogadores para que ninguém perceba quando alguém acordar. A carta de personagem é colocada com a face para baixo atrás do jogador, de modo que o líder principal possa vê-la, mas ninguém mais possa. O HL caminha constantemente ao redor do círculo de jogadores.

No início, todos estão dormindo. O líder principal diz continuamente quem está acordando e o que precisa ser feito.

(Exemplo: "Todos estão dormindo e as minis acordam. Eles decidem sobre um objetivo a ser perseguido. A decisão é tomada e eles voltam a dormir.")

Quando todos os personagens necessários em uma rodada tiverem acordado, cumprido suas tarefas e voltado a dormir, todo o grupo de jovens acorda e o líder explica o que aconteceu.

(Exemplo: "Todos acordam. Exceto XY. XY foi enforcado e se sente muito abatido para participar da reunião. Ele apenas diz que tipo de personagem ele era.")

Agora o julgamento começa e você pode fazer acusações e se defender.

Aqueles que foram enforcados não podem comentar sobre os eventos.

Depois que todos os argumentos tiverem sido apresentados, o GM faz uma votação e é decidido quem será enforcado por todo o grupo de jovens. Essa pessoa revela seu caráter e é eliminada do jogo. O jogo continua como de costume.

O objetivo e o fim do jogo são os mesmos da versão móvel.

Os edifícios com salas que podem ser acessadas por portas diferentes são adequados para a versão móvel. (O menor número possível de becos sem saída) O jogo também pode ser jogado ao ar livre. No entanto, o local não deve ser claro, de modo que você não possa ver todo o campo de jogo. Por exemplo, uma floresta densa ou uma casa com um jardim.

Funções

Os cartões de função estão disponíveis para download.

Líder principal

Variante do jogo para celular:

É escolhido no início. Ele lidera as negociações e faz julgamentos. Caso ele se aposente, um novo líder é eleito. Voto de veto em caso de empate. Não há um personagem separado, apenas uma função adicional.

Variante de jogo estático:

Lidera o jogo. Narra o que acontece continuamente. Nenhum jogador ativo. Como um minilíder, você é desafiado a matar todos uma vez.

Mini-líder / Minis

Celular: no máximo 1 pessoa por rodada e o mini pode ser henpecked.

Sinal = O mini estende a mão plana (palma para baixo) em direção ao alvo e acerta a mão estendida com a segunda mão.

Estática: Acorde em cada rodada.

As miniaturas decidem juntas quem querem atingir. Comunicação não verbal com HL.

Jungschärler

A "população normal" de cada grupo de jovens.

Não tem habilidades especiais. Pode dar testemunho no final de cada rodada do julgamento (com Mobil) e/ou votar.

Grizzly

Móvel: se uma miniatura tentar matar o grizzly, a situação se inverte e a miniatura se torna um capanga. Essa habilidade só funciona uma vez por jogo. De agora em diante, o Grizzly é um lutador solitário e tenta derrubar todos os outros.

Estático: desperta a cada rodada.

Decide se quer ajudar o capanga (o capanga não é henched) ou se ele próprio quer ser capanga de alguém. Comunicação não verbal com HL. (cada habilidade somente 1 vez)

2 Formigas

Se uma formiga estiver sendo passada a ferro, a outra fica desmotivada e deixa de participar.

Móvel e estático são iguais.

Sorriso

Móvel: se um Mini tentar acertar o Smiley, nada acontece. O Smiley convence o Mini a atingir outra pessoa com um sorriso (diga o nome do alvo)

Essa habilidade só funciona uma vez por jogo.

O Sorridente não pode identificar diretamente a si mesmo e ao Mini durante a negociação nem

informá-los de seu encontro.

Estática: Se o Smiley tiver sido nomeado como o alvo, ele será despertado ao bater nas costas do HL e poderá passar o golpe para outra pessoa. Comunicação não verbal com o HL. Essa habilidade só funciona uma vez por jogo.

Gigli

Móvel: quando um Mini Gigli dá uma corcunda, o Gigli começa a ganhar. Isso diz ao Mini que ele precisa dar risada sozinho e não pode mais dar risada. Ele se deita ao lado da Gigli e também é eliminado do jogo.

Essa habilidade só funciona uma vez por jogo.

Estática: se o Gigli for escolhido como alvo, o HL acorda o Gigli.

O Gigli pode então decidir qual dos Minis deve ser eliminado. O Líder de Liderança aponta para os Minis. Comunicação não verbal com o HL.

Cérebro

Móvel: o Cérebro pode olhar as cartas de personagem de um ou dois outros jogadores durante uma rodada em andamento. Isso é feito de forma discreta durante o jogo.

Estático: acorda a cada rodada. O cérebro pode olhar a carta de personagem de outro jogador uma ou duas vezes por jogo.

(2 cartas de 11 jogadores)

Chute

Móvel: Kick é o único que pode se esconder. Kick pode se esconder em algum lugar e pegar os Minis em flagrante.

Estático: Kick pode piscar brevemente (1s) e discretamente à noite enquanto os Minis estiverem fazendo travessuras.

Instruções e cartões do jogo

Fontes

Imagem: Canva.com

Jogo: Mercado de Ideias Fim de semana da equipe da BESJ