PATEIKĖ
MariES

ON
2013-02-26

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Didysis mafijos žaidimas



Tai paaugliams skirtas žaidimas, kuriame iš anksto užprogramuotos linksmos "žmogžudystės"! Bet kuriuo metu vienas iš tavo draugų gali gerokai sutrumpinti tavo "gyvenimo laiką". Kas yra greitesnis? Kas gudresnis?

Medžiagos

- po nedidelį daiktą kiekvienam žaidėjui (pvz., kebabų iešmelius)
- po nedidelį popieriaus lapą kiekvienam žaidėjui
- Sąrašas su visų dalyvių vardais ir pavardėmis

Įgyvendinimas

- Pradėkite lankstydami mažus popieriaus lapelius (po vieną kiekvienam žaidėjui). Ant vieno iš popieriaus lapų nupieškite simbolį (pvz., žvaigždę). Likusieji lieka tušti. Kiekvienas žaidėjas išsitraukia po popieriaus lapą. Jis pasižiūri į jį sau, bet nerodo jo kitiems. Žaidėjas, kuris nupiešė popieriaus lapą su žvaigžde, yra policininkas. Tačiau jis niekam savęs neatskleidžia. Jis pasilieka savo popieriaus lapą kaip policijos ženklelį.
- Dabar kiekvienas žaidėjas gauna po daiktą. Šis daiktas - tai žaidėjų ginklas, kuriuo jie gali "žudyti" kitus. Jis taip pat yra kiekvieno asmens gyvybė.
- Žaidėjų tikslas - išgyventi ir likti paskutiniam.

Toliau pateikti scenarijai skirti žaidimo eigai paaiškinti:

- Žaidėjas A gali nužudyti žaidėją B dūręs jam savo ginklu ir pasakęs**:**"Nužudytas!" Dabar žaidėjas B turi atiduoti žaidėjui A savo daiktą, t. y. gyvybę, ir yra pašalinamas iš žaidimo.

- **2 scenarijus**: atsitiktinai žaidėjas C pamato, kaip žaidėjas A nužudo žaidėją B. Jis sako: "Aš tave mačiau!" Dabar žaidėjas A miršta ir atiduoda savo gyvybę žaidėjui C. Žaidėjas B lieka gyvas.

- **3 scenarijus**: žaidėjas B nesąmoningai bando nužudyti policininką. Jei su savimi turi ženklelį, jis jam jį parodo. Dabar žaidėjas B sulaikomas. Policininkas savaitei atima jo ginklą. Per šį laiką žaidėjas B negali nieko nužudyti, bet gali būti nužudytas pats. Praėjus savaitei, žaidėjas B atgauna savo ginklą.

- **4 scenarijus**: žaidėjas B nesąmoningai bando nužudyti policininką. Tačiau policininkas su savimi neturi ženkliuko. Jis miršta ir atiduoda savo daiktą žaidėjui B. Dabar žaidimas tęsiamas be policininko.

- **5 scenarijus**: žaidėjai A, B ir C suvienija jėgas, kad nužudytų policininką. Jie visi vienu metu smogia jam savo ginklu. Šiuo atveju ženkliukas policininkui nepadeda. Jis miršta ir atiduoda savo gyvybę vienam iš kitų žaidėjų.
- *Apskritai*, norėdami nužudyti policininką (su ženkliuku), 3 žmonės turi vienu metu smogti jam savo ginklu.

- **6 scenarijus**: žaidėjai A, B ir C kartu nužudo policininką, bet juos sugauna žaidėjas D. Dabar visi žaidėjai A, B ir C miršta.

- Šis žaidimas gali trukti vieną dieną, savaitę arba kelias savaites. Priklausomai nuo to, kaip greitai žaidėjai vienas kitą "sučiups už kampo".
- Žaidimas žaidžiamas ne tik per jaunimo valandėlę, bet ir tęsiamas už bažnyčios ribų. Jei per savaitę atsitiktinai susitinkate gatvėje ir turite su savimi ginklą, taip pat turite galimybę "nužudyti" kitą žmogų.
- Žaidėjai taip pat gali sudaryti sutartis ir paktus vienas su kitu, jei to nori.
- Kartą per savaitę (pvz., per jaunimo pamoką) per tą laiką "žuvusiųjų" prašoma išbraukti save iš sąrašo. Tai padeda sekti, kas jau miręs, o kas dar gyvas.

Šaltinio įrodymas

- Viršelio nuotrauka: MariES

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Žmogžudystė
Greitis
Strategija
Pramogos
Реакция

Amžius
13–16 metų
nuo 16 metų

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Beveik be jokių pastangų

Failų atsisiuntimas
Failų atsisiuntimų nėra

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/didysis-mafijos-zaidimas