

Pflöckle



Známa "Werwölfe" bola reinterpretovaná a zasadená do kontextu mládežníckych zborov.

Pluhy

Úvod:

Ako Jungschi.büli sme boli konfrontovaní so skutočnosťou, že niektoré z mladších detí mali zlé skúsenosti so stále populárnejšou hrou "Werwölfe". To viedlo k bezsenným nociam a nočným morám. Z tohto dôvodu sme prehodnotili náš postoj k tejto hre a dospeli sme k záveru, že okrem týchto skúseností sme jednoducho ignorovali duchovnú stránku tejto hry. Mýtické bytosti, ako napríklad vlkolaci, ktorí majú skutočne démonický pôvod, alebo arodejnica, ktorá má v hre pozitívnu úlohu, ale v skutočnom živote sa spolieha na démonické sily s temnou mágiou, sú pre hru formujúce. Preto sme v rámci našej mládežníckej skupiny prevzali princíp hry, vymazali sme nepotrebné veci a premenovali a nanovo interpretovali všetky úlohy. Cieľom je zabezpečiť, aby sa naše deti a my ako vedúci mohli stále tešiť z tejto hry, ale aby sa odohrávala v duchovnom prostredí, ktoré môžeme reprezentovať. Hru sme nazvali "Pflöckle".

Princíp hry:

Princíp hry je v podstate 1:1 s princípom hry "Werwölfe". Príbeh však nemôže byť odlišnejší.

Mládežnícka skupina XY je na ceste na tábor. Tešia sa na spoločne strávený čas, dobré rozhovory a veľa akcie. Všetci účastníci majú svoj vlastný bivak. Radosť však netrvá dlho, pretože hneď prvú noc sa ukáže, že v tábore sú ľudia, ktorých viac ako samotný tábor zaujíma búranie stanu.

Mládežnícka skupina XY je postavená pred úlohu nájsť výtržníkov a poslať ich domov. Cieľom hry pre všetkých normálnych vedúcich mládeže je poslať všetkých výtržníkov domov, a tak vyhrať hru. Cieľom "kolíkov", ako nazývame výtržníkov, pretože kolíkujú stany (= vyťahujú kolíky zo zeme, takže sa im stan zrúti). Každé ráno sa hlasuje o tom, kto musí opustiť tábor a je poslaný domov.

Príprava hry:

- Príprava príbehu: Rozprávajte príbeh
- Vysvetlite úlohy
- Zatvorte oči
- Vedúci hry rozdelí úlohy (uknutím alebo hraním kariet)

Postup počas noci/záiatku hry:

- (v 1. kole sa všetky role raz zobudia, aby mal vedúci hry prehľad)

- "Mami?ka" si vyberie 2 "najlepšie kamarátky" a "pôrodná asistentka" ur?í "dvoji?ky"
- Námesa?ník si vyberie svoj bivak, kde strávi noc.
- Esri si vyberie osobu, ktorá musí umy? riad (táto osoba nesmie po?as obvinenia hovori?)
- Kolíkovia si vyberú bivak, v ktorom chcú kolíkova?
- No?ná hliadka sa rozhodne, ?i chce zasiahnu? (prestava? stan alebo postaví? iný stan)

Postup po?as d?a:

- Udalosti odha?uje vedúci hry.
- Vykonávajú sa špeciálne funkcie:
 - Vedúci odvedie niekoho domov
 - Dvoji?ky sa zamiešajú
 - Najlepší priatelia idú spolu
 - Táborník má stále vnútorný stan (teda "druhý život")
 - Pozor na námesa?níkov!
- Potom sa koná zhromaždenie.
- esri ur?il 1 osobu na umývanie, preto musí byť ticho, nesmie sa bráni?, vznáša? obvinenia ani hlasova?.
- obviní 3-4 osoby, ktoré sú podozrivé z toho, že po?as noci pendlovali.
- Vä?šina rozhodne, kto pôjde domov. (Pozor: hlavný vedúci!)
- Potom sa všetci, ktorí sú ešte v tábore, vrátia spa? a za?ína sa nová noc (pozri postup pre noc po prespaní).

Koniec hry:

Ke? sú všetky "kôly" poslané domov alebo ke? už nezostali žiadni hrá?i JS.

Úlohy

Karty úloh sú k dispozícii na stiahnutie.

Kôl (bývalý vlkolak)

Každú noc "stavajú na kôl" bivak JS-Ler.

JS-Ler (bývalý dedin?an)

Osoba zú?astnená na tábore, nemá žiadnu inú špeciálnu funkciu. Cie?: Posla? všetky kolíky domov.

Hlavný vodca (bývalý starosta)

Má druhý hlas v prípade rovnosti hlasov po?as hlasovania. Dodato?né: Môže niekoho posla? domov priamo po 3. kole. Úloha sa pri odchode domov odovzdáva niekomu inému.

Vedúci (bývalý lovec)

Môže tiež niekoho posla? domov, ak musí odís? po?as noci.

No?ná hliadka (bývalá ?arodejnica)

Má možnosť raz za hru zabráni? "prikovaniu" bivaku a raz niekoho sama "prikova?".

Múmia (predtým Amor)

Určí dvoch najlepších priateľov (BFF). Keď 1 BFF odíde domov, odíde aj druhá osoba. Navzájom sa bez seba nezaobídu.

Pôrodná asistentka

Určuje dve dvojčky, ktorých stany sa v noci vymenia. Ak musí ísť jeden z nich domov (len v noci!), zamieša sa s druhým.

ESRI (nový)

ESRI každú noc vyberie niekoho, kto musí na druhý deň umývať riady. Táto osoba sa nemôže zúčastniť hlasovania a nesmie počas dňa nič povedať. Každý večer je určená nová osoba, ktorá bude umývať riad.

Camper:in (bývalý strom)

Má vylepšený bivač s vonkajším a vnútorným stanom. Má druhý život, ak je jeho stan počas noci "pripevnený". Ak ho na druhý deň pošlú domov, musí aj tak odísť.

Námesačník (bývalý pútnik)

Každú noc si vyberie bivač, v ktorom prespí. Ak je jeho vlastný stan počas noci "pripevnený", nič sa nedeje. Ak je však vybraný bivač "prikovaný", osoba ide domov s majiteľom bivaču. Úloha nemá počas dňa žiadny vplyv.

Schnurri (bývalý hribeček)

Musí podporiť prvé obvinenie, ktoré sa uskutoční počas prvého hlasovania, a potom ho podporovať v každom ďalšom deň. Akcia sa končí, keď je obvinená osoba poslaná domov.

[Návod na hru a karty](#)

Zdroje

Obrázok: BESJ

Hra: Víkend tímu BESJ