PATEIKĖ
BESJ Jungschi

ON
2024-04-03

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pflöckle



Gerai žinoma "Werwölfle" buvo naujai interpretuota ir perkelta į jaunimo chorų kontekstą.

Ploughshares

Įvadas:

Kaip Jungschi.büli, mes susidūrėme su tuo, kad kai kurie jaunesni vaikai turėjo blogos patirties su vis populiarėjančiu žaidimu "Werwölfle". Tai sukėlė bemiegių naktų ir košmarų. Dėl šios priežasties peržiūrėjome savo požiūrį į šį žaidimą ir priėjome prie išvados, kad, be šių patirčių, tiesiog ignoravome dvasinę šio žaidimo pusę. Mitinės būtybės, tokios kaip vilkolakiai, kurie iš tiesų turi demonišką kilmę, arba ragana, kuri žaidime atlieka teigiamą vaidmenį, tačiau realiame gyvenime remiasi demoniškomis galiomis ir tamsiąja magija, formuoja žaidimą. Todėl savo jaunimo grupėje ėmėmės žaidimo principo, išbraukėme nereikalingus dalykus, pervadinome ir naujai interpretavome visus vaidmenis. Taip siekiama užtikrinti, kad mūsų vaikai ir mes, vadovai, vis dar galėtume mėgautis šiuo žaidimu, tačiau jis vyktų dvasinėje aplinkoje, kuriai galime atstovauti. Žaidimą pavadinome "Pflöckle".

Žaidimo principas:

Žaidimo principas yra beveik 1:1 su "Werwölfle" principu. Tačiau pasakojimas negalėtų labiau skirtis.

Jaunimo grupė XY vyksta į stovyklą. Jie nekantriai laukia, kada galės kartu praleisti laiką, gerai pasikalbėti ir daug veikti. Visi dalyviai turi savo bivaką. Tačiau džiaugsmas trunka neilgai, nes jau pirmąją naktį paaiškėja, kad stovykloje yra žmonių, kuriems labiau rūpi išardyti palapinę nei pati stovykla. Jaunimo grupei XY tenka užduotis surasti šiuos tvarkos drumstėjus ir išsiųsti juos namo. Visų normalių jaunimo vadovų žaidimo tikslas - išsiųsti visus trukdytojus namo ir taip laimėti žaidimą. "kuoliukų", kaip vadiname trikdytojus, nes jie kuoliukais suka palapines (= ištraukia kuoliukus iš žemės, kad jų palapinė sugriūtų), tikslas. Kiekvieną rytą balsuojama, kas turi palikti stovyklą ir yra siunčiamas namo.

Pasiruošimas žaidimui:

- Papasakokite istoriją
- Paaiškinkite vaidmenis
- Užmerkite akis
- Vaidmenis paskirsto žaidimo vadovas (tapšnodamas arba žaisdamas kortomis)

Procedūra nakties metu / žaidimo pradžioje:

- (1-ojo turo metu visi vaidmenys pabūna vieną kartą, kad žaidimo vedėjas turėtų bendrą vaizdą)
- "Mama" išsirenka 2 "geriausius draugus" ir "akušerė" nustato "dvynius"
- Lunatikas pasirenka bivaką, kuriame praleis naktį.
- "Esri" pasirenka asmenį, kuris turi plauti indus (šis asmuo kaltinimo metu negali kalbėti)
- Stovyklautojai pasirenka bivaką, kuriame nori stovėti
- Nakties sargyba nusprendžia, ar nori įsikišti (atstatyti palapinę arba pastatyti kitą palapinę)

Procedūra dienos metu:

- Įvykius atskleidžia žaidimo vedėjas.
- Vykdomos specialios funkcijos:
  - Vadovas pasiima ką nors namo
  - Sumaišomi dvyniai
  - Geriausi draugai eina kartu
  - Stovyklautojas vis dar turi vidinę palapinę (taigi "antrąjį gyvenimą")
  - Saugokitės lunatikų!
- Po to vyksta susirinkimas.
- esri paskyrė 1 asmenį praustis, todėl jis turi būti tylus, negali gintis, kelti kaltinimų ar balsuoti.
- apkaltinkite 3-4 asmenis, kurie įtariami, kad naktį prikibo.
- Dauguma nusprendžia, kas keliaus namo. (Dėmesio: pagrindinis vadovas!)
- Po to visi, kurie dar yra stovykloje, eina miegoti ir prasideda nauja naktis (žr. procedūrą dėl nakties po lunatikavimo).

Žaidimo pabaiga:

Kai visi "kolūkiečiai" išsiunčiami namo arba nebelieka JS žaidėjų.

Vaidmenys

Galima atsisiųsti vaidmenų korteles.

Stalas (buvęs vilkolakis)
Kiekvieną naktį jie "užmuša ant laužo" JS-Lerio bivuaką.

JS-Ler (buvęs kaimietis)
Stovykloje dalyvaujantis asmuo, neturi kitų specialių funkcijų. Tikslas: išsiųsti visus kuolus namo.

Pagrindinis vadovas (buvęs meras)
Turi antrą balsą, jei balsavimo metu balsai pasiskirsto po lygiai. Papildomas: gali išsiųsti ką nors namo iš karto po 3-iojo turo. Vaidmuo perduodamas kitam žmogui, kai grįžta namo.

Lyderis (buvęs medžiotojas)
Taip pat gali pasiųsti ką nors namo, jei jam tenka išvykti nakties metu.

Nakties sargybinis (buvęs raganius)
Turi galimybę vieną kartą per žaidimą neleisti "pririšti" bivako ir vieną kartą pats ką nors "pririšti".

Mumija (buvęs Kupidonas)
Nustato du geriausius draugus (BFF). Kai 1 BFF išvyksta namo, kitas asmuo taip pat išvyksta. Jie vienas be kito negali apsieiti.

Akušerė
Nustato du dvynius, kurių palapinėmis apsikeičiama naktį. Jei vienas turi eiti namo (tik naktį!), jis sumaišomas su kitu.

ESRI (naujas)
Kiekvieną vakarą ESRI išrenka žmogų, kuris kitą dieną turi plauti indus. Šis asmuo negali dalyvauti balsavime ir neturi teisės tą dieną nieko sakyti. Kiekvieną vakarą indus plauti paskiriamas naujas asmuo.

Camper:in (buvęs medis)
Turi patobulintą bivaką su išorine ir vidine palapine. Turi antrą gyvenimą, jei naktį jo palapinė "prikraunama". Jei kitą dieną išsiunčiamas namo, jis (ji) vis tiek turi išvykti.

Lunatikas (buvęs piligrimas)
Kiekvieną naktį pasirenka bivaką, kuriame miega. Jei jo/jos palapinė naktį "prikalama", nieko neatsitinka. Tačiau jei pasirinktas bivakas yra "prikrautas", asmuo grįžta namo kartu su bivako savininku. Dienos metu vaidmuo neturi jokios įtakos.

Schnurri (buvęs grybas)
Turi palaikyti pirmąjį kaltinimą, kuris įvyksta per pirmąjį balsavimą, o paskui palaikyti jį kiekvieną kitą dieną. Veiksmas baigiasi, kai kaltinamasis išsiunčiamas namo.

Šaltiniai
Nuotrauka: BESJ

Žaidimas: BESJ komandos savaitgalis

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Vilkolakis
Jaunimo būrelis
Vaidmenų žaidimas
Grupės etapo rungtynės
Žaidimas

Amžius
8–12 metų
13–16 metų

Dalyvių skaičius
1–20
20–30
30 – 100

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Iki 1 valandos
1–2 val.

Medžiaga
Nėra

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

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