

# Jungschärlerlen

Versiunea pentru grupuri de tineri a jocului Werewolves of Bleak Forest (static) și Among us / Mafia (mobil).

## Variantă de joc mobil (Body Body / Printre noi / Mafia):

### Scopul jocului:

Tinerii lideri (minis) sunt cunoscuți pentru megalomania lor și vor să pună pe jar pe toată lumea. (Semn = Minionul întinde partea plată a mâinii (cu palma în jos) către înținta sa și lovește mâna întinsă cu a doua mână) Scopul lor este ca toți ceilalți să fie hăituiți.

Personajele rămase au ca scop să afle cine sunt liderii mini, pentru a nu-i lăsa să fie bătuti.

Furnicile vor, de asemenea, să afle cine sunt minionii. Cu toate acestea, este și mai important pentru ele să nu fie hăituite până la sfârșit.

### Pregătirea jocului:

Se împart cărțile cu personajele și se stabilește un loc de întâlnire.

După ce toată lumea și-a văzut cartea, fiecare stă în cerc cu ochii închiși. Toată lumea numără cu voce tare până la 20. Când se numără până la 3, doar minionii deschid ochii pentru a se identifica între ei

pentru a se identifica unii pe alții. La 10, își închid din nou ochii. La 13, furnicile își deschid ochii, iar la 19 își închid din nou ochii. La 20, toată lumea își deschide din nou ochii.

### Începeți jocul:

Fiecare se mișcă liber prin camere și își simte sarcinile personajelor. Nu aveți voie să vă ascundeți (dacă nu aveți această funcție). Trebuie să vă plimbați singuri și nu aveți voie să vorbiți.

Runda continuă până când se găsește cineva care a fost vânat. Oricine a fost vânat rămâne unde se află (acest lucru poate varia în funcție de personaj) până când este găsit.

Cel care găsește o persoană cocoșată strigă "Deal, deal, deal". Dacă doar tu însuși auzi strigătul, trebuie să-l repeți și să mergi la locul de întâlnire.

Acum începe procesul și poți face acuzații și te poți apăra.

Cei spânzurați nu au voie să comenteze evenimentele. Cu toate acestea, ei își dezvoltă caracterul.

Dup? ce au fost prezentate toate argumentele, liderul principal (HL) solicit? un vot ?i se decide cine va fi h?ituit de întregul grup de tineri. Aceast? persoan? î?i dezv?luie caracterul ?i este eliminat? din joc. Jocul continu? ca de obicei.

## Sfâr?itul jocului:

Jocul se termin? atunci când toate minionii au fost g?si?i sau doar minionii sunt înc? nedescoperi? i. Dacă a fost activat? func?ia Grizzly, trebuie s? fie g?sit ?i Grizzly.

La sfâr?itul jocului, r?mân fie minis, fie Grizzly, fie personajele Jungschich r?mase.

## Variant? static? de joc (Werwölfe):

V? a?eza?i în grup într-un cerc, cu o distan?? suficient? între ceilal?i juc?tori, astfel încât nimeni s? nu observe când cineva se treze?te. Cartea cu personajul este a?ezat? cu fa?a în jos în spatele juc?torului, astfel încât liderul principal s? o poat? vedea, dar nimeni altcineva nu o poate vedea. HL se plimb? în mod constant în jurul cercului de juc?tori.

La început, toat? lumea doarme. Liderul principal spune în permanen?? cine se treze?te ?i ce trebuie f?cut.

(Exemplu: "Toat? lumea doarme ?i mini?trii se trezesc. Ei decid asupra unui obiectiv care trebuie vânat. Decizia este luat? ?i se culc? la loc")

Dup? ce toate personajele necesare într-o rund? s-au trezit, ?i-au îndeplinit sarcinile ?i s-au culcat la loc, întregul grup de tineri se treze?te ?i liderul explic? ce s-a întâmplat.

(Exemplu: "Toat? lumea se treze?te. Cu excep?ia lui XY. XY a fost spânzurat ?i se simte prea plat pentru a lua parte la întâlnire. El spune doar ce fel de personaj a fost")

Acum începe procesul ?i po?i face acuza?ii ?i te po?i ap?ra.

Cei care au fost spânzura?i nu au voie s? comenteze evenimentele.

Când toate argumentele au fost prezentate, GM-ul cere un vot ?i se decide cine va fi h?ituit de întregul grup de tineri. Aceast? persoan? î?i dezv?luie caracterul ?i este eliminat? din joc. Jocul continu? ca de obicei.

Scopul ?i finalul jocului sunt acelea?i ca ?i în versiunea mobil?.

*Cl?dirile cu camere în care se poate intra prin diferite u?i sunt potrivite pentru versiunea mobil?. (Cât mai pu?ine fund?turi pe cât posibil) Jocul poate fi jucat ?i în exterior. Cu toate acestea, loca?ia trebuie s? fie neclar?, astfel încât s? nu se poat? vedea întregul teren de joc. De exemplu, o p? dure dens? sau o cas? cu o gr?din?.*

## Roluri

Fi?ele de rol sunt disponibile pentru desc?rcare.

### Lider principal

*Variant? de joc mobil:*

Se alege la început. El conduce negocierile ?i pronun?? hot?rârile. În cazul în care se retrage, se alege un nou lider. Vot de veto în caz de egalitate. Nu exist? un personaj separat, ci doar o func?ie suplimentar?.

*Variant? de joc static?:*

Conduce jocul. Poveste?te ce se întâmpl? în mod continuu. Nu are un juc?tor activ. În calitate de mini-lider, e?ti provocat s? colinezi pe toat? lumea o dat?.

## **Mini-lider / Minis**

**Mobil?** :Este permis? hen?uirea a maximum 1 persoan? pe rund? ?i mini.

Semnul = Mini întinde mâna plat? (cu palma în jos) spre ?inta sa ?i love?te mâna întins? cu cea de-a doua mân?.

**Static:** Setreze?te în fiecare rund?.

Mini?trii decid împreun? pe cine vor s? loveasc?. Comunicare non-verbal? cu HL.

## **Jungschärler**

"Popula?ia normal?" a fiec?rui grup de tineri.

Nu are abilit??i speciale. Poate depune m?rturie la sfâr?itul fiec?rei runde a procesului (cu Mobil) ?i/sau vota.

## **Grizzly**

Mobil: Dac? un mini încearc? s? colineze Grizzly, situa?ia se schimb? ?i mini devine un henchman. Aceast? abilitate func?ioneaz? doar o singur? dat? pe joc. De acum încolo, Grizzly este un lupt?tor singuratic ?i încearc? s?-i colineze pe to?i ceilal?i.

**Static:** Setreze?te în fiecare rund?.

Decide dac? vrea s? ajute aghiotantul (aghiotantul nu este henched) sau dac? vrea s? henched pe cineva el însu?i. Comunicare non-verbal? cu HL. (fiecare abilitate doar 1 dat?)

## **2 Furnici**

Dac? una dintre furnici este c?lcat?, cealalt? este demotivat? ?i nu mai particip?. **Mobil? ?i static? la fel.**

## **Smiley**

**Mobil** :Dac? un Mini încearc? s?-l loveasc? pe Smiley, nu se întâmpl? nimic. Smiley îl convinge pe mini s? loveasc? pe altcineva cu un zâmbet (numi?i ?inta)

Aceast? abilitate func?ioneaz? doar o singur? dat? pe joc.

Smiley nu poate s? se identifice direct cu Mini în timpul negocierii ?i nici s? îi informeze pe ace?tia despre întâlnirea lor.

**Static:** Dac? Smiley a fost numit ca ?int?, Smiley este trezit prin atingerea HL pe spate ?i poate transmite lovitura unei alte persoane. Comunicare non-verbal? cu HL.

Aceast? abilitate func?ioneaz? doar o singur? dat? pe joc.

## **Gigli**

**Mobil** :Când un Mini Gigli se cocoa??, Gigli începe s? urle. Acest lucru îi spune lui Mini c? trebuie s? chicoteasc? singur ?i nu mai poate chicoti. Acesta se culc? lâng? Gigli ?i este, de asemenea, eliminat din joc.

Aceast? abilitate func?ioneaz? doar o singur? dat? pe joc.

**Static**: Dac? Gigli este ales ca ?int?, HL îl treze?te pe Gigli.

Gigli poate decide apoi care dintre Minis trebuie s? fie eliminat. HL puncteaz? c?tre Minis.

Comunicare non-verbal? cu HL.

## Creier

**Mobil?** :Brain se poate uita la c?r?ile de personaj ale altor 1-2 juc?tori în timpul unei runde în curs. Acest lucru se face în mod discret în timpul jocului.

**Static**: Setreze?te în fiecare rund?. Creierul se poate uita la cartea de caracter a altui juc?tor de 1-2 ori pe parcursul jocului.

(2 c?r?i de la 11 juc?tori)

## Lovitur?

**Mobil** : Kick estesingurul care are voie s? se ascund?. Kick se poate ascunde undeva ?i îi poate prinde pe Minis în flagrant.

**Static**: Kick poate clipi scurt (1s) ?i discret pe timp de noapte, în timp ce Minis fac n?zbâții.

Instruc?iuni ?i c?r?i de joc

## Surse

Imagine: Canva.com

Joc: Pia?a de idei BESJ Team Weekend