

PATEIKĖ
eeo_03

ON
2024-03-12

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jungschärlerlen



Žaidimo "Werewolves of Bleak Forest" (statinė) ir "Among us / Mafia" (mobilioji) versija jaunimo grupei.

Mobiliojo žaidimo variantas (Body Body / Among us / Mafia):

Žaidimo tikslas:

Tikslas: Jaunieji lyderiai (minis) garsėja savo didybės manija ir nori visus užversti kalnais. (Ženklas = mini ištiesia plokščią ranką (delnu žemyn) į taikinį, o antrąja ranka smogia į ištiestą ranką) Jų tikslas - kad visi kiti būtų pakylėti.

Likusieji veikėjai siekia išsiaiškinti, kas yra mini lyderiai, kad jie nebūtų sumušti.

Skruzdėlytės taip pat nori sužinoti, kas yra mini. Tačiau jiems dar svarbiau, kad iki pat pabaigos jie nebūtų nukauti.

Pasirengimas žaidimui:

Išdalijamos veikėjų kortelės ir nustatoma susitikimo vieta.

Kai kiekvienas pamato savo kortelę, visi sustoja ratu užmerktomis akimis. Visi garsiai suskaičiuoja iki 20. Suskaičiavus iki 3, tik miniatiūrininkai atveria akis, kad atpažintų vienas kitą

atpažinti vienas kitą. Atėjus 10, jie vėl užmerkia akis. Atėjus 13, skruzdėlės atveria akis, o ties 19 vėl užmerkia akis. Atėjus 20, visi vėl atveria akis.

Pradėkite žaidimą:

Visi laisvai juda po kambarius ir jaučia savo personažų užduotis. Pasislėpti neleidžiama (nebent turite šią funkciją). Turite vaikščioti vieni ir jums neleidžiama kalbėti.

Ratas tęsiasi tol, kol surandamas kas nors, kas buvo medžiojamas. Kiekvienas, kuris buvo medžiojamas, lieka ten, kur yra (tai gali skirtis priklausomai nuo veikėjo), kol bus surastas.

Tas, kuris randa sumedžiotą asmenį, šaukia "Kalnas, kalnas, kalnas". Jei šauksmą girdite tik patys, turėtumėte jį pakartoti ir eiti į susitikimo vietą.

Dabar prasideda teismo procesas, kurio metu galite pateikti kaltinimus ir apsiginti.

Pakabintiems neleidžiama komentuoti įvykių. Tačiau jie atskleidžia savo charakterį.

Kai pateikiami visi argumentai, pagrindinis vadovas (HL) paskelbia balsavimą ir nusprendžiama, kas bus visos jaunimo grupės pakartas. Šis asmuo atskleidžia savo charakterį ir yra pašalinamas iš žaidimo. Žaidimas tęsiamas kaip įprasta.

Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai randami visi miniai arba kai tik miniai vis dar nelydimi. Jei buvo aktyvuota Grizlio funkcija, Grizlis taip pat turi būti surastas.

Žaidimo pabaigoje lieka arba mini, arba Grizzly, arba likę Jungschich personažai.

Statiškas žaidimo variantas (Werwölfle):

Sėdite grupėje ratu, tarp kitų žaidėjų yra pakankamas atstumas, kad niekas nepastebėtų, kai kas nors pabunda. Personažo kortelė padedama už žaidėjo veidu žemyn taip, kad pagrindinis vadovas ją matytų, bet niekas kitas - ne. HL nuolat vaikšto aplink žaidėjų ratą.

Pradžioje visi miega. Pagrindinis vadovas nuolat pasako, kas pabudo ir ką reikia daryti.

(Pavyzdys: "Visi miega, o miniatiūriniai pabudo. Jie nusprendžia, kokį tikslą reikia medžioti. Sprendimas priimamas ir jie vėl užmiega")

Kai visi reikalingi raundo veikėjai pabunda, įvykdo užduotis ir vėl eina miegoti, pabunda visa jaunimo grupė ir vadovas paaiškina, kas įvyko.

(Pavyzdys: "Visi pabudo. Išskyrus XY. XY buvo pakabintas ir jaučiasi per daug plokščias, kad galėtų dalyvauti susirinkime. Jis tik pasakoja, koks jis buvo veikėjas")

Dabar prasideda teismo procesas ir jūs galite pateikti kaltinimus ir gintis.

Tie, kurie buvo pakarti, negali komentuoti įvykių.

Kai pateikiami visi argumentai, GM paskelbia balsavimą ir nusprendžiama, kas bus pakarti visos jaunimo grupės. Šis asmuo atskleidžia savo charakterį ir yra pašalinamas iš žaidimo. Žaidimas tęsiamas kaip įprasta.

Žaidimo tikslas ir pabaiga yra tokie patys kaip ir mobiliojoje versijoje.

Pastatai su kambariais, į kuriuos galima patekti pro skirtingas duris, tinka ir mobiliajai versijai. (kuo mažiau aklavietės) Žaidimą taip pat galima žaisti lauke. Tačiau vieta turėtų būti neaiški, kad nebūtų matyti visas žaidimo laukas. Pvz., tankus miškas arba namas su sodu.

Vaidmenys

Galima atsisiųsti vaidmenų korteles.

Pagrindinis vadovas

Mobiliojo žaidimo variantas:

Pasirenkamas pradžioje. Jis vadovauja deryboms ir skelbia sprendimus. Jam pasitraukus, renkamas naujas vadovas. Veto balsas lygiųjų atveju. Nėra atskiro veikėjo, tik papildoma funkcija.

Statiškas žaidimo variantas:

Vadovauja žaidimui. Nuolat pasakoja, kas vyksta. Nėra aktyvaus žaidėjo. Kaip mini lyderis, jums keliamas uždavinys vieną kartą visus pakelti į kalną.

Mini lyderis / mini lyderis

Mobilusis: per raundą gali būti kalamas ne daugiau kaip 1 asmuo, o mini gali būti kalamas.
Ženklas = mini ištiesia plokščią ranką (delnu žemyn) link savo taikinio ir antrąja ranka smogia į ištiestą ranką.

Statiškas: Atsibunda per kiekvieną raundą.
Minios kartu nusprendžia, kam nori smogti. Neverbalinis bendravimas su HL.

Jungschärler

Kiekvienos jaunimo grupės "normalūs gyventojai".
Neturi jokių ypatingų įgūdžių. Gali duoti parodymus kiekvieno teismo proceso etapo pabaigoje (kartu su "Mobil") ir (arba) balsuoti.

Grizlis

Mobilusis: Jei mini bando užstoti Grizlį, lentelės apsiverčia ir mini tampa pakaliku. Šis gebėjimas veikia tik kartą per žaidimą. Nuo šiol Grizlis yra vienišas kovotojas ir bando nuversti visus kitus.

Statiškas: pabunda kiekvieną raundą.
Nusprendžia, ar jis nori padėti pakalikui (pakalikas nėra pakalikas), ar pats nori ką nors pakalikuoti.
Neverbalinis bendravimas su HL. (kiekvienas gebėjimas tik 1 kartą)

2 skruzdėlės

Jei viena skruzdėlytė yra lyginama, kita yra demotyvuota ir nustoja dalyvauti. **Judrioji ir statiškoji skruzdėlytė ta pati.**

Šypsenėlė

Mobilusis: jei mini bando pataikyti į Šypsenėlę, nieko neatsitinka. Šypsenėlė įtikina mini pataikyti į ką nors kitą su šypsena (įvardykite taikinį)
Šis gebėjimas veikia tik vieną kartą per žaidimą.
Derybų metu Smiley negali tiesiogiai įvardyti savęs ir Mini ar pranešti apie susitikimą.

Statika: Jei Šypsenėlė buvo įvardyta kaip taikinys, Šypsenėlė pažadinama bakstelėjus HL į nugarą ir gali perduoti smūgį kitam asmeniui. Neverbalinis bendravimas su HL.
Šis gebėjimas veikia tik vieną kartą per žaidimą.

Gigli

Mobilus: kai Mini Gigli užgriūva, Gigli pradeda klykti. Tai praneša Mini žiguliui, kad jis turi pats žagsėti ir nebegali žagsėti. Jis atsigula šalia Gigli ir taip pat pašalinamas iš žaidimo.
Šis gebėjimas veikia tik vieną kartą per žaidimą.

Statiškas: jei Gigli pasirenkamas kaip taikinys, HL pažadina Gigli.
Tada Gigli gali nuspręsti, kuris iš Mini turėtų būti pašalintas. HL skiria taškus Minioms. Neverbalinis bendravimas su HL.

Smegenys

Mobilus: vykstančio raundo metu smegenys gali pažvelgti į 1-2 kitų žaidėjų personažų korteles. Tai daroma nepastebimai žaidimo metu.

Statiškas: Atsibunda per kiekvieną raundą. Smegenys gali pažvelgti į kito žaidėjo personažo kortelę 1-2 kartus per žaidimą.

(2 kortelės iš 11 žaidėjų)

Kick

Mobilus : Kikuivieninteliam leidžiama pasislėpti. Kikas gali kur nors pasislėpti ir pagauti Minią veikiant.

Statiškas: Kikas gali trumpai (1 s) ir nepastebimai užsimerkti naktį, kai Minis rengia piktadarystę.

Šaltiniai

Paveikslėlis: Canva.com

Žaidimas: Idėjų rinka BESJ komandos savaitgalis

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Vilkolakis
Žaidimas lauke
Vaidmenų žaidimas
Jaunimo būrelis
Strategija

Dalyvių skaičius
1–20
20–30

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Iki 1 valandos

Vietovė / aplinka
Uždarose patalpose

Medžiaga
Beveik be jokių pastangų

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Vietovė / aplinka
Medžiaga

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