

SUBMITTED BY
eeo_03

ON
12.03.2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jungschärlerlen



Verzia hry pre mládežnícke skupiny Werewolves of Bleak Forest (statická) a Among us / Mafia (mobilná).

Variant mobilnej hry (Body Body / Among us / Mafia):

Cieľ hry:

Cieľ: Mladí vodcovia (mini) sú známi svojou megalomániou a chcú všetkých prevalcovať. (Znak = mini natiahne plochú ruku (dlaňou nadol) k svojmu cieľu a druhou rukou udrie do natiahnutej ruky) Ich cieľom je, aby všetci ostatní boli hajlovali.

Zvyšné postavy majú za cieľ zistiť, kto sú mini vodcovia, aby zabránili ich porážke.

Mravce chcú tiež zistiť, kto sú mini. Ešte dôležitejšie však pre nich je, aby neboli henpeckovaní až do konca.

Príprava na hru: Mraveniská sa musia pripraviť na hru:

Rozdajú sa karty postáv a určí sa miesto stretnutia.

Keď každý uvidí svoju kartu, všetci sa postavia do kruhu so zatvorenými očami. Všetci nahlas počítajú do 20. Pri počítaní do 3 otvoria oči len miništranti, aby sa navzájom identifikovali

aby sa navzájom identifikovali. Pri čísle 10 opäť zatvoria oči. Pri 13 mravčekovia otvoria oči a pri 19 ich opäť zatvoria. Pri 20 všetci opäť otvoria oči.

Začnite hru:

Všetci sa voľne pohybujú po miestnostiach a vycítia úlohy svojich postáv. Nie je dovolené sa schovávať (pokiaľ túto funkciu nemáte). Musíte chodiť sami a nesmiete hovoriť.

Kolo pokračuje, kým sa nenájde niekto, kto bol ulovený. Každý, kto bol ulovený, zostáva na mieste, kde sa nachádza (to sa môže líšiť v závislosti od postavy), kým sa nenájde.

Kto nájde zhumpľovanú osobu, zakričí "Kopec, kopec, kopec". Ak volanie počuješ len ty sám, mal by si ho zopakovať a ísť na miesto stretnutia.

Teraz sa začína súd a vy môžete vzniesť obvinenia a obhajovať sa.

Obesení sa k udalostiam nesmú vyjadrovať. Odhaľujú však svoj charakter.

Keď sú všetky argumenty prednesené, hlavný vedúci (HL) zvolá hlasovanie a rozhodne sa, koho bude celá skupina mladých obesiť. Táto osoba odhalí svoj charakter a je vyradená z hry. Hra pokračuje ako zvyčajne.

Koniec hry:

Hra sa končí, keď sú nájdené všetky miništranti alebo keď sú stále neulovení len miništranti. Ak bola aktivovaná funkcia Grizzly, musí sa nájsť aj Grizzly.

Na konci hry zostanú buď mince, Grizzly alebo zvyšné postavy Jungschich.

Statický variant hry (Werwölfle):

Sedíte ako skupina v kruhu s dostatočnou vzdialenosťou medzi ostatnými hráčmi, aby si nikto nevšimol, keď sa niekto prebudí. Karta postavy sa položí lícom nadol za hráča tak, aby ju videl hlavný vedúci, ale nikto iný. HL neustále chodí okolo kruhu hráčov.

Na začiatku všetci spia. Hlavný vedúci neustále hovorí, kto sa prebúdza a čo je potrebné urobiť.

(Príklad: "Všetci spia a miništranti sa prebúdzajú. Rozhodnú sa pre cieľ, ktorý treba uloviť. Rozhodnutie je prijaté a idú opäť spať.")

Keď sa všetky potrebné postavy v danom kole prebudia, splnia svoje úlohy a idú opäť spať, celá skupina mladých sa prebudí a vedúci vysvetlí, čo sa stalo.

(Príklad: "Všetci sa zobudia. Okrem XY. XY bol obesený a cíti sa príliš sploštený na to, aby sa zúčastnil stretnutia. Len povie, aká bola jeho postava.")

Teraz sa začína súd a vy môžete vzniesť obvinenia a obhajovať sa.

Tí, ktorí boli obesení, sa k udalostiam nesmú vyjadrovať.

Keď boli prednesené všetky argumenty, GM vyhlási hlasovanie a rozhodne sa, koho bude celá skupina mladých obesiť. Táto osoba odhalí svoju postavu a je vyradená z hry. Hra pokračuje ako zvyčajne.

Cieľ a koniec hry je rovnaký ako v mobilnej verzii.

Pre mobilnú verziu sú vhodné budovy s miestnosťami, do ktorých sa dá vstúpiť cez rôzne dvere. (Čo najmenej slepých uličiek) Hru je možné hrať aj vonku. Miesto by však malo byť neprehľadné, aby nebolo vidieť celé hracie pole. Napr. hustý les alebo dom so záhradou.

Úlohy

Karty úloh sú k dispozícii na stiahnutie.

Hlavný vedúci

Mobilný variant hry:

Je vybraný na začiatku. Vedie rokovania a vynáša rozsudky. V prípade jeho odchodu do dôchodku sa volí nový vodca. Hlasovanie s právom veta v prípade rovnosti hlasov. Žiadna samostatná postava, len doplnková funkcia.

Statický variant hry:

Vedie hru. Priebežne rozpráva, čo sa deje. Žiadny aktívny hráč. Ako minivodca máš za úlohu raz všetkých prekabátiť.

Mini vodca / minivodca

Pohyblivý : Vjednom kole môže byť hendikepovaná maximálne 1 osoba a mini.
Znak = Mini natiahne plochú ruku (dlaňou nadol) smerom k svojmu cieľu a druhou rukou zasiahne natiahnutú ruku.

Statický: Prebúdza sa v každom kole.
Mini sa spoločne rozhodnú, koho chcú zasiahnuť. Neverbálna komunikácia s HL.

Jungschärler

"Normálne obyvateľstvo" každej skupiny mládeže.
Nemá žiadne špeciálne schopnosti. Môže podať svedectvo na konci každého kola procesu (s Mobilom) a/alebo hlasovať.

Grizzly

Mobil: Ak sa mini pokúsi prekabátiť grizzlyho, stoly sa otočia a mini sa stane poskokom. Táto schopnosť funguje len raz za hru. Odteraz je Grizzly osamelý bojovník a snaží sa hajlovať všetkých ostatných.

Statický: Prebudí sa každé kolo.
Rozhoduje sa, či chce pomôcť henchmanovi (henchman nie je henchman), alebo či chce niekoho henchmanovať sám. Neverbálna komunikácia s HL. (každá schopnosť len 1-krát)

2 mravce

Ak je jeden mravec žehlený, druhý je demotivovaný a prestane sa zúčastňovať. **Pohyblivý a statický rovnaký.**

Usmievavý

Mobilný: Ak sa mini pokúsi zasiahnuť Smileyho, nič sa nestane. Smiley presvedčí mini, aby zasiahol niekoho iného s úsmevom (pomenujte cieľ)
Táto schopnosť funguje len raz za hru.
Smiley nesmie počas vyjednávania priamo identifikovať seba a Mini, ani ich informovať o svojom stretnutí.

Statický: Ak bol Smiley pomenovaný ako cieľ, Smiley sa prebudí ťuknutím HL na chrbát a môže zásah odovzdať inej osobe. Neverbálna komunikácia s HL.
Táto schopnosť funguje len raz za hru.

Gigli

Mobilný: Keď Mini Gigli hrkne, Gigli začne jačať.Tým Mini Gigli oznámi, že sa musí sám chichotať a už sa nemôže chichotať. Ľahne si vedľa Gigliho a je tiež vyradený z hry.
Táto schopnosť funguje len raz za hru.

Statický: Ak je Gigli vybraný ako cieľ, HL Gigliho prebudí.
Gigli sa potom môže rozhodnúť, ktorý z minifigúrok by mal byť vyradený. HL ukáže na minifigúrku. Neverbálna komunikácia s HL.

Mozog

Mobilný: Mozog sa môže počas prebiehajúceho kola pozrieť na karty postáv 1-2 ostatných hráčov. Toto sa vykonáva nenápadne počas hry.

Statický : Prebudí sa vkaždom kole. Mozog sa môže pozrieť na kartu postavy iného hráča 1-2 krát za hru.

(2 karty od 11 hráčov)

Výkop

Pohyblivý : Kicksa ako jediný smie skrývať. Kick môže niekde číhať a prichytiť minifigúrku pri čine.

Statický: Kick môže v noci krátko (1 s) a nenápadne blikať, keď Minisa chystá neplechu.

Zdroje

Obrázok: Canva.com

Hra: Víkend tímu BESJ

Weitere Informationen

Kategórie
Hry a aktivity

Značky
Vlkodlak
Hra vonku
Hra na hrdinov
Skupina mládeže
Stratégia

Počet účastníkov
1–20
20–30

Biblia
Táto informácia chýba.

Trvanie
Do 1 hodiny

Terén / okolie
V uzavretých priestoroch

Materiál
Takmer bez námahy

Stiahnutie súboru
Súbor na stiahnutie k dispozícii

KI Generierter Inhalt
Obsah
Kategórie
Značky
Počet účastníkov
Biblia
Trvanie
Terén / okolie
Materiál

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