YoungstarsWiki.org



SUBMITTED BY
eeo_03

ON
12.03.2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

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 ținta 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 bătuți.

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 cocoțată strigă "Deal, deal, deal". Dacă doar tu însuți 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 dezvăluie caracterul.

După ce au fost prezentate toate argumentele, liderul principal (HL) solicită un vot și se decide cine va fi hăituit de întregul grup de tineri. Această persoană își dezvăluie caracterul și este eliminată din joc. Jocul continuă ca de obicei.

Sfârșitul jocului:

Jocul se termină atunci când toate minionii au fost găsiți sau doar minionii sunt încă nedescoperiți. Dacă a fost activată funcția Grizzly, trebuie să fie găsit și Grizzly.

La sfârșitul jocului, rămân fie minis, fie Grizzly, fie personajele Jungschich rămase.

Variantă statică de joc (Werwölfle):

Vă așezați în grup într-un cerc, cu o distanță suficientă între ceilalți jucători, astfel încât nimeni să nu observe când cineva se trezește. Cartea cu personajul este așezată cu fața în jos în spatele jucătorului, astfel încât liderul principal să o poată vedea, dar nimeni altcineva nu o poate vedea. HL se plimbă în mod constant în jurul cercului de jucători.

La început, toată lumea doarme. Liderul principal spune în permanență cine se trezește și ce trebuie făcut.

(Exemplu: "Toată lumea doarme și miniștrii se trezesc. Ei decid asupra unui obiectiv care trebuie vânat. Decizia este luată și se culcă la loc")

După ce toate personajele necesare într-o rundă s-au trezit, și-au îndeplinit sarcinile și s-au culcat la loc, întregul grup de tineri se trezește și liderul explică ce s-a întâmplat.

(Exemplu: "Toată lumea se trezește. Cu excepția lui XY. XY a fost spânzurat și se simte prea plat pentru a lua parte la întâlnire. El spune doar ce fel de personaj a fost")

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

Cei care au fost spânzurați nu au voie să comenteze evenimentele.

Când toate argumentele au fost prezentate, GM-ul cere un vot și se decide cine va fi hăituit de întregul grup de tineri. Această persoană își dezvăluie caracterul și este eliminată din joc. Jocul continuă ca de obicei.

Scopul și finalul jocului sunt aceleași ca și în versiunea mobilă.

Clădirile cu camere în care se poate intra prin diferite uși sunt potrivite pentru versiunea mobilă. (Cât mai puține fundături pe cât posibil) Jocul poate fi jucat și în exterior. Cu toate acestea, locația trebuie să fie neclară, astfel încât să nu se poată vedea întregul teren de joc. De exemplu, o pădure densă sau o casă cu o grădină.

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 statică:

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

Mini-lider / Minis
Movilă :Este permisă hențuirea a maximum 1 persoană pe rundă și mini.
Semnul = Mini întinde mâna plată (cu palma în jos) spre ținta sa și lovește mâna întinsă cu cea de-a doua mână.

Static: Setrezește în fiecare rundă.
Miniștrii decid împreună pe cine vor să lovească. Comunicare non-verbală cu HL.

Jungschärler
"Populația normală" a fiecărui grup de tineri.
Nu are abilități speciale. Poate depune mărturie la sfârșitul fiecărei runde a procesului (cu Mobil) și/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 rundă.
Decide dacă vrea să ajute aghiotantul (aghiotantul nu este henched) sau dacă vrea să henched pe cineva el însuși. Comunicare non-verbală cu HL. (fiecare abilitate doar 1 dată)

2 Furnici
Dacă una dintre furnici este călcată, cealaltă este demotivată și nu mai participă. **Mobilă și statică la fel.**

Smiley
Mobil :Dacă un Mini încearcă să-l lovească pe Smiley, nu se întâmplă nimic. Smiley îl convinge pe mini să lovească pe altcineva cu un zâmbet (numiți ținta)
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 ca țintă, Smiley este trezit prin atingerea HL pe spate și poate transmite lovitura unei alte persoane. Comunicare non-verbală cu HL.
Această abilitate funcționează doar o singură dată pe joc.

Gigli
Mobil :Când un Mini Gigli se cocoață, Gigli începe să urle. Acest lucru îi spune lui Mini că trebuie să chicotească singur și nu mai poate chicoti. Acesta se culcă lângă Gigli și este, de asemenea, eliminat din joc.
Această abilitate funcționează doar o singură dată pe joc.

Static: Dacă Gigli este ales ca țintă, 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
Mobilă :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 estesingurul care are voie să se ascundă. Kick se poate ascunde undeva și îi poate prinde pe Minis în flagrant.

Static: Kick poate clipi scurt (1s) și discret pe timp de noapte, în timp ce Minis fac năzbâtii.

Surse

Imagine: Canva.com

Joc: Piața de idei BESJ Team Weekend

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Vârcolac
Joc în aer liber
Joc de rol
Grupul de tineri
Strategie

Număr de participanți
1–20
20–30

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Până la 1 oră

Teren / împrejurimi
În spații închise

Material
Aproape fără efort

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Număr de participanți
Biblia
Durată
Teren / împrejurimi
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/jungscharlerlen