YoungstarsWiki.org



INGEDIEND DOOR
eeo_03

ON
12-03-2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jungschärlerlen



De jeugdgroepversie van het spel Weerwolven van Bleak Forest (statisch) en Onder ons / Maffia (mobiel).

Variant van mobiel spel (Body Body / Onder ons / Maffia):

Doel van het spel:

Jonge leiders (mini's) staan bekend om hun grootheidswaanzin en willen iedereen hilleren. (Teken = De mini steekt de vlakke hand (palm naar beneden) uit naar zijn doelwit en slaat met zijn tweede hand op de uitgestoken hand) Hun doel is om iedereen te killen.

De overige personages willen erachter komen wie de minileiders zijn om te voorkomen dat ze verslagen worden.

De mieren willen er ook achter komen wie de mini's zijn. Voor hen is het echter nog belangrijker dat ze niet tot het einde worden geplaagd.

Spelvoorbereiding:

De karakterkaarten worden uitgedeeld en er wordt een ontmoetingsplaats bepaald.

Als iedereen zijn kaart heeft gezien, gaat iedereen in een kring staan met de ogen dicht. Iedereen telt hardop tot 20. Bij 3 tellen openen alleen de mini's hun ogen om elkaar te identificeren

om elkaar te identificeren. Bij 10 sluiten ze hun ogen weer. Bij 13 openen de mieren hun ogen en bij 19 sluiten ze hun ogen weer. Bij 20 opent iedereen zijn ogen weer.

Start het spel:

Iedereen beweegt zich vrij door de kamers en voelt de taken van zijn personage. Je mag je niet verstoppen (tenzij je deze functie hebt). Je moet alleen rondlopen en je mag niet spreken.

De ronde gaat door tot er iemand gevonden wordt die opgejaagd is. Iedereen die opgejaagd is blijft waar hij is (dit kan per personage verschillen) totdat hij gevonden wordt.

Wie een bochel vindt, roept "Heuvel, heuvel, heuvel". Als je de roep alleen zelf hoort, moet je hem herhalen en naar de ontmoetingsplaats gaan.

Nu begint de rechtszaak en kun je beschuldigingen uiten en jezelf verdedigen.

De gehangenen mogen geen commentaar geven op de gebeurtenissen. Ze onthullen echter wel hun karakter.

Als alle argumenten naar voren zijn gebracht, roept de hoofdleider (HL) een stemming uit en wordt besloten wie door de hele jeugdgroep zal worden gekidnapt. Deze persoon onthult zijn karakter en wordt geëlimineerd uit het spel. Het spel gaat verder zoals gewoonlijk.

Einde van het spel:

Het spel eindigt als alle minis gevonden zijn of alleen de minis nog niet opgejaagd zijn. Als de Grizzly-functie geactiveerd is, moet Grizzly ook gevonden worden.

Aan het einde van het spel zijn of de Minis, Grizzly of de overgebleven Jungschich-figuren over.

Statische spelvariant (Werwölfle):

Je zit als groep in een kring met genoeg afstand tussen de andere spelers zodat niemand het merkt als iemand wakker wordt. De karakterkaart wordt met de afbeelding naar beneden achter de speler gelegd zodat de hoofdleider deze kan zien maar niemand anders. De HL loopt constant rond in de kring van spelers.

In het begin slaapt iedereen. De hoofdleider vertelt voortdurend wie er wakker wordt en wat er moet gebeuren.

(Voorbeeld: "Iedereen slaapt en de mini's worden wakker. Ze beslissen over een doel waarop gejaagd moet worden. De beslissing is genomen en ze gaan weer slapen.")

Als alle benodigde personages in een ronde wakker zijn geworden, hun taken hebben volbracht en weer zijn gaan slapen, wordt de hele jeugdgroep wakker en legt de leider uit wat er is gebeurd.

(Voorbeeld: "Iedereen wordt wakker. Behalve XY. XY is opgehangen en voelt zich te vlak om deel te nemen aan de vergadering. Hij zegt alleen wat voor personage hij was.")

Nu begint de rechtszaak en kun je beschuldigingen uiten en jezelf verdedigen.

Degenen die opgehangen zijn mogen geen commentaar geven op de gebeurtenissen.

Als alle argumenten naar voren zijn gebracht, roept de GM een stemming uit en wordt er besloten wie er door de hele jeugdgroep gepijpt gaat worden. Deze persoon onthult zijn karakter en wordt geëlimineerd uit het spel. Het spel gaat verder zoals gewoonlijk.

Het doel en het einde van het spel is hetzelfde als in de mobiele versie.

Gebouwen met kamers die je via verschillende deuren kunt betreden zijn geschikt voor de mobiele versie. (Het spel kan ook buiten worden gespeeld. De locatie moet echter onduidelijk zijn, zodat je niet het hele speelveld kunt zien. Bijvoorbeeld een dicht bos of een huis met een tuin.

Rollen

De rollenkaarten zijn beschikbaar om te downloaden.

Belangrijkste leider

Variant van mobiel spel:

Wordt aan het begin gekozen. Hij leidt de onderhandelingen en doet uitspraken. Als hij zich terugtrekt, wordt er een nieuwe leider gekozen. Vetostemming bij gelijke stand. Geen apart personage, alleen extra functie.

Statische spelvariant:

Leidt het spel. Vertelt voortdurend wat er gebeurt. Geen actieve speler. Als minileider word je uitgedaagd om iedereen een keer te killen.

Minileider / Mini's

Mobiel: Maximaal 1 persoon per ronde en mini mag worden gehuppeld.
Teken = De mini strekt de vlakke hand (palm naar beneden) uit naar zijn doelwit en slaat met de tweede hand op de uitgestrekte hand.

Statisch: Wakker worden in elke ronde.
De mini's beslissen samen wie ze willen slaan. Non-verbale communicatie met HL.

Jungschärler

De "normale bevolking" van elke jeugdgroep.
Heeft geen speciale vaardigheden. Kan getuigen aan het einde van elke ronde van het proces (met Mobil) en/of stemmen.

Grizzly

Mobil: Als een mini de grizzly probeert te besluipen, worden de rollen omgedraaid en wordt de mini een handlanger. Deze vaardigheid werkt maar één keer per spel. Vanaf nu is Grizzly een eenzame vechter en probeert hij iedereen in de val te lokken.

Statisch: ontwaakt elke ronde.
Beslist of hij de handlanger wil helpen (de handlanger wordt niet gehanneld) of dat hij zelf iemand wil hanniken. Non-verbale communicatie met HL. (elke vaardigheid slechts 1 keer)

2 Mieren

Als de ene mier gestreken wordt, is de andere gedemotiveerd en doet niet meer mee. **Mobiel en statisch hetzelfde.**

Smiley

Mobiel: Als een Mini Smiley probeert te raken, gebeurt er niets. Smiley overtuigt de mini om iemand anders te raken met een glimlach (noem het doelwit)
Deze vaardigheid werkt maar één keer per spel.
Smiley mag zichzelf en de Mini tijdens de onderhandeling niet direct identificeren of informeren over hun ontmoeting.

Statisch: Als Smiley als doelwit is aangewezen, wordt Smiley gewekt door de HL op de rug te tikken en kan hij de treffer doorgeven aan een andere persoon. Non-verbale communicatie met HL.
Deze vaardigheid werkt maar één keer per spel.

Gigli

Mobiel: Als een Mini Gigli bult, begint Gigli te piepen. Dit vertelt de Mini dat hij zelf moet giechelen en niet meer kan giechelen. Hij gaat naast Gigli liggen en wordt ook uit het spel gehaald.
Deze vaardigheid werkt maar één keer per spel.

Statisch: Als Gigli als doelwit wordt gekozen, maakt de HL Gigli wakker.
Gigli kan dan beslissen wie van de Mini's geëlimineerd moet worden. HL wijst naar de Mini's. Non-verbale communicatie met de HL.

Brein

Mobiel: Brain mag naar de karakterkaarten van 1-2 andere spelers kijken tijdens een lopende ronde. Dit gebeurt onopvallend tijdens het spel.

Statisch: Wordt in elke ronde wakker. Het brein mag 1-2 keer per spel naar de karakterkaart van een andere speler kijken.

(2 kaarten van 11 spelers)

Kick

Mobiel: Kick isde enige die zich mag verstoppen. Kick kan ergens op de loer liggen en de Mini's op heterdaad betrappen.

Statisch: Kick mag 's nachts kort (1s) en onopvallend knipperen als de Mini's kattenkwaad uithalen.

Bronnen

Afbeelding: Canva.com

Spel: Ideeënmarkt BESJ Team Weekend

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Weerwolf
Buiten spelen
Rollenspel
Jeugdgroep
Strategie

Aantal deelnemers
1–20
20–30

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Tot 1 uur

Terrein / Omgeving
In gesloten ruimtes

Materiaal
Bijna moeiteloos

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Terrein / Omgeving
Materiaal

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