YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
LeaKarin

ON
09/09/2018

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Werwölfle toda la semana



El conocido juego del Hombre Lobo se suele jugar en círculo por la noche. Este juego es una variación de ese juego, pero el marco se abre y te quedas con el juego todo el día

Juego

Inicio del juego

- La primera tarde se explica el juego y se distribuyen las cartas. El líder del juego puede elegir seguir el juego, pero no es recomendable si los niños juegan por primera vez. Hay los siguientes personajes: *2 hombres lobo, 1 cazador, 1 abuela, 1 niño salvaje y aldeanos.* Dos hombres lobo han demostrado tener éxito, todavía se puede controlar la cantidad de víctimas por día. Los personajes se explican con más detalle en los apéndices.
- Los personajes se explican con más detalle en los apéndices
- Durante el día, los *hombres lobo* tienen tiempo de "matar" a uno o dos aldeanos (dependiendo de cuántos haya en la partida, se puede decir que deben "matar" a dos o que sólo pueden "matar" a uno). Puede que encuentres un término más apropiado para "matar" en tu grupo, especialmente con los niños más pequeños. Para ello, se acercan a un compañero, le enseñan la tarjeta y le dicen que ha "muerto". Si el niño es *aldeano* o *abuela* (y *niño salvaje,* si el modelo a seguir sigue vivo), debe firmar la lista. A continuación, los datos ayudarán a los vivos en la discusión de la noche.
- Si el niño también es un *hombre lobo,* no pasa nada, los *hombres lobo* sólo se conocen ahora y bien podrían formar equipo. Sin embargo, si el niño es el*cazador* y puede identificarse como tal, el *hombre lobo* muere y debe entonces entrar en la lista. Por supuesto, el *hombre lobo* tampoco debe revelar quién es el *cazador*.

Jugar por la noche

- Por la noche nos volvemos a encontrar, los *hombres lobo* deben haber "matado" al menos a alguien para que también haya material del que hablar. Desgraciadamente, los niños "asesinados" ya no pueden participar en la obra después de su "muerte", y habría que plantearse si habría que hacer un programa extra para ellos, para que desde luego no hablen de su "asesino". A los vivos les gustaría eliminar a un *hombre lobo* cada noche, a los *hombres lobo* les gustaría, por supuesto, que muriera un *aldeano* y poder distraerse
- El *niño salvaje* es en realidad un *aldeano normal,* sin embargo, puede convertirse en *hombre lobo* si su modelo a seguir muere, lo que lo definió en la primera noche. El *niño salvaje* tiene así como objetivo en la noche de las votaciones dejar morir a su modelo de conducta para poder convertirse también en *hombre lobo*.
- Otro aldeano especial es la *abuela*, puede dejar disparar a alguien durante las votaciones nocturnas, demostrando así su inocencia y convirtiéndose en un *aldeano normal*. Durante el día no

tiene su "bolsa" con la pistola, por lo que no puede defenderse de un *hombre lobo*. Así que, para ella, vale la pena explotar su carácter lo antes posible.
- Por lo tanto, es una gran oportunidad
- Si realmente se encuentra un *werewolf* durante la votación, se permite al grupo votar de nuevo, de lo contrario se cierra la votación y continúa al día siguiente. Merece la pena introducir en la lista a todas las víctimas, incluidas las de los votos o la *abuela*, para que todos tengan una visión de conjunto.

Jugadores

- El juego termina cuando o bien los *hombres lobo* han conseguido matar a todos los *aldeanos* o bien -y no creas que esto ocurre más a menudo- los *aldeanos* han conseguido eliminar a todos los *hombres lobo*. Siempre hay que tener en cuenta si el *niño salvaje* sigue siendo un *aldeano* o un *hombre lobo*.
- **Cuidado***:* Si el maestro de juego no le sigue el juego, puede saber quién es el modelo a seguir del *niño salvaje*. Si el niño muere en la última votación y todos los *hombres lobo* han sido eliminados, el juego sigue adelante, porque aún queda un *hombre lobo* vivo. Y viceversa, la partida se acaba si el modelo de rol del *niño salvaje* sigue vivo y todos los *hombres lobo* han sido eliminados, ya que el *niño salvaje* es entonces simplemente un *aldeano*.

dos plantillas de impresión diferentes

Hombre lobo

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Juego
Hombre lobo
Concurso
Equipo
Almacén

Edad
De 13 a 16 años
a partir de los 16 años

Número de participantes
1–20

Biblia
Falta esta información.

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/werwolfle-toda-la-semana