WYSŁANE PRZEZ
MariES

ON
26.02.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Wielka gra mafijna



To gra dla nastolatków, w której "mordercza" zabawa jest z góry zaprogramowana! W każdej chwili jeden z Twoich znajomych może znacznie skrócić Twój "czas życia". Kto jest szybszy? Kto jest sprytniejszy?

Materiały

- mały przedmiot dla każdego gracza (np. imprezowe szaszłyki do kebaba)
- mała kartka papieru dla każdego gracza
- Lista z imionami wszystkich uczestników

Wdrożenie

- Rozpocznij od złożenia małych kawałków papieru (po jednym na gracza). Narysuj symbol (np. gwiazdę) na jednym z kawałków papieru. Reszta pozostaje pusta. Każdy gracz losuje kawałek papieru. Ogląda ją dla siebie, ale nie pokazuje jej pozostałym graczom. Gracz, który narysował kartkę z gwiazdą, jest policjantem. Nie ujawnia się on jednak nikomu. Zachowuje swój kawałek papieru jako odznakę policyjną.
- Każdy gracz otrzymuje teraz przedmiot. Ten przedmiot jest bronią graczy, za pomocą której mogą "zabijać" innych. Jest to również życie każdej osoby.
- Celem graczy jest przetrwanie i bycie ostatnim graczem.

Poniższe scenariusze mają na celu wyjaśnienie przebiegu gry:

- **Scenariusz 1**: Gracz A może zabić gracza B, szturchając go swoją bronią i mówiąc: "Zabity!" Gracz B musi teraz oddać graczowi A swój przedmiot, tj. swoje życie, i zostaje wyeliminowany z gry.

- **Scenariusz 2**: Przez przypadek gracz C widzi, jak gracz A zabija gracza B. Mówi: "Widziałem cię!" Teraz gracz A umiera i oddaje swoje życie graczowi C. Gracz B żyje dalej.

- **Scenariusz 3**: Gracz B nieświadomie próbuje zabić policjanta. Jeśli ma przy sobie odznakę, pokazuje mu ją. Gracz B zostaje zatrzymany. Policjant zabiera mu broń na tydzień. W tym czasie gracz B nie może nikogo zabić, ale sam może zostać zabity. Po upływie tygodnia gracz B odzyskuje swoją broń.

- **Scenariusz 4**: Gracz B nieświadomie próbuje zabić policjanta. Policjant nie ma jednak przy sobie odznaki. Umiera i oddaje swój przedmiot graczowi B. Gra toczy się dalej bez policjanta.

- **Scenariusz 5**: Gracze A, B i C łączą siły, aby zabić policjanta. Wszyscy szturchają go swoją bronią w tym samym czasie. Odznaka nie pomaga policjantowi w tym przypadku. Umiera i oddaje swoje życie jednemu z pozostałych.
- *Ogólnie rzecz biorąc*, aby zabić policjanta (z odznaką), 3 osoby muszą dźgnąć go swoją bronią w tym samym czasie.

- **Scenariusz 6**: Gracze A, B i C zabijają policjanta razem, ale zostają złapani przez gracza D. Gracze A, B i C teraz wszyscy umierają.

- Gra może trwać jeden dzień, tydzień lub kilka tygodni. W zależności od tego, jak szybko gracze "złapią się nawzajem za rogiem".
- Gra toczy się nie tylko podczas godzin dla młodzieży, ale także poza kościołem. Jeśli spotkasz się przypadkowo na ulicy w ciągu tygodnia i masz przy sobie broń, masz również możliwość "zabicia" drugiej osoby.
- Gracze mogą również zawierać ze sobą umowy i pakty.
- Raz w tygodniu (np. podczas lekcji dla młodzieży) osoby, które "zginęły" w międzyczasie, są proszone o usunięcie się z listy. Pomaga to śledzić, kto jest już martwy, a kto wciąż żyje.

Dowód źródła

- Zdjęcie na okładce: MariES

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Morderstwo
Prędkość
Strategia
Zabawa
Реакция

Wiek
13–16 lat
od 16. roku życia

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Brak pobierania plików

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/wielka-gra-mafijna