YoungstarsWiki.org



WYSŁANE PRZEZ
eeo_03

ON
12.03.2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jungschärlerlen



Młodzieżowa wersja gry Werewolves of Bleak Forest (statyczna) i Among us / Mafia (mobilna).

Wariant gry mobilnej (Body Body / Między nami / Mafia):

Cel gry:

Młodzi przywódcy (minis) są znani ze swojej megalomanii i chcą wszystkich wznieść na wyżyny. (Znak = mini wyciąga płaską dłoń (dłonią w dół) do swojego celu i uderza wyciągniętą rękę drugą ręką) Ich celem jest, aby wszyscy inni zostali obdzierani ze skóry.

Pozostałe postacie chcą dowiedzieć się, kim są mini liderzy, aby zapobiec ich pokonaniu.

Mrówki również chcą dowiedzieć się, kim są mini. Jednak jeszcze ważniejsze jest dla nich, aby nie zostały obite do końca.

Przygotowanie gry:

Karty postaci są rozdawane i ustalane jest miejsce spotkania.

Gdy każdy zobaczy swoją kartę, wszyscy stają w kręgu z zamkniętymi oczami. Wszyscy głośno liczą do 20. Na 3, tylko minis otwierają oczy, aby się zidentyfikować

aby zidentyfikować się nawzajem. Przy 10 ponownie zamykają oczy. O 13 mrówki otwierają oczy, a o 19 ponownie je zamykają. W wieku 20 lat wszyscy ponownie otwierają oczy.

Rozpocznij grę:

Wszyscy poruszają się swobodnie po pokojach i wyczuwają zadania swoich postaci. Nie możesz się ukrywać (chyba że masz taką funkcję). Musisz chodzić sam i nie wolno ci mówić.

Runda trwa do momentu znalezienia osoby, na którą polowano. Każdy, kto został upolowany, pozostaje tam, gdzie się znajduje (może się to różnić w zależności od postaci), dopóki nie zostanie znaleziony.

Ktokolwiek znajdzie garbatą osobę, krzyczy "Wzgórze, wzgórze, wzgórze". Jeśli tylko sam usłyszysz to zawołanie, powinieneś je powtórzyć i udać się na miejsce spotkania.

Teraz rozpoczyna się proces i można wnosić oskarżenia i bronić się.

Powieszeni nie mogą komentować wydarzeń. Ujawniają jednak swój charakter.

Kiedy wszystkie argumenty zostaną przedstawione, główny przywódca (HL) ogłasza głosowanie i decyduje, kto zostanie obrzucony wyzwiskami przez całą grupę młodzieży. Ta osoba ujawnia swój charakter i zostaje wyeliminowana z gry. Gra jest kontynuowana jak zwykle.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie minisy zostaną odnalezione lub tylko minisy pozostaną nieupolowane. Jeśli funkcja Grizzly została aktywowana, Grizzly również musi zostać odnaleziony.

Na koniec gry pozostają albo minis, albo Grizzly, albo pozostałe postacie Jungschich.

Statyczny wariant gry (Werwölfle):

Siedzicie jako grupa w kręgu z wystarczającą odległością między innymi graczami, aby nikt nie zauważył, kiedy ktoś się budzi. Karta postaci jest umieszczana zakryta za graczem, tak aby główny lider mógł ją zobaczyć, ale nikt inny. HL nieustannie przechadza się wokół kręgu graczy.

Na początku wszyscy śpią. Główny prowadzący nieustannie mówi, kto się budzi i co należy zrobić.

(Przykład: "Wszyscy śpią, a minis się budzą. Decydują się na cel, na który będą polować. Decyzja zostaje podjęta i wracają do snu")

Gdy wszystkie niezbędne postacie w rundzie obudzą się, wykonają swoje zadania i wrócą do snu, cała grupa młodzieży budzi się, a prowadzący wyjaśnia, co się stało.

(Przykład: "Wszyscy się budzą. Z wyjątkiem XY. XY został powieszony i czuje się zbyt płaski, aby wziąć udział w spotkaniu. Mówi tylko, jaką był postacią")

Teraz rozpoczyna się proces i można wnosić oskarżenia i bronić się.

Ci, którzy zostali powieszeni, nie mogą komentować wydarzeń.

Kiedy wszystkie argumenty zostaną przedstawione, GM ogłasza głosowanie i decyduje, kto zostanie obrzucony wyzwiskami przez całą grupę młodzieży. Osoba ta ujawnia swój charakter i zostaje wyeliminowana z gry. Gra toczy się dalej jak zwykle.

Cel i zakończenie gry są takie same jak w wersji mobilnej.

Budynki z pomieszczeniami, do których można wejść przez różne drzwi, są odpowiednie dla wersji mobilnej. (Jak najmniej ślepych zaułków) Gra może być również rozgrywana na zewnątrz. Jednak lokalizacja powinna być niejasna, aby nie było widać całego pola gry. Np. gęsty las lub dom z ogrodem.

Role

Karty ról są dostępne do pobrania.

Główny przywódca

Wariant gry mobilnej:

Jest wybierany na początku. Prowadzi negocjacje i wydaje wyroki. W przypadku jego odejścia na emeryturę wybierany jest nowy lider. Weto w przypadku remisu. Brak oddzielnej postaci, tylko dodatkowa funkcja.

Statyczny wariant gry:

Prowadzi grę. Ciągle opowiada o tym, co się dzieje. Brak aktywnego gracza. Jako miniprzywódca musisz raz wznieść wszystkich na wzgórze.

Mini lider / Minis
Ruchomy: Maksymalnie 1 osoba na rundę i minis może być henpecked.
Znak = Mini wyciąga płaską rękę (dłonią w dół) w kierunku celu i uderza wyciągniętą rękę drugą ręką.

Statyczny: Obudź sięw każdej rundzie.
Minis wspólnie decydują, kogo chcą trafić. Komunikacja niewerbalna z HL.

Jungschärler
"Normalna populacja" każdej grupy młodzieżowej.
Nie posiada specjalnych umiejętności. Może składać zeznania na koniec każdej rundy procesu (z Mobil) i/lub głosować.

Grizzly
Mobil**:** Jeśli minifigurka spróbuje podnieść grizzly, sytuacja się odwróci i minifigurka stanie się poplecznikiem. Ta zdolność działa tylko raz na grę. Od tej pory Grizzly jest samotnym wojownikiem i próbuje zaatakować wszystkich innych.

Statyczny :Budzi się co rundę.
Decyduje, czy chce pomóc poplecznikowi (poplecznik nie jest poplecznikiem), czy też sam chce poplecznika. Komunikacja niewerbalna z HL. (każda zdolność tylko 1 raz)

2 Mrówki
Jeśli jedna mrówka jest prasowana, druga jest zdemotywowana i przestaje brać udział. **Ruchome i statyczne tak samo.**

Uśmieszek
Mobile: Jeśli Mini próbuje trafić Smiley, nic się nie dzieje.Smiley przekonuje mini do trafienia kogoś innego uśmiechem (wskaż cel)
Ta umiejętność działa tylko raz na grę.
Smiley nie może bezpośrednio identyfikować siebie i Mini podczas negocjacji ani informować ich o spotkaniu.

Statyczność: Jeśli Smiley został wskazany jako cel, Smiley zostaje obudzony przez klepnięcie HL w plecy i może przekazać trafienie innej osobie. Komunikacja niewerbalna z HL.
Ta umiejętność działa tylko raz na grę.

Gigli
Mobile: Kiedy Mini Gigli się garbią, Gigli zaczynają wyć.To mówi Mini, że musi chichotać i nie może już chichotać. Kładzie się obok Gigli i zostaje wyeliminowany z gry.
Ta umiejętność działa tylko raz na grę.

Statyczny: Jeśli Gigli zostanie wybrany jako cel, HL obudzi Gigli.
Gigli może wtedy zdecydować, który z minisów powinien zostać wyeliminowany. HL wskazuje Minis. Komunikacja niewerbalna z HL.

Mózg
Mobile: Brain może podglądać karty postaci 1-2 innych graczy podczas trwającej rundy. Odbywa się to niepozornie podczas gry.

Statyczny : Budzi sięw każdej rundzie.Mózg może spojrzeć na kartę postaci innego gracza 1-2 razy na grę.

(2 karty od 11 graczy)

Kopnięcie
Mobilny : Kick jestjedyną postacią, która może się ukrywać.Kick może się gdzieś czaić i przyłapać Minis na gorącym uczynku.

Statyczny : Kick może mrugaćkrótko (1 sek.) i niepozornie w nocy, gdy Minis knują.

Źródła

Obrazek: Canva.com

Gra: Ideas Market BESJ Team Weekend

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Wilkołak
Zabawa na świeżym powietrzu
Gra fabularna
Grupa młodzieżowa
Strategia

Liczba uczestników
1–20
20–30

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Do 1 godziny

Teren / otoczenie
W pomieszczeniach zamkniętych

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Teren / otoczenie
Materiał

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