

SOUMIS PAR
eeo_03

ON
12/03/2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jeunes danseurs



La version pour jeunes du jeu Les loups-garous de la forêt de l'ombre (statique) et Among us / Mafia (mobile).

Variante de jeu mobile (Body Body / Among us / Mafia) :

But du jeu :

Les jeunes leaders (minis) sont connus pour leur mégalomanie et veulent faire payer tout le monde. (Signe = le mini tend le plat de la main (paume vers le bas) vers sa cible et frappe la main tendue avec la seconde) Leur objectif est que tous les autres se fassent huer.

Les autres personnages ont pour objectif de découvrir qui sont les mini-moniteurs afin de les empêcher de se faire huer.

Les fourmis veulent également découvrir qui sont les minis. Mais ce qui est encore plus important pour eux, c'est que ni l'un ni l'autre ne se fasse hacher jusqu'à la fin.

Préparation du jeu :

Les cartes de personnages sont distribuées et un lieu de rassemblement est désigné.

Lorsque tous ont vu leur carte, ils se placent en cercle, les yeux fermés. Tout le monde compte à haute voix jusqu'à 20. À 3, seuls les minis ouvrent les yeux pour s'identifier mutuellement

s'identifient entre eux. A 10, ils ferment à nouveau les yeux. A 13, les fourmis ouvrent les yeux et à 19, elles les referment. A 20, tous ouvrent à nouveau les yeux.

Début du jeu :

Tout le monde se déplace librement dans les pièces et découvre les tâches de son personnage. On ne peut pas se cacher (sauf si on a cette fonction). Il faut se déplacer seul et ne pas parler.

Le tour se poursuit jusqu'à ce que quelqu'un soit trouvé. Celui qui a été battu reste sur place (cela peut varier selon le personnage) jusqu'à ce qu'il soit retrouvé.

Celui qui trouve une colline doit crier "colline, colline, colline". Si l'on n'entend que le cri, il faut le répéter et se rendre au lieu de réunion.

Le procès commence alors et l'on peut porter des accusations et se défendre.

Les bridés n'ont pas le droit de s'exprimer sur ce qui s'est passé. Ils révèlent cependant leur caractère.

Lorsque tous les arguments ont été présentés, l'animateur principal (HL) appelle à un vote et choisit la personne qui sera gardée par l'ensemble des jeunes. Cette personne révèle son caractère et quitte le jeu. Le jeu reprend alors comme d'habitude.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque tous les minis ont été trouvés ou qu'il ne reste plus que les minis non gardés. Si la fonction Grizzly a été activée, Grizzly doit également être trouvé.

A la fin, il reste donc soit les minis, soit Grizzly, soit le reste des jeunes personnages.

Variante de jeu statique (Werwölfle) :

On s'assoit en groupe dans un cercle avec suffisamment de distance entre les joueurs pour que personne ne remarque si quelqu'un se réveille. La carte de personnage est cachée derrière le joueur, de sorte que l'animateur principal puisse la voir, mais personne d'autre. L'HL tourne en permanence autour du cercle de joueurs.

Au début, tout le monde dort. L'animateur principal raconte en continu qui se réveille et ce qu'il faut faire.

(Exemple : "Tout le monde dort et les minis se réveillent. Ils choisissent un objectif à atteindre. La décision est prise et ils se rendorment")

Si, lors d'un tour, tous les personnages nécessaires se sont réveillés, ont accompli leurs tâches et se sont rendormis, l'ensemble des jeunes se réveille et le HL raconte ce qui s'est passé.

(Exemple : "Tout le monde se réveille. Sauf XY. XY a été hissé et se sent trop à plat pour participer à la réunion. Il se contente de dire quel genre de personnage il était")

Le procès commence alors et l'on peut porter des accusations et se défendre.

Les personnes bridées ne peuvent pas s'exprimer sur ce qui s'est passé.

Une fois que tous les arguments ont été présentés, l'animateur procède à un vote et choisit la personne qui sera gardée par l'ensemble des jeunes. Cette personne révèle son caractère et est éliminée du jeu. Le jeu reprend alors comme d'habitude.

L'objectif et la fin du jeu sont inchangés par rapport à la variante mobile.

Pour la variante mobile, les bâtiments avec des pièces dans lesquelles on peut entrer par différentes portes conviennent. (Le moins possible de culs-de-sac) Il est également possible de jouer à l'extérieur. L'endroit doit toutefois être encombré, de sorte que l'on ne puisse pas voir l'ensemble du terrain de jeu. Par exemple, une forêt dense ou une maison avec un jardin.

Rôles

Les cartes des rôles sont disponibles en téléchargement.

Chef principal

Variante de jeu mobile :

Est choisi au début. Il dirige les négociations et prononce les jugements. En cas de départ, une nouvelle élection a lieu. Vote de veto en cas d'égalité. Pas de personnage propre, seulement une fonction supplémentaire.

Variante de jeu statique :

Dirige le jeu. Raconte ce qui se passe en continu. Pas de joueur actif. En tant que mini-animateur, on est mis au défi de faire la course avec tout le monde.

Mini-échelle / Minis

Mobile : au maximum une personne par tour et par mini peut être hissée.
Signe = le mini tend le plat de la main (paume vers le bas) vers sa cible et frappe avec sa deuxième main sur celle qui est tendue.

Statique : se réveiller à chaque tour.
Les minis décident ensemble qui ils veulent hérisser. Communication non verbale avec HL.

Jeunes bûcherons

La "population normale" de chaque groupe de jeunes.
N'a pas de compétences particulières. Peut témoigner (si mobile) et/ou voter à la fin de chaque tour lors du procès.

Grizzly

Mobile : Si un mini tente de hérisser le grizzly, la situation est inversée et le mini devient hérissé.
Cette capacité ne fonctionne qu'une fois par partie. Grizzly est désormais un combattant solitaire et essaie de faire taire tous les autres.

Statique : Se réveille à chaque tour.
Décide s'il veut aider l'autre (il ne sera pas battu) ou s'il veut battre quelqu'un lui-même.
Communication non verbale avec HL. (chaque capacité seulement 1 fois)

2 fourmis

Si une fourmi est battue, l'autre est démotivée et cesse de participer. **Mobile et statique identiques.**

Smiley

Mobile : Si un Mini essaie de faire sauter Smiley, rien ne se passe. Smiley convainc par un sourire le Mini de faire passer quelqu'un d'autre (nommer la cible)
Cette capacité ne fonctionne qu'une fois par partie.
Smiley ne peut pas s'identifier directement ou informer le Mini de leur rencontre lors de la négociation.

Statique : Si Smiley a été désigné comme cible, Smiley est réveillé par le HL en tapotant sur son dos et peut transmettre le hérisson à une autre personne. Communication non verbale avec HL.
Cette compétence ne fonctionne qu'une fois par partie.

Gigli

Mobile : Lorsqu'un mini Gigli se déplace, Gigli se met à gémir. Cela fait comprendre au Mini qu'il doit lui-même jouer et qu'il ne peut pas continuer à se balancer. Il se couche à côté de Gigli et est également éliminé du jeu.
Cette capacité ne fonctionne qu'une fois par partie.

Statique : Si Gigli est choisi comme cible, le HL réveille Gigli.
Gigli peut décider lequel des Minis doit être éliminé. Le HL montre les Minis du doigt. Communication non verbale avec HL.

Brain

Mobile : Brain peut regarder les cartes de personnage de 1-2 joueurs pendant un tour en cours. Cela se fait discrètement pendant la partie en cours.

Statique : se réveille à chaque tour. Brain peut regarder la fiche de personnage d'un joueur 1-2 fois par partie.

(2 cartes à partir de 11 joueurs)

Kick

Mobile : Kick est le seul à pouvoir se cacher. Kick peut se cacher quelque part et prendre les minis en flagrant délit.

Statique : Kick peut cligner des yeux brièvement (1s) et discrètement la nuit pendant que les minis font des siennes.

Sources

Image : Canva.com

Le jeu : Marché aux idées Week-end de l'équipe BESJ

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Loup-garou
Jeux en plein air
Jeu de rôle
Groupe de jeunes
Stratégie

Nombre de participants
1–20
20–30

Bible
Cette information manque.

Durée
Jusqu'à 1 heure

Terrain / environnement
Dans les espaces clos

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Nombre de participants
Bible
Durée
Terrain / environnement
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/jeunes-danseurs