

ERSTELLT VON
eeo_03

ON
12.03.2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jungschärlerlen



Die Jungschar-Version des Spiels Werwölfe von Düsterwald (statisch) und Among us / Mafia (mobil).

Mobile Spielvariante (Body Body / Among us / Mafia):

Ziel des Spiels:

Junge Leiter (Minis) sind bekannt für ihren Grössenwahn und wollen jeden hügeln. (Zeichen = Das Mini streckt seinem Ziel die flache Hand (Handfläche nach unten) entgegen und schlägt mit der zweiten Hand auf die ausgestreckte.) Ihr Ziel ist es, dass alle anderen gehügelt werden.

Die Restlichen Charakter haben das Ziel herauszufinden, wer die Minileiter sind, um zu verhindern das sie gehügelt werden.

Die Ameisli möchten ebenfalls herausfinden, wer die Minis sind. Noch wichtiger ist ihnen jedoch, dass sie beide bis am Schluss nicht gehügelt werden.

Spiel Vorbereitung:

Die Charakter-Karten werden ausgeteilt und es wird ein Versammlungsort bestimmt.

Wenn alle ihre Karte gesehen haben, stehen alle in einem Kreis mit geschlossenen Augen. Alle zählen laut bis 20. Bei 3 öffnen nur die Minis die Augen um sich gegenseitig

zu identifizieren. Bei 10 schliessen sie die Augen wieder. Bei 13 öffnen die Ameisli die Augen und bei 19 schliessen sie die Augen wieder. Bei 20 öffnen alle wieder die Augen.

Spiel Start:

Alle bewegen sich in den Räumen frei umher und erfühlen ihre Charakteraufgaben. Man darf sich nicht verstecken (ausser man hat diese Funktion). Umhergehen muss man allein und es darf nicht gesprochen werden.

Die Runde geht solange bis jemand gehügeltes gefunden wird. Wer gehügelt wurde bleibt an Ort und Stelle liegen (kann je nach Charakter abweichen) bis er gefunden wird.

Wer einen Gehügelten findet, ruft lauf «Hügel, Hügel, Hügel». Wenn man den Ruf selbst nur hört soll man ihn wiederholen und zum Versammlungsort gehen.

Nun startet die Verhandlung und man kann Anklagen erheben und sich verteidigen.

Gehügelte dürfen sich nicht zu den Geschehnissen äussern. Sie geben jedoch ihren Charakter preis.

Wenn alle Argumente ausgebracht sich, ruft der Hauptleiter (HL) eine Abstimmung aus und es entscheidet sich wer von der gesamten Jungschar gehügelt wird. Diese Person offenbart seinen Charakter und scheiden aus dem Spiel aus. Das Spiel geht wieder wie gewohnt weiter.

Spiel Ende:

Das Spiel endet, wenn alle Minis gefunden wurden oder nur noch die Minis ungehügelt sind. Wenn die Funktion Grizzly aktiviert wurde, muss auch Grizzly gefunden werden.

Am Schluss sind also entweder die Minis, Grizzly oder die restlichen Jungschicharakter übrig.

Statische Spielvariante (Werwölfle):

Man sitzt als Gruppe in einem Kreis mit genügend Abstand zwischen den Mitspielern damit niemand merkt, wenn jemand aufwacht. Die Charakter-Karte wird verdeckt hinter dem Spieler positioniert, so dass der Hauptleiter sie sehen kann aber niemand sonst. Der HL lauft immerzu um den Spielerkreis herum.

Zu Beginn schlafen alle. Der Hauptleiter erzählt fortlaufend wer erwacht und was zu tun ist.

(Beispiel: «Alle schlafen und die Minis erwachen. Sie bestimmen ein Ziel das gehügelt werden soll. Die Entscheidung ist gefallen und sie schlafen wieder ein.»)

Sind in einer Runde alle nötigen Charaktere erwacht, haben ihre Aufgaben erfüllt und sind wieder eingeschlafen, erwacht die gesamte Jungschar und der HL erzählt was geschehen ist.

(Beispiel: «Alle wachen auf. Ausser XY. XY wurde gehügelt und fühlt sich zu platt um an der Versammlung teilzunehmen. Er sagt lediglich was für ein Charakter er war.»)

Nun startet die Verhandlung und man kann Anklagen erheben und sich verteidigen.

Gehügelte dürfen sich nicht zu den Geschehnissen äussern.

Wenn alle Argumente ausgebracht sich, ruft der HL eine Abstimmung aus und es entscheidet sich, wer von der gesamten Jungschar gehügelt wird. Diese Person offenbart seinen Charakter und scheidet aus dem Spiel aus. Das Spiel geht wieder wie gewohnt weiter.

Das Ziel und das Ende des Spiels ist unverändert zu der mobilen Variante.

Für die Mobile Variante eignen sich Gebäude mit Räumen, die durch verschiedene Türen betreten werden können. (Möglichst wenig Sackgassen) Es kann auch draussen gespielt werden. Der Ort sollte jedoch unübersichtlich sein, so dass man nicht das gesamte Spielfeld überblicken kann. Z.B Dichter Wald oder Haus mit Garten.

Rollen

Die Rollen-Karten stehen als Download bereit.

Hauptleiter

Mobiele Spielvariante:

Wird zu beginn gewählt. Dieser leitet die Verhandlungen und spricht die Urteile. Im falle seines Ausscheidens wird neu gewählt. Vetostimme bei gleichstand. Kein eigener Charakter, nur Zusatzfunktion.

Statische Spielvariante:

Leitet das Spiel. Erzählt was fortlaufend passiert. Kein aktiver Spieler. Als Minileiter ist man herausgefordert alle einmal zu hügeln.

Minileiter / Minis

Mobil: Es darf maximal 1 Person pro Runde und Mini gehügelt werden.
Zeichen = Das Mini streckt seinem Ziel die flache Hand (Handfläche nach unten) entgegen und schlägt mit der zweiten Hand auf die ausgestreckte.

Statisch: Wachen in jeder Runde auf.
Die Minis entscheiden gemeinsam wen sie hügeln wollen. Nonverbale Kommunikation mit HL.

Jungschärler

Die «normale Bevölkerung» einer jeden Jungschar.
Hat keine speziellen Fähigkeiten. Kann am Ende jeder Runde bei der Verhandlung Zeugenaussagen tätigen (bei Mobil) und/oder abstimmen.

Grizzly

Mobil: Versucht ein Mini den Grizzly zu hügeln, wird der Spiess umgedreht und der Mini wird zum Gehügelten. Diese Fähigkeit wirkt nur einmal pro Spiel. Grizzly ist von nun an ein Einzelkämpfer und versucht alle anderen zu hügeln.

Statisch: Erwacht in jeder Runde.
Entscheidet ob er dem gehügelten helfen will (Derjenige wird nicht gehügelt) oder ob er selbst jemanden hügeln will. Nonverbale Kommunikation mit HL. (jede Fähigkeit nur 1 mal)

2 Ameisli

Wenn ein Ameisli gehügelt wird ist das andere demotiviert und hört auf mitzumachen. **Mobil und Statisch gleich.**

Smiley

Mobil: Versucht ein Mini, Smiley zu hügeln, geschieht nichts. Smiley überzeugt mit einem Lächeln das Mini jemand anderen zu hügeln (Ziel benennen)
Diese Fähigkeit wirkt nur einmal pro Spiel.
Smiley darf sich selbst und den Mini bei der Verhandlung nicht direkt identifizieren oder von ihrem zusammentreffen informieren.

Statisch: Wenn Smiley als Ziel bestummen wurde, wird Smiley durch antippen auf dem Rücken vom HL geweckt und kann das hügeln auf eine andere Person weiterleiten. Nonverbale Kommunikation mit HL.
Diese Fähigkeit wirkt nur einmal pro Spiel.

Gigli

Mobil: Wenn ein Mini Gigli hügelt, fängt Gigli an zu gigelen. Das steck den Mini an das es selbst gigelen muss und nicht weiter hüglen kann. Es liegt sich neben Gigli und scheidet ebenfalls aus dem Spiel aus.
Diese Fähigkeit wirkt nur einmal pro Spiel.

Statisch: Wird Gigli als Ziel auserwählt, weckt der HL Gigli.
Gigli darf dun entscheiden wer der Minis ausscheiden soll. HL zeigt auf Minis. Nonverbale Kommunikation mit HL.

Brain

Mobil: Brain darf während einer laufenden Runde die Charakter-Karten von 1-2 Mitspielern ansehen. Dies erfolgt unauffällig während dem laufenden Spiel.

Statisch: Wacht in jeder Runde auf. Brain darf 1-2 mal pro Spiel die Charakter- Karte einen Mitspielers ansehen.

(2 Karten ab 11 Spielern)

Kick
Mobil: Kick darf sich als einziger verstecken. Kick kann irgendwo lauern und die Minis auf frischer Tat ertappen.

Statisch: Kick darf nachts während die Minis ihr Unwesen treiben kurz (1s) und unauffällig blinzeln.

Spielanleitung und Karten

Quellen
Bild: Canva.com

Spiel: Ideenmarkt BESJ-Teamweekend

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Werwolf
Spiel im Freien
Rollenspiel
Jungschar
Strategie

Anzahl Teilnehmer
1–20
20–30

Bibel
Diese Information fehlt.

Dauer
Bis zu 1 Stunde

Gelände / Umgebung
In geschlossenen Räumen

Material
Fast mühelos

Dateidownload
Dateidownload vorhanden

KI Generierter Inhalt
Contents
Categories
Tags
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Dauer
Gelände / Umgebung
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/jungschaerlerlen