

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 cineva să îl lovește mâna întinsă cu două mâini) Scopul lor este ca totul să fie înțuiti.

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

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

Pregătirea jocului:

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

După ce toată lumea și-a vrut cartea, fiecare să stă în cerc cu ochii închisi. 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.

Începe și jocul:

Fiecare se mărește liber prin camere și simte sarcinile personajelor. Nu are voie să vă ascundăți (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 vânățat. Oricine a fost vânățat 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 însuți auzi strigătul, trebuie să-l repezi și să mergi la locul de întâlnire.

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

Cei spânzura?i nu au voie s? comenteze evenimentele. Cu toate acestea, ei î?i dezv?luie 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. Dac? 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 ?ntr-un cerc, cu o distan?? suficient? ?ntre ceilal?i juc?tori, astfel încât nimeni s? nu observe când cineva se treze?te. Cartea cu personajul este a?ezat? cu fa?a ?n jos ?n spatele juc?torului, astfel încât liderul principal s? o poate vedea, dar nimeni altcineva nu o poate vedea. HL se plimb? ?n mod constant ?n jurul cercului de juc?tori.

La început, toat? lumea doarme. Liderul principal spune ?n 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 ?ntr-o rund? s-au trezit, ?i-au ?ndeplinit sarcinile ?i s-au culcat la loc, întregul grup de tineri se treze?te ?i liderul explic? ce s-a ?ntâmplat.

(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 ?ntâlnire. 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 aceleia?i ca ?i ?n versiunea mobil?.

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

Roluri

Fișele de rol sunt disponibile pentru descărcare.

Lider principal

Variantă de joc mobil:

Se alege la început. El conduce negocierile și pronunță hotărârile. În cazul în care se retrage, se alege un nou lider. Vot de veto în caz de egalitate. Nu există un personaj separat, ci doar o funcție suplimentară.

Variantă de joc static:

Conduce jocul. Povestește ce se întâmplă în mod continuu. Nu are un jucător activ. În calitate de mini-lider, este provocat să colineze pe tota lumea o dată.

Mini-lider / Minis

Mobil: Este permisă unei maxima 1 persoană pe rând și mini.

Semnul = Mini întinde mâna plată (cu palma în jos) spre să intăsească. Înțelesul este că de-a doua mână.

Static: Setrezește în fiecare rând.

Ministrul decide împreună cu cine vor să lovească. Comunicare non-verbală cu HL.

Jungschärler

"Populația normală" a fiecrui grup de tineri.

Nu are abilități speciale. Poate depune mărturie la sfârșitul fiecărui runde a procesului (cu Mobil sau vota).

Grizzly

Mobil: Dacă un mini încearcă să colineze Grizzly, situația se schimbă și mini devine un henchman. Această abilitate funcționează doar o singură dată pe joc. De acum încolo, Grizzly este un luptător singuratic și încearcă să-i colineze pe toți ceilalți.

Static: Setrezește în fiecare rând.

Decide dacă vrea să ajute agiotantul (agiotantul nu este henched) sau dacă vrea să fie henched pe cineva el însuși. Comunicare non-verbală cu HL. (fiecare abilitate doar 1 dată)

2 Furnici

Dacă una dintre furnici este căciată, celălalt este demotivat și nu mai participă. **Mobil** și **static** îl fac să fie.

Smiley

Mobil: Dacă un Mini încearcă să-l lovească pe Smiley, nu se întâmplă nimic. Smiley îl convinge să-l lovească pe altcineva cu un zâmbet (numișă intăsească)

Această abilitate funcționează doar o singură dată pe joc.

Smiley nu poate să se identifice direct cu Mini în timpul negocierii și nici să îi informeze pe aceștia

despre întâlnirea lor.

Static: Dacă Smiley a fost numit că „intărit”, Smiley este trezit prin atingerea HL pe spate și poate transmite lovitura unei alte persoane. Comunicare non-verbală cu HL.
Acestă abilitate funcționează doar o singură dată pe joc.

Gigli

Mobil :Când un Mini Gigli se cocoată, Gigli începe să urle. Acest lucru îi spune lui Mini că trebuie să încotească singur și nu mai poate chicoti. Aceasta se culcă lângă Gigli și este, de asemenea, eliminat din joc.

Acestă abilitate funcționează doar o singură dată pe joc.

Static: Dacă Gigli este ales ca „intărit”, HL îl trezește pe Gigli.

Gigli poate decide apoi care dintre Minis trebuie să fie eliminat. HL punctează către Minis. Comunicare non-verbală cu HL.

Creier

Mobil? :Brain se poate uita la cărțile de personaj ale altor 1-2 jucători în timpul unei runde în curs. Acest lucru se face în mod discret în timpul jocului.

Static: Setrezește în fiecare rundă. Creierul se poate uita la cartea de caracter a altui jucător de 1-2 ori pe parcursul jocului.

(2 cărți de la 11 jucători)

Lovitură

Mobil : Kick este singurul care are voie să se ascundă. Kick se poate ascunde undeva și îl poate prinde pe Minis în flagrant.

Static: Kick poate clipe scurt (1s) și discret pe timp de noapte, în timp ce Minis face năzbătii.

Instrucțiuni și cărți de joc

Surse

Imagine: Canva.com

Joc: Piată de idei BESJ Team Weekend