SUBMITTED BY
BESJ Jungschi

ON
03.04.2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pflöckle



Cunoscutul "Werwölfle" a fost reinterpretat și plasat în contextul corurilor de tineret.

Pluguri

Introducere:

Ca Jungschi.büli, ne-am confruntat cu faptul că unii dintre copiii mai mici au avut experiențe neplăcute cu jocul mereu popular "Werwölfle". Acest lucru a dus la nopți nedormite și coșmaruri. Din acest motiv, ne-am revizuit atitudinea față de acest joc și am ajuns la concluzia că, pe lângă aceste experiențe, am ignorat pur și simplu latura spirituală a acestui joc. Creaturile mitice, cum ar fi vârcolacii, care au într-adevăr o origine demonică, sau vrăjitoarea, care are un rol pozitiv în cadrul jocului, dar în viața reală se bazează pe puteri demonice cu magie neagră, sunt formative pentru joc. Acesta este motivul pentru care am preluat principiul jocului în cadrul grupului nostru de tineri, am eliminat lucrurile inutile și am redenumit și reinterpretat toate rolurile. Scopul acestui lucru este să ne asigurăm că copiii noștri și noi, în calitate de lideri, ne putem bucura în continuare de acest joc, dar că acesta are loc într-un cadru spiritual pe care îl putem reprezenta. Noi numim jocul "Pflöckle".

Principiul jocului:

Principiul jocului este cam 1:1 cu cel din "Werwölfle". Cu toate acestea, narațiunea nu ar putea fi mai diferită.

Grupul de tineri XY este în drum spre tabără. Sunt nerăbdători să petreacă timp împreună, să aibă conversații bune și multă acțiune. Toți participanții au propriul lor bivuac. Dar bucuria nu durează mult, deoarece în prima noapte devine clar că în tabără sunt unii oameni care sunt mai interesați de dărâmarea cortului decât de tabără în sine. Grupul de tineri XY se confruntă cu sarcina de a găsi scandalagiii și de a-i trimite acasă. Scopul jocului pentru toți liderii de tineret normali este să trimită acasă toți scandalagiii și să câștige astfel jocul. Scopul "țărușilor", așa cum îi numim pe scandalagii pentru că ei țărușesc corturile (= scot țărușii din pământ astfel încât cortul lor se prăbușește). În fiecare dimineață are loc un vot pentru a decide cine trebuie să părăsească tabăra și este trimis acasă.

Pregătirea jocului:

- Spuneți povestea
- Explicați rolurile

- Închideți ochii
- Rolurile sunt distribuite de către conducătorul jocului (tap sau cărți de joc)

Procedura în timpul nopții / începutul jocului:

- (în prima rundă, toate rolurile se trezesc o dată, astfel încât conducătorul jocului să aibă o imagine de ansamblu)
- "Mămica" alege 2 "cei mai buni prieteni" & "moașa" identifică "gemenii"
- Somnambulul își alege bivuacul, unde își petrece noaptea.
- Esri alege o persoană care trebuie să spele vasele (această persoană nu poate vorbi în timpul acuzării)
- Stâlpii își aleg bivuacul în care vor să stea
- Rondul de noapte decide dacă dorește să intervină (să reconstruiască cortul sau să înfigă un alt cort)

Procedura în timpul zilei:

- Evenimentele sunt dezvăluite de către maestrul de joc.
- Sunt îndeplinite funcții speciale:
  - Liderul ia pe cineva acasă
  - Gemenii sunt amestecați
  - Cei mai buni prieteni merg împreună
  - Camperul are încă un cort interior (deci o "a doua viață")
  - Feriți-vă de somnambuli!
- După aceea are loc adunarea.
- 1 persoană a fost desemnată de Esri să spele vasele și, prin urmare, trebuie să fie liniștită, să nu se apere, să nu aducă acuzații și să nu voteze.
- se acuză 3-4 persoane care sunt suspectate că au păcălit în timpul nopții.
- Majoritatea decide cine merge acasă. (Atenție: liderul principal!)
- După aceea, toți cei care mai sunt în tabără se culcă la loc și începe o nouă noapte (a se vedea procedura pentru noaptea de după somnambulism).

Sfârșitul jocului:

Atunci când toate "mizele" au fost trimise acasă sau nu mai există jucători JS.

Roluri

Cardurile de rol sunt disponibile pentru descărcare.

Stake (fost vârcolac)
În fiecare noapte, ei "pichetează" bivuacul unui JS-Ler.

JS-Ler (fost sătean)
Persoană care participă la tabără, nu are nicio altă funcție specială. Obiectiv: Să trimită toți țeparii acasă.

Lider principal (fost primar)
Are un al doilea vot în caz de egalitate în timpul votării. Suplimentar: poate trimite pe cineva acasă direct după a 3-a rundă. Rolul este predat altcuiva atunci când pleacă acasă.

Lider (fost vânător)
De asemenea, poate trimite pe cineva acasă dacă trebuie să plece în timpul nopții.

Garda de noapte (fostă vrăjitoare)
Are capacitatea de a împiedica "înțepenirea" unui bivuac o dată pe joc și de a "înțepeni" el însuși pe cineva o dată.

Mumia (fostul Cupidon)

Determină doi cei mai buni prieteni (BFF). Atunci când un BFF pleacă acasă, pleacă și cealaltă persoană. Ei nu se pot descurca unul fără celălalt.

Moașa
Determină doi gemeni ale căror corturi sunt schimbate noaptea. Dacă unul trebuie să plece acasă (doar noaptea!), este amestecat cu celălalt.

ESRI (nou)
În fiecare seară, ESRI alege o persoană care trebuie să spele vasele a doua zi. Această persoană nu poate lua parte la vot și nu are voie să spună nimic pentru ziua respectivă. În fiecare seară, o nouă persoană este desemnată să spele vasele.

Camper:in (fost copac)
Are un bivuac îmbunătățit cu un cort exterior și unul interior. Are o a doua viață dacă cortul său este "înțepenit" în timpul nopții. Dacă este trimis acasă a doua zi, el/ea trebuie să plece oricum.

Somnambul (fost pelerin)
Selectează în fiecare noapte un bivuac în care doarme. Dacă propriul său cort este "fixat" în timpul nopții, nu se întâmplă nimic. Cu toate acestea, dacă bivuacul ales este "înțepenit", persoana merge acasă cu proprietarul bivuacului. Rolul nu are nicio influență în timpul zilei.

Schnurri (fostă ciupercă)
Trebuie să susțină prima acuzație care are loc în timpul primului vot, iar apoi să o susțină în fiecare zi următoare. Acțiunea se încheie atunci când persoana acuzată a fost trimisă acasă.

Surse
Imagine: BESJ

Joc: Ideas Market BESJ Echipa Weekend

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Vârcolac
Grupul de tineri
Joc de rol
Meci din faza grupelor
Joc

Vârsta
8–12 ani
13–16 ani

Număr de participanți
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Până la 1 oră
1-2 ore

Material
Nu există

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/pflockle