

BEKÜLDŐ
eeo_03

ON
2024.03.12

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jungschärlerlen



A Werewolves of Bleak Forest (statikus) és a Among us / Mafia (mobil) játék ifjúsági csoportos változata.

Mobil játékváltozat (Body Body / Köztünk / Maffia):

A játék célja: A játék célja:

A cél: A fiatal vezetők (minik) megalomániájukról ismertek, és mindenkit meg akarnak domborítani. (Jel = A mini kinyújtja a lapos kezét (tenyérrel lefelé) a célpontja felé, és a kinyújtott kezét a másik kezével megüti) Céljuk, hogy mindenki mást tyúkanyóvá tegyenek.

A többi karakter célja, hogy kiderítsék, kik a mini vezérek, hogy megakadályozzák a verést.

A hangyák is ki akarják deríteni, hogy kik a minik. Azonban még fontosabb számukra, hogy a végéig ne legyenek tyúkanyók.

A játék előkészítése:

Kiosztjuk a karakterkártyákat, és meghatározzuk a találkozóhelyet.

Amikor mindenki meglátta a kártyáját, mindenki csukott szemmel körbe áll. Mindenki hangosan számol 20-ig. 3-ig számolva csak a minik nyitják ki a szemüket, hogy azonosítsák egymást

hogy azonosítsák egymást. Tíznél ismét becsukják a szemüket. 13-nál a hangyák kinyitják a szemüket, 19-nél pedig ismét becsukják a szemüket. 20-nál mindenki újra kinyitja a szemét.

Kezdjétek el a játékot:

Mindenki szabadon mozog a szobákban, és kitapogatja a karakterfeladatokat. Elbújni nem szabad (kivéve, ha van ilyen funkciójuk). Egyedül kell járkálnotok, és nem beszélhettek.

A kör addig folytatódik, amíg meg nem találnak valakit, akit levadásztak. Akit üldöztek, az ott marad, ahol van (ez karaktertől függően változhat), amíg meg nem találják.

Aki megtalálja a púpozott személyt, az "Hegy, hegy, hegy" felkiáltást hallat. Ha csak te magad hallod a kiáltást, akkor meg kell ismételni, és a találkozóhelyre kell menni.

Most kezdődik a tárgyalás, ahol vádaskodhatsz és védekezhetsz.

A felakasztott nem nyilatkozhat a történtekről. Azonban felfedik a jellemüket.

Amikor minden érv elhangzott, a fő vezető (HL) szavazást ír ki, és eldől, hogy az egész ifjúsági csoport kit fog felakasztani. Ez a személy felfedi a karakterét, és kiesik a játékból. A játék a szokásos módon folytatódik.

A játék vége:

A játék akkor ér véget, ha az összes minit megtalálták, vagy csak a minik vannak még levadászatlanul. Ha a Grizzly funkciót aktiválták, Grizzlyt is meg kell találni.

A játék végén vagy a minik, vagy Grizzly, vagy a megmaradt Jungschich-figurák maradnak.

Statikus játékváltozat (Werwölfle):

Csoportosan ülünk egy körben, a többi játékos között kellő távolságra, hogy senki ne vegye észre, ha valaki felébred. A karakterkártyát képpel lefelé a játékos mögé rakjátok, úgy, hogy a főszereplő láthassa, de senki más ne lássa. A HL folyamatosan körbejárja a játékosok körét.

Az elején mindenki alszik. A fővezető folyamatosan elmondja, hogy ki ébredezik, és mit kell tenni.

(Példa: "Mindenki alszik, és a minik felébrednek. Eldöntik, hogy milyen célt kell levadászni. A döntést meghozzák, és visszaalszanak.")

Ha egy körben minden szükséges szereplő felébredt, teljesítette a feladatát és visszaaludt, az egész ifjúsági csoport felébred, és a vezető elmagyarázza, mi történt.

(Példa: "Mindenki felébred. Kivéve XY. XY-t felakasztották, és túl laposnak érzi magát ahhoz, hogy részt vegyen a megbeszélésen. Csak elmondja, milyen karakter volt.")

Most kezdődik a tárgyalás, és lehet vádaskodni és védekezni.

Akit felakasztottak, az nem nyilatkozhat az eseményekről.

Amikor minden érv elhangzott, a GM szavazást ír ki, és eldől, hogy kit fog az egész ifjúsági csoport tyúkanyóba dugni. Ez a személy felfedi a karakterét, és kiesik a játékból. A játék a szokásos módon folytatódik.

A játék célja és vége ugyanaz, mint a mobilos változatban.

A mobilverzióhoz olyan épületek alkalmasak, amelyekbe különböző ajtókon keresztül lehet belépni. (Minél kevesebb zsákutca) A játék kint is játszható. A helyszínnek azonban nem szabad tisztának lennie, hogy ne lehessen belátni a teljes játékteret. Pl. sűrű erdő vagy egy ház kerttel.

Szerepek

A szerepkártyák letölthetők.

Fő vezető

Mobil játékváltozat:

Az elején kerül kiválasztásra. Ő vezeti a tárgyalásokat és ítéletet hirdet. Visszavonulása esetén új vezetőt választanak. Szavazategyenlőség esetén vétószavazás. Nincs külön karakter, csak kiegészítő funkció.

Statikus játékváltozat:

Vezeti a játékot. Folyamatosan elmeséli a történéseket. Nincs aktív játékos. Mint minivezető, egyszer mindenkit kihívás elé állít, hogy domborítson.

Minivezető / Minik
Mobil :Körönként és mininél legfeljebb 1 személyt lehet tyúkozni.
Jel = A mini kinyújtja a lapos kezét (tenyérrel lefelé) a célpontja felé, és a kinyújtott kezét a második kezével megüti.

Statikus: Minden fordulóban felébredni.
A minik közösen eldöntik, hogy kit akarnak megütni. Nem verbális kommunikáció a HL-el.

Jungschärler
Az egyes ifjúsági csoportok "normál lakossága".
Nem rendelkezik különleges képességekkel. A tárgyalás minden fordulójának végén tanúvallomást tehet (Mobilral együtt) és/vagy szavazhat.

Grizzly
Mobil: Ha egy mini megpróbálja megdönteni a grizzlyt, akkor fordul a kocka, és a mini csatlóssá válik. Ez a képesség játékonként csak egyszer működik. Innentől kezdve a Grizzly magányos harcos, és megpróbál mindenki mást domborítani.

Statikus: Minden körben felébred.
Eldönti, hogy segíteni akar-e a csatlósnak (a csatlós nem kerül csatlósnak), vagy maga akar valakit csatlósnak állítani. Nem verbális kommunikáció HL-el. (minden képesség csak 1 alkalommal)

2 hangya
Ha az egyik hangyát vasalják, a másik demotiválódik, és nem vesz részt. **Mobil és statikus ugyanúgy.**

Smiley
Mobil: Ha egy Mini megpróbálja megütni Smiley-t, nem történik semmi. Smiley egy mosollyal meggyőzi a minit, hogy üssön meg valaki mást (nevezze meg a célpontot)
Ez a képesség játékonként csak egyszer működik.
Smiley nem azonosíthatja magát és a Minit közvetlenül a tárgyalás során, és nem tájékoztathatja őket a találkozásukról.

Statikus: HaSmiley-t nevezték meg célpontként, a HL hátára koppintva Smiley felébred, és továbbadhatja a találatot egy másik személynek. Nem verbális kommunikáció a HL-lel.
Ez a képesség játékonként csak egyszer működik.

Gigli
Mozgó: Amikor egy Mini Gigli megpúposodik, Gigli elkezd csaholni. Ezzel közli a Minivel, hogy magának kell gigliznie, és nem tud tovább giglizni. Lefekszik Gigli mellé, és szintén kiesik a játékból.
Ez a képesség játékonként csak egyszer működik.

Statikus: Ha Giglit választják célpontnak, a HL felébreszti Giglit.
Gigli ezután eldöntheti, hogy a Minik közül melyiket kell kiiktatni. A HL a Minikre mutat. Nem verbális kommunikáció a HL-lel.

Agy
Mozgó: Az Agy megnézheti 1-2 másik játékos karakterkártyáját egy folyamatban lévő forduló alatt. Ez a játék során észrevétlenül történik.

Statikus: Minden fordulóban felébred. Az Agy játékonként 1-2 alkalommal megnézheti egy másik játékos karakterkártyáját.

(11 játékos 2 kártyája)

Kick
Mozgó: Kickaz egyetlen, aki elrejtőzhet. Rúgás leselkedhet valahol, és tetten érheti a Miniket.

Statikus: Kick rövid ideig (1s) és feltűnésmentesen pisloghat éjszaka, amíg a Minik csínytevésen vannak.

Források

Kép: Canva.com

Játék: Ötletpiac BESJ csapat hétvége

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Vérfarkas
Szabadtéri játék
Szerepjáték
Ifjúsági csoport
Stratégia

A résztvevők száma
1–20
20–30

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Legfeljebb 1 óra

Terep / Környezet
Zárt helyiségekben

Anyag
Szinte erőfeszítés nélkül

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Terep / Környezet
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/jungscharlerlen