

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 scandalagii și de a-i trimite acasă. Scopul jocului pentru toți liderii de tineret normali este să trimită acasă toți scandalagii 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 către conducătorul jocului (tap sau cărți de joc)

Procedura în timpul nopții / începutul jocului:

- (în prima rundă, toate rolurile se trezesc o dată, astfel încât conducătorul jocului să aibă o imagine de ansamblu)
- "Mămică" alege 2 "cei mai buni prieteni" & "moașă" identifică "gemenii"
- Somnambulul își alege bivuacul, unde își petrece noaptea.
- Esri alege o persoană care trebuie să spele vasele (această persoană nu poate vorbi în timpul acuzării)
- Stâlpii își aleg bivuacul în care vor să stea
- Rondul de noapte decide dacă dorește să intervină (să reconstruiască cortul sau să înfigă un alt cort)

Procedura în timpul zilei:

- Evenimentele sunt dezvoltate de către maestrul de joc.
- Sunt îndeplinite funcții speciale:
 - Liderul ia pe cineva acasă
 - Gemenii sunt amestecați
 - Cei mai buni prieteni merg împreună
 - Camperul are încă un cort interior (deci o "a doua viață")
 - Feriți-vă de somnambuli!
- După aceea are loc adunarea.
- 1 persoană a fost desemnată de Esri să spele vasele și, prin urmare, trebuie să fie liniștită, să nu se apere, să nu aducă acuzații și să nu voteze.
- se acuză 3-4 persoane care sunt suspectate că au pînă în timpul nopții.
- Majoritatea decide cine merge acasă. (Atenție: liderul principal!)
- După aceea, toți cei care mai sunt în tabără se culcă la loc și începe o nouă noapte (a se vedea procedura pentru noaptea de după somnambulism).

Sfârșitul jocului:

Atunci când toate "mizele" au fost trimise acasă sau nu mai există jucători JS.

Roluri

Cardurile de rol sunt disponibile pentru descărcare.

Stake (fost vârcolac)

În fiecare noapte, ei "pichetează" bivuacul unui JS-Ler.

JS-Ler (fost satean)

Persoană care participă la tabără, nu are nicio altă funcție specială. Obiectiv: Să trimită toți țeparii acasă.

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 acas? dac? trebuie s? plece în timpul nop?ii.

Garda de noapte (fost? vr?jitoare)

Are capacitatea de a împiedica "în?epenirea" unui bivuac o dat? pe joc ?i de a "în?epeni" el însu?i pe cineva o dat?.

Mumia (fostul Cupidon)

Determin? doi cei mai buni prieteni (BFF). Atunci când un BFF pleac? acas?, pleac? ?i cealalt? persoan?. Ei nu se pot descurca unul f?r? cel?lalt.

Moa?a

Determin? doi gemeni ale c?ror corturi sunt schimbate noaptea. Dac? unul trebuie s? plece acas? (doar noaptea!), este amestecat cu cel?lalt.

ESRI (nou)

În fiecare sear?, ESRI alege o persoan? care trebuie s? spele vasele a doua zi. Aceast? persoan? nu poate lua parte la vot ?i nu are voie s? spun? nimic pentru ziua respectiv?. În fiecare sear?, o nou? persoan? este desemnat? s? spele vasele.

Camper:in (fost copac)

Are un bivuac îmbun?t?it cu un cort exterior ?i unul interior. Are o a doua via?? dac? cortul s?u este "în?epeni" în timpul nop?ii. Dac? este trimis acas? a doua zi, el/ea trebuie s? plece oricum.

Somnambul (fost pelerin)

Selecteaz? în fiecare noapte un bivuac în care doarme. Dac? propriul s?u cort este "fixat" în timpul nop?ii, nu se întâmpl? nimic. Cu toate acestea, dac? bivuacul ales este "în?epeni", persoana merge acas? cu proprietarul bivuacului. Rolul nu are nicio influen?? în timpul zilei.

Schnurri (fost? ciuperc?)

Trebuie s? sus?in? prima acuza?ie care are loc în timpul primului vot, iar apoi s? o sus?in? în fiecare zi urm?toare. Ac?iunea se încheie atunci când persoana acuzat? a fost trimis? acas?.

[Instruc?iuni de joc ?i c?r?i](#)

Surse

Imagine: BESJ

Joc: Ideas Market BESJ Echipa Weekend