

INVIATO DA
eeo_03

ON
12/03/2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jungschärlerlen



La versione per gruppi di giovani del gioco Werewolves of Bleak Forest (statico) e Among us / Mafia (mobile).

Variante del gioco mobile (Body Body / Among us / Mafia):

Scopo del gioco:

I giovani leader (mini) sono noti per la loro megalomania e vogliono mettere tutti al tappeto. (Segno = Il mini tende il piatto della mano (palmo in giù) verso il suo bersaglio e colpisce la mano tesa con la seconda mano) Il loro obiettivo è far sì che tutti gli altri vengano pestati.

Gli altri personaggi vogliono scoprire chi sono i mini leader per evitare che vengano battuti.

Anche le formiche vogliono scoprire chi sono i mini. Tuttavia, per loro è ancora più importante non essere picchiate fino alla fine.

Preparazione del gioco:

Si distribuiscono le carte personaggio e si stabilisce il luogo di incontro.

Quando tutti hanno visto la propria carta, ci si dispone in cerchio con gli occhi chiusi. Tutti contano ad alta voce fino a 20. Al 3, solo i mini aprono gli occhi per identificarsi

per riconoscersi. Al 10, chiudono di nuovo gli occhi. A 13, le formiche aprono gli occhi e a 19 li chiudono di nuovo. A 20, tutti riaprono gli occhi.

Inizia il gioco:

Ognuno si muove liberamente nelle stanze e prova i compiti del proprio personaggio. Non è consentito nascondersi (a meno che non si disponga di questa funzione). Si deve camminare da soli e non si può parlare.

Il round continua finché non si trova qualcuno che è stato cacciato. Chi è stato cacciato rimane nel punto in cui si trova (questo può variare a seconda del personaggio) finché non viene trovato.

Chiunque trovi un gobbo grida "Collina, collina, collina". Se si sente solo il richiamo, bisogna ripeterlo e recarsi al luogo dell'incontro.

A questo punto inizia il processo e si possono formulare accuse e difendersi.

Gli impiccati non possono commentare gli eventi. Tuttavia, rivelano il loro carattere.

Quando tutte le argomentazioni sono state presentate, il leader principale (HL) indice una votazione e si decide chi sarà impiccato dall'intero gruppo giovanile. Questa persona rivela il proprio carattere e viene eliminata dal gioco. Il gioco continua come di consueto.

Fine del gioco:

Il gioco termina quando tutti i mini sono stati trovati o solo i mini non sono ancora stati cacciati. Se è stata attivata la funzione Grizzly, anche Grizzly deve essere trovato.

Alla fine del gioco, rimangono i Mini, Grizzly o i personaggi Jungschich rimasti.

Variante del gioco statico (Werwölfle):

Ci si siede in gruppo in cerchio con una distanza sufficiente tra gli altri giocatori in modo che nessuno si accorga quando qualcuno si sveglia. La carta personaggio viene posta a faccia in giù dietro il giocatore in modo che il leader principale possa vederla ma nessun altro. Il HL cammina costantemente intorno al cerchio dei giocatori.

All'inizio tutti dormono. Il leader principale dice continuamente chi si sta svegliando e cosa deve essere fatto.

(Esempio: "Tutti dormono e i mini si svegliano. Decidono un obiettivo da cacciare. La decisione viene presa e tornano a dormire")

Una volta che tutti i personaggi necessari in un round si sono svegliati, hanno svolto i loro compiti e sono tornati a dormire, l'intero gruppo di giovani si sveglia e il leader spiega cosa è successo.

(Esempio: "Tutti si svegliano. Tranne XY. XY è stato impiccato e si sente troppo piatto per partecipare alla riunione. Si limita a dire che tipo di personaggio era")

A questo punto inizia il processo e si possono formulare accuse e difendersi.

Chi è stato impiccato non può commentare gli eventi.

Quando tutte le argomentazioni sono state presentate, il GM indice una votazione e si decide chi sarà bacchettato dall'intero gruppo di giovani. Questa persona rivela il proprio personaggio e viene eliminata dal gioco. Il gioco continua come di consueto.

Lo scopo e la fine del gioco sono gli stessi della versione mobile.

Gli edifici con stanze a cui si può accedere attraverso diverse porte sono adatti alla versione mobile. (Il gioco può essere giocato anche all'esterno. Tuttavia, il luogo non deve essere chiaro, in modo da non poter vedere l'intero campo di gioco. Ad esempio, una fitta foresta o una casa con giardino.

Ruoli

Le schede dei ruoli sono disponibili per il download.

Leader principale

Variante del gioco mobile:

Viene scelto all'inizio. Guida i negoziati e pronuncia le sentenze. In caso di ritiro, viene eletto un nuovo leader. Voto di veto in caso di parità. Nessun personaggio a sé stante, solo una funzione aggiuntiva.

Variante di gioco statica:

Conduce il gioco. Narra continuamente ciò che accade. Nessun giocatore attivo. In qualità di mini-leader, viene sfidato a fare da collante per tutti una volta.

Mini leader / Mini
Cellulare: èconsentito il pascolo di un massimo di 1 persona per turno e di un mini.
Segno = Il mini allunga la mano piatta (palmo in giù) verso il suo bersaglio e colpisce la mano tesa con la seconda mano.

Statica: svegliarsi in ogni turno.
I mini decidono insieme chi vogliono colpire. Comunicazione non verbale con HL.

Jungschärler
La "popolazione normale" di ogni gruppo giovanile.
Non ha abilità speciali. Può testimoniare alla fine di ogni turno del processo (con Mobil) e/o votare.

Grizzly
Mobile: se un mini tenta di abbattere il Grizzly, la situazione si capovolge e il mini diventa uno scagnozzo. Questa abilità funziona solo una volta per partita. D'ora in poi, il Grizzly è un combattente solitario e cerca di mettere in difficoltà tutti gli altri.

Statica: si risveglia ogni turno.
Decide se vuole aiutare il tirapiedi (il tirapiedi non viene ingaggiato) o se vuole ingaggiare lui stesso qualcuno. Comunicazione non verbale con HL. (ogni abilità solo 1 volta)

2 Formiche
Se una formica viene stirata, l'altra è demotivata e smette di partecipare. **Mobile e statico uguale.**

Sorriso
Mobile: se un Mini cerca di colpire Smiley, non succede nulla. Smiley convince il mini a colpire qualcun altro con un sorriso (indicare il bersaglio)
Questa abilità funziona solo una volta per partita.
Smiley non può identificare direttamente se stesso e il Mini durante la negoziazione o informarlo del loro incontro.

Statica: se Smiley è stato nominato come bersaglio, Smiley viene risvegliato toccando il HL sulla schiena e può passare il colpo a un'altra persona. Comunicazione non verbale con l'HL.
Questa abilità funziona solo una volta per partita.

Gigli
Mobile: quando un Mini Gigli ronza, Gigli inizia a guaire. Questo indica al Mini che deve ridacchiare da solo e non può più farlo. Si sdraia accanto a Gigli e viene eliminato dal gioco.
Questa abilità funziona solo una volta per partita.

Statica: se Gigli viene scelto come bersaglio, il HL sveglia Gigli.
Gigli può quindi decidere quale dei Mini deve essere eliminato. L'HL indica i Mini. Comunicazione non verbale con l'HL.

Cervello
Mobile: ilCervello può guardare le carte personaggio di 1-2 altri giocatori durante un turno in corso. Questo avviene senza dare nell'occhio durante il gioco.

Statico: sisveglia a ogni turno. Il cervello può guardare la carta personaggio di un altro giocatore 1-2 volte per partita.

(2 carte di 11 giocatori)

Calcio
Mobile: Kick èl'unico che può nascondersi. Kick può appostarsi da qualche parte e cogliere i Mini in flagrante.

Statico: Kick può lampeggiare brevemente (1s) e senza dare nell'occhio di notte mentre i Minis stanno combinando guai.

Fonti

Immagine: Canva.com

Gioco: Mercato delle idee Weekend del team BESJ

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Lupo mannaro
Giochi all'aperto
Gioco di ruolo
Gruppo giovanile
Strategia

Numero di partecipanti
1–20
20–30

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Fino a 1 ora

Terreno / Dintorni
In ambienti chiusi

Materiale
Quasi senza sforzo

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Terreno / Dintorni
Materiale

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