Jungschärlerlen

La versión para grupos de jóvenes del juego Werewolves of Bleak Forest (estático) y Among us / Mafia (móvil).

Variante de juego para móvil (Body Body / Entre nosotros / Mafia):

Objetivo del juego:

Los jóvenes líderes (minis) son conocidos por su megalomanía y quieren colinizar a todo el mundo. (Señal = El mini extiende la palma de la mano hacia su objetivo y golpea la mano extendida con la segunda mano) Su objetivo es que todos los demás sean apaleados.

Los demás personajes pretenden averiguar quiénes son los mini líderes para evitar que sean apaleados.

Las hormigas también quieren averiguar quiénes son los minis. Sin embargo, es aún más importante para ellas que no sean vapuleadas hasta el final.

Preparación del juego:

Se reparten las cartas de personaje y se determina un lugar de encuentro.

Cuando todos hayan visto su carta, se colocan en círculo con los ojos cerrados. Todos cuentan en voz alta hasta 20. A la de 3, sólo los minis abren los ojos para identificarse

a la cuenta de 3, sólo los minis abren los ojos para identificarse. A la de 10, vuelven a cerrar los ojos. A las 13, las hormigas abren los ojos y a las 19 vuelven a cerrarlos. A los 20, todos vuelven a abrir los ojos.

Comienza el juego:

Cada uno se mueve libremente por las habitaciones y tantea las tareas de su personaje. No está permitido esconderse (a menos que tengas esta función). Debe caminar solo y no se le permite hablar.

La ronda continúa hasta que se encuentra a alguien que ha sido cazado. Quien haya sido cazado permanece donde está (esto puede variar dependiendo del personaje) hasta que sea encontrado.

Quien encuentra a una persona jorobada grita "Colina, colina, colina". Si sólo oyes tú la llamada, debes repetirla e ir al lugar de encuentro.

Ahora empieza el juicio y puedes hacer acusaciones y defenderte.

Los ahorcados no pueden comentar los acontecimientos. Sin embargo, revelan su carácter.

Cuando se han presentado todos los argumentos, el líder principal (HL) convoca una votación y se decide quién será ahorcado por todo el grupo de jóvenes. Esta persona revela su carácter y es eliminada del juego. El juego continúa como de costumbre.

Fin del juego:

El juego termina cuando se han encontrado todos los minis o sólo quedan minis sin cazar. Si se ha activado la función Grizzly, también hay que encontrar a Grizzly.

Al final de la partida quedan los minis, Grizzly o los personajes Jungschich restantes.

Variante de juego estático (Werwölfle):

Te sientas en grupo en un círculo con suficiente distancia entre los demás jugadores para que nadie se dé cuenta cuando alguien se despierta. La carta de personaje se coloca boca abajo detrás del jugador, de forma que el líder principal pueda verla pero nadie más. El HL camina constantemente alrededor del círculo de jugadores.

Al principio, todos están dormidos. El líder principal dice continuamente quién se está despertando y qué hay que hacer.

(Ejemplo: "Todos están dormidos y los minis se despiertan. Deciden un objetivo a cazar. Se toma la decisión y vuelven a dormir")

Una vez que todos los personajes necesarios de una ronda se han despertado, han cumplido sus tareas y se han vuelto a dormir, todo el grupo de jóvenes se despierta y el líder explica lo que ha ocurrido.

(Ejemplo: "Todos se despiertan. Excepto XY. XY se ha quedado colgado y se siente demasiado plano para participar en la reunión. Sólo dice qué clase de personaje era")

Ahora empieza el juicio y puedes hacer acusaciones y defenderte.

Los que han sido ahorcados no pueden comentar los hechos.

Cuando se han presentado todos los argumentos, el GM llama a votación y se decide quién será ahorcado por todo el grupo de jóvenes. Esta persona revela su personaje y es eliminada del juego. El juego continúa como de costumbre.

El objetivo y el final del juego es el mismo que en la versión móvil.

Los edificios con habitaciones a las que se puede entrar por diferentes puertas son adecuados para la versión móvil. (El juego también puede jugarse en el exterior. Sin embargo, la ubicación debe ser poco clara para que no puedas ver todo el campo de juego. Por ejemplo, un bosque denso o una casa con jardín.

Funciones

Las tarjetas de roles están disponibles para su descarga.

Líder principal

Variante móvil del juego:

Se elige al principio. Dirige las negociaciones y dicta sentencias. En caso de retirada, se elige un nuevo líder. Voto de veto en caso de empate. No tiene carácter propio, sólo una función adicional.

Variante estática del juego:

Dirige el juego. Narra continuamente lo que sucede. Sin jugador activo. Como mini-líder, se le reta a que coline a todo el mundo una vez.

Mini líder / Minis

Móvil**:** Un máximo de 1 persona por ronda y mini se le permite ser henpecked.
Señal = El mini extiende la mano plana (palma hacia abajo) hacia su objetivo y golpea la mano extendida con la segunda mano.

Estática : Se despiertaen cada ronda.
Las minis deciden juntas a quién quieren golpear. Comunicación no verbal con HL.

Jungschärler

La "población normal" de cada grupo de jóvenes.
No tiene habilidades especiales. Puede dar testimonio al final de cada ronda del juicio (con Mobil) y/o votar.

Grizzly

Móvil**:** Si una miniatura intenta derribar al grizzly, se cambian las tornas y la miniatura se convierte en esbirro. Esta habilidad sólo funciona una vez por partida. A partir de ahora, Grizzly es un luchador solitario e intenta arrollar a todos los demás.

Estática: Se despierta cada ronda.
Decide si quiere ayudar al esbirro (el esbirro no es esbirrado) o si quiere esbirrar a alguien él mismo. Comunicación no verbal con HL. (cada habilidad sólo 1 vez)

2 Hormigas

Si una hormiga está siendo planchada, la otra se desmotiva y deja de participar. **Móvil y estática igual.**

Sonriente

Móvil**:** Si un Mini intenta golpear a Smiley, no pasa nada. Smiley convence a la miniatura para que golpee a otra persona con una sonrisa (nombra el objetivo)
Esta habilidad sólo funciona una vez por partida.
Smiley no puede identificarse directamente con la miniatura durante la negociación ni informarles de su encuentro.

Estática: Si Smiley ha sido nombrado como objetivo, Smiley se despierta golpeando al HL en la espalda y puede transmitir el golpe a otra persona. Comunicación no verbal con HL.
Esta habilidad sólo funciona una vez por partida.

Gigli
Móvil: Cuando un Mini Gigli se joroba, Gigli empieza a aullar. Esto indica al Mini que tiene que reírse solo y que ya no puede hacerlo. Se tumba junto a Gigli y también queda eliminado de la partida.
Esta habilidad sólo funciona una vez por partida.

Estática: Si Gigli es elegido como objetivo, el HL despierta a Gigli.
Gigli puede entonces decidir cuál de los Minis debe ser eliminado. El HL señala a los Minis. Comunicación no verbal con el HL.

Cerebro
Móvil: Cerebropuede mirar las cartas de personaje de 1-2 otros jugadores durante una ronda en curso. Esto se hace discretamente durante la partida.

Estático : Se despiertaen cada ronda.Cerebro puede mirar la carta de personaje de otro jugador 1-2 veces por partida.

(2 cartas de 11 jugadores)

Patada
Móvil : Kick esel único al que se le permite esconderse. Kick puede acechar en algún lugar y pillar a los Minis en el acto.

Estático : Kick puedeparpadear breve (1s) y discretamente por la noche mientras los Minis hacen travesuras.

Instrucciones y tarjetas de juego

Fuentes
Imagen: Canva.com

Juego: Ideas Market BESJ Team Weekend