

## Pflöckle



Cunoscutul "Werwölfe" a fost reinterpretat și plasat în contextul corurilor de tineret.

## Pluguri

### Introducere:

Ca Jungschi.büli, ne-am confruntat cu faptul că unii dintre copiii mai mici au avut experiențe neplicate cu jocul mereu popular "Werwölfe". Acest lucru a dus la nopți nedormite și coșmaruri. Din acest motiv, ne-am revizuit atitudinea față de acest joc și am ajuns la concluzia că, pe lângă aceste experiențe, am ignorat pur și simplu latura spirituală a acestui joc. Creaturile mitice, cum ar fi vârcolacii, care au într-adevăr o origine demonică, sau vrăjitoarea, care are un rol pozitiv în cadrul jocului, dar în viața reală se bazează pe puteri demonice cu magie neagră, sunt formative pentru joc. Acesta este motivul pentru care am preluat principiul jocului în cadrul grupului nostru de tineri, am eliminat lucrurile inutile și am redenumit și reinterpretat toate rolurile. Scopul acestui lucru este să ne asigurăm că copiii noștri și noi, în calitate de lideri, ne putem bucura în continuare de acest joc, dar că acesta are loc într-un cadru spiritual pe care îl putem reprezenta. Noi numim jocul "Pflöckle".

### Principiul jocului:

Principiul jocului este cam 1:1 cu cel din "Werwölfe". Cu toate acestea, narațiunea nu ar putea fi mai diferită.

Grupul de tineri XY este în drum spre tabără. Sunt nerăbdători să petreacă timp împreună, să aibă conversații bune și multă acțiune. Toți participanții au propriul lor bivouac. Dar bucuria nu durează mult, deoarece în prima noapte devine clar că în tabără sunt unii oameni care sunt mai interesați de dărâmarea cortului decât de tabără în sine. Grupul de tineri XY se confruntă cu sarcina de a găsi scandalagiii și de a-i trimite acasă. Scopul jocului pentru toți liderii de tineret normali este să trimită acasă toți scandalagiii și să câștige astfel jocul. Scopul "șurșurilor", așa cum îi numim pe scandalagii pentru că ei șurșesc corturile (= scot șurșuri din pământ astfel încât cortul lor se prăbușește). În fiecare dimineață are loc un vot pentru a decide cine trebuie să părăsească tabăra și este trimis acasă.

### Pregătirea jocului:

- Spuneți povestea
- Explicați rolurile
- Închideți ochii

- Rolurile sunt distribuite de c?tre conduc?torul jocului (tap sau c?r?i de joc)

## Procedura în timpul nop?ii / începutul jocului:

- (în prima rund?, toate rolurile se trezesc o dat?, astfel încât conduc?torul jocului s? aib? o imagine de ansamblu)
- "M?mica" alege 2 "cei mai buni prieteni" & "moa?a" identific? "gemenii"
- Somnambulul î?i alege bivacuul, unde î?i petrece noaptea.
- Esri alege o persoan? care trebuie s? spele vasele (aceast? persoan? nu poate vorbi în timpul acuz?rii)
- Stâlpii î?i aleg bivacuul în care vor s? stea
- Rondul de noapte decide dac? dore?te s? intervin? (s? reconstruiasc? cortul sau s? înfig? un alt cort)

## Procedura în timpul zilei:

- Evenimentele sunt dezvoltate de c?tre maestrul de joc.
- Sunt îndeplinite func?ii speciale:
  - Liderul ia pe cineva acas?
  - Gemenii sunt amesteca?i
  - Cei mai buni prieteni merg împreun?
  - Camperul are înc? un cort interior (deci o "a doua via??")
  - Feri?i-v? de somnambuli!
- Dup? aceea are loc adunarea.
- 1 persoan? a fost desemnat? de Esri s? spele vasele ?i, prin urmare, trebuie s? fie lini?tit?, s? nu se apere, s? nu aduc? acuza?ii ?i s? nu voteze.
- se acuz? 3-4 persoane care sunt suspectate c? au p?c?lit în timpul nop?ii.
- Majoritatea decide cine merge acas?. (Aten?ie: liderul principal!)
- Dup? aceea, to?i cei care mai sunt în tab?r? se culc? la loc ?i începe o nou? noapte (a se vedea procedura pentru noaptea de dup? somnambulism).

## Sfâr?itul jocului:

Atunci când toate "mizele" au fost trimise acas? sau nu mai exist? juc?tori JS.

# Roluri

Cardurile de rol sunt disponibile pentru desc?rcare.

## Stake (fost vârcolac)

În fiecare noapte, ei "picheteaz?" bivacuul unui JS-Ler.

## JS-Ler (fost s?tean)

Persoan? care particip? la tab?r?, nu are nicio alt? func?ie special?. Obiectiv: S? trimit? to?i ?eparii acas?.

## Lider principal (fost primar)

Are un al doilea vot în caz de egalitate în timpul votării. Suplimentar: poate trimite pe cineva acasă direct după a 3-a rundă?. Rolul este predat altcuiva atunci când pleacă? acasă?.

## **Lider (fost vânzător)**

De asemenea, poate trimite pe cineva acasă dacă trebuie să plece în timpul nopții.

## **Garda de noapte (fostă vrăjitoare)**

Are capacitatea de a împiedica "înșepenia" unui bivouac o dată pe joc și de a "înșepeni" el însuși pe cineva o dată?.

## **Mumia (fostul Cupidon)**

Determină doi cei mai buni prieteni (BFF). Atunci când un BFF pleacă? acasă?, pleacă? și cealaltă persoană?. Ei nu se pot descurca unul fără celălalt.

## **Moașă**

Determină doi gemeni ale căror corturi sunt schimbate noaptea. Dacă unul trebuie să plece acasă? (doar noaptea!), este amestecat cu celălalt.

## **ESRI (nou)**

În fiecare seară?, ESRI alege o persoană care trebuie să spele vasele a doua zi. Această persoană nu poate lua parte la vot și nu are voie să spună nimic pentru ziua respectivă?. În fiecare seară?, o nouă persoană este desemnată să spele vasele.

## **Camper:in (fost copac)**

Are un bivouac îmbunătățit cu un cort exterior și unul interior. Are o a doua viață? dacă cortul său este "înșepeni" în timpul nopții. Dacă este trimis acasă a doua zi, el/ea trebuie să plece oricum.

## **Somnambul (fost pelerin)**

Selectează în fiecare noapte un bivouac în care doarme. Dacă propriul său cort este "fixat" în timpul nopții, nu se întâmplă nimic. Cu toate acestea, dacă bivouacul ales este "înșepeni", persoana merge acasă cu proprietarul bivouacului. Rolul nu are nicio influență în timpul zilei.

## **Schnurri (fostă ciupercă)**

Trebuie să susțină prima acuzație care are loc în timpul primului vot, iar apoi să o susțină în fiecare zi următoare. Acțiunea se încheie atunci când persoana acuzată a fost trimisă acasă?.

[Instrucțiuni de joc și cărți](#)

## **Surse**

Imagine: BESJ

Joc: Ideas Market BESJ Echipa Weekend