



WYSŁANE PRZEZ

LeaKarin

ON

09.09.2018



Keine Stimmen

Werwölfe przez cały tydzień



W znaną grę Wilkołak gra się zwykle wieczorem w kręgu. Ta gra jest odmianą tej gry, ale ramka jest otwarta i zostajesz z grą przez cały dzień

Gameplay

Początek gry

- W pierwszy wieczór gra jest wyjaśniana i rozdawane są karty. Prowadzący grę może zdecydować się na wspólną zabawę, ale nie jest to zalecane, jeśli dzieci grają w grę po raz pierwszy. Występują następujące postacie: 2 *wilkołaki*, 1 *łowca*, 1 *babcia*, 1 *dzikie dziecko* i *wieśniacy*. Dwa wilkołaki sprawdziły się, można jeszcze kontrolować ilość ofiar dziennie. Postacie są wyjaśnione bardziej szczegółowo w dodatkach.
- W ciągu dnia, *Wilkołaki* mają czas na "zabicie" jednego lub dwóch wieśniaków (w zależności od tego, ilu jest w grze, można powiedzieć, że muszą "zabić" dwóch lub mogą "zabić" tylko jednego). Możesz znaleźć bardziej odpowiednie określenie "zabić" w swojej grupie, zwłaszcza z młodszymi dziećmi. Robią to podchodząc do kolegi z drużyny, pokazując mu kartę i mówiąc, że on/ona "umarł/a". Jeśli dziecko jest *wiosną* lub *babcią* (i *dzikim dzieckiem*, jeśli wzór do naśladowania jeszcze żyje), musi podpisać listę. Dane te pomogą następnie żyjącym w dyskusji wieczorem.
- Jeżeli dziecko jest również *wilkołakiem*, nic się nie dzieje, *wilkołaki* dopiero teraz wiedzą o sobie nawzajem i być może uda im się stworzyć zespół. Jeśli jednak dziecko jest *łowcą* i potrafi się odpowiednio zidentyfikować, *werewolf* ginie i musi wtedy wpisać się na listę. *Wilkołak* nie może też oczywiście zdradzić, kim jest *łowca*.

Zagrać wieczorem

- Wieczorem spotykamy się ponownie, *wilkołaki* musiały "zabić" przynajmniej kogoś, żeby był też materiał do dyskusji. Niestety "zabite" dzieci po swojej "śmierci" nie mogą już brać udziału w przedstawieniu i należałoby się zastanowić, czy nie zrobić dla nich dodatkowego programu, aby na pewno nie mówiły o swoim "mordercy". Żywi chcieliby co wieczór eliminować *wilkołaka*, *wilkołaki* chciałyby oczywiście, żeby *wilkołak* zginął i żeby mogli się rozproszyć
- Dziwne dziecko jest tak naprawdę normalnym *wilkołakiem*, jednak może stać się *wilkołakiem*, jeśli zginie jego wzór do naśladowania, co określiło go pierwszego wieczoru. *Dziecko* ma więc za cel w wieczór głosowań pozwolić umrzeć swojemu wzorcowi, aby i ono mogło stać się *Wilkołakiem*.
- Innym specjalnym villagerem jest *grandmother*, może ona puścić do kogoś strzał podczas wieczornych głosowań, tym samym udowadniając swoją niewinność i stając się normalnym villagerem. W ciągu dnia nie ma swojej "torby" z pistoletem, więc nie może się obronić przed *wilkołakiem*. Dlatego dla niej opłaca się wykorzystać jej postać jak najwcześniej.

- Jeśli podczas głosowania faktycznie napotkany zostanie *werewolf*, grupa może głosować ponownie, w przeciwnym razie głosowanie zostaje zamknięte i jest kontynuowane następnego dnia. Warto wpisać na listę wszystkie ofiary, także te z głosów czy *babci*, aby każdy miał wgląd w sytuację.

Gracze

- Gra kończy się, gdy albo *zwierzęta* zdołały zabić wszystkich *mieszkańców*, albo - i nie myślcie, że zdarza się to częściej - *mieszkańcy* zdołali wyeliminować wszystkie *zwierzęta*. Zawsze trzeba brać pod uwagę, czy *dzikie dziecko* jest jeszcze *wilkołakiem*, czy *wilkołakiem*.
- **Uważaj:** Jeśli mistrz gry nie gra dalej, może wiedzieć, kto jest wzorem *dzikiego dziecka*. Jeśli dziecko zginie w ostatnim głosowaniu, a wszystkie *Wolfe* zostały wyeliminowane, gra nadal trwa, bo wciąż żyje jeden *Wolf*. I odwrotnie, gra jest skończona, jeśli wzór *dzikiego dziecka* wciąż żyje, a wszystkie *wilki* zostały wyeliminowane, ponieważ *dzikie dziecko* jest wtedy po prostu *wieśniakiem*.

dwa różne szablony wydruku

Wilkołak

Weitere Informationen

Kategorie

Gry i zajęcia

Tagi

Gra

Wilkołak

Konkurs

Zespół

Magazyn

Wiek

13-16 lat

od 16 lat

Liczba uczestników

1-20

Biblia

Brakuje tej informacji.

Materiał

Dużo pracy

Pobieranie plików

Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt

Zawartość

Kategorie

Tagi

Wiek

Liczba uczestników

Biblia

Materiał