Pflöckle

La conocida "Werwölfle" se reinterpretó y se situó en el contexto de los coros juveniles.

Arados

Introducción:

Como Jungschi.büli, nos enfrentamos al hecho de que algunos de los niños más pequeños habían tenido malas experiencias con el siempre popular juego "Werwölfle". Esto les provocaba noches de insomnio y pesadillas. Por esta razón, hemos revisado nuestra actitud hacia este juego y hemos llegado a la conclusión de que, además de estas experiencias, simplemente hemos ignorado el lado espiritual de este juego. Las criaturas míticas, como los hombres lobo, que sí tienen un origen demoníaco, o la bruja, que tiene un papel positivo dentro del juego, pero que en la vida real depende de poderes demoníacos con magia oscura, son formativas para el juego. Por eso hemos tomado el principio del juego en nuestro grupo de jóvenes, hemos suprimido cosas innecesarias y hemos renombrado y reinterpretado todos los papeles. El propósito de esto es asegurar que nuestros niños y nosotros como líderes podamos seguir disfrutando de este juego, pero que tenga lugar en un escenario espiritual que podamos representar. Llamamos al juego "Pflöckle".

Principio del juego:

El principio del juego es más o menos 1:1 con el de "Werwölfle". Sin embargo, la narración no podría ser más diferente.

El grupo de jóvenes XY está de camino al campamento. Están deseando pasar tiempo juntos, tener buenas conversaciones y mucha acción. Todos los participantes tienen su propio vivac. Pero la alegría no dura mucho, ya que la primera noche queda claro que hay algunas personas en el campamento que están más interesadas en derribar la tienda que en el propio campamento. El grupo de jóvenes XY se enfrenta a la tarea de encontrar a los alborotadores y enviarlos a casa. El objetivo del juego para todos los líderes juveniles normales es enviar a todos los alborotadores a casa y ganar así el juego. El objetivo de los "alborotadores", como llamamos a los alborotadores porque clavan las tiendas (= arrancan clavijas del suelo para que su tienda se derrumbe). Cada mañana se vota quién tiene que abandonar el campamento y es enviado a casa.

Preparación del juego:

- Contar la historia
- Explicar los papeles

- Cerrar los ojos
- El líder del juego distribuye los roles (toque o cartas)

Procedimiento durante la noche / inicio de la partida

- (en la 1ª ronda, todos los roles se despiertan una vez para que el jefe de juego tenga una visión de conjunto)
- la "mamá" elige a 2 "mejores amigos" y la "comadrona" identifica a los "gemelos"
- Sonámbulo" elige su vivac, donde pasa la noche.
- Esri elige a una persona que tiene que fregar los platos (esta persona no puede hablar durante la acusación)
- Las estacas eligen el vivac que quieren estacar
- La guardia nocturna decide si quiere intervenir (reconstruir la tienda o estacar otra tienda)

Procedimiento durante el día:

- Los acontecimientos son revelados por el maestro de juego.
- Se realizan funciones especiales:
  - El líder lleva a alguien a casa
  - Los gemelos se mezclan
  - Los mejores amigos van juntos
  - El campista todavía tiene una tienda interior (por lo tanto una "2ª vida")
  - ¡Cuidado con los sonámbulos!
- Después tiene lugar la asamblea
- 1 persona ha sido designada por Esri para lavarse y por lo tanto debe estar callada, no debe defenderse, presentar cargos o votar.
- se acusa a 3-4 personas sospechosas de haberse pegado durante la noche.
- La mayoría decide quién se va a casa. (¡Atención: líder principal!)
- Después, todos los que siguen en el campamento vuelven a dormir y comienza una nueva noche (véase el procedimiento para la noche después del sonambulismo).

Fin del juego:

Cuando todos los "apostados" han sido enviados a casa o ya no quedan jugadores JS.

Funciones

Las tarjetas de roles están disponibles para su descarga.

Estacar (antiguo Hombre Lobo)

Cada noche "estacan" el vivac de un JS-Ler.

JS-Ler (antiguo aldeano)

Persona que participa en el campamento, no tiene ninguna otra función especial. Objetivo: enviar a todos los estacas a casa.

Líder principal (antiguo alcalde)

Tiene un segundo voto en caso de empate durante la votación. Adicional: puede enviar a alguien a casa directamente después de la 3ª ronda. El papel se cede a otra persona al irse a casa.

Líder (antiguo cazador)
También puede enviar a alguien a casa si tiene que irse durante la noche.

Vigilante nocturno (antiguo brujo)
Tiene la capacidad de evitar que un vivac sea "clavado" una vez por partida y de "clavar" a alguien él mismo una vez.

Momia (antes Cupido)
Determina dos mejores amigos (BFF). Cuando 1 BFF se va a casa, la otra persona también se va. No pueden vivir la una sin la otra.

Comadrona
Determina dos gemelos cuyas tiendas se intercambian por la noche. Si uno tiene que irse a casa (¡sólo por la noche!), se mezcla con el otro.

ESRI (nuevo)
Cada noche, ESRI elige a una persona que tiene que lavar los platos al día siguiente. Esta persona no puede participar en la votación y no puede decir nada durante el día. Cada noche se designa a una nueva persona para fregar los platos.

Camper:in (antiguo árbol)
Tiene un vivac mejorado con una tienda exterior y otra interior. Tiene una segunda vida si su tienda se "clava" durante la noche. Si es enviado a casa al día siguiente, debe marcharse de todos modos.

Sonámbulo (antiguo peregrino)
Elige cada noche un vivac en el que dormir. Si su tienda se "clava" durante la noche, no pasa nada. Sin embargo, si el vivac elegido es "clavado", la persona vuelve a casa con el propietario del vivac. El rol no influye durante el día.

Schnurri (antigua seta)
Debe apoyar la primera acusación que tenga lugar durante la primera votación, y luego apoyarla en cada día posterior. La acción termina cuando la persona acusada ha sido enviada a casa.

Spielanleitung und Karten

Fuentes

Foto: BESJ

Juego: Ideas Market BESJ Team Weekend