

Wienerfiend atakuje o świecie autorstwa Liz Stong

Gra dla 9-20 osób polegająca na sprawdzeniu, kto ma najfajniejszy kij i dużo krzyczy słowo parówa.

Odkąd miasto Andouille pamięta, Wienerfiend istnieje. Wienerfiend jest istotą poza czasem i przestrzenią. Wienerfiend pragnie tylko najpotężniejszych i najfajniejszych patyków.

Wienerfiend. Zawsze. Chce. Więcej. Patyków.

Raz w roku Wienerfiend rzuca wyzwanie każdej z rodzin założycielskich Andouille, aby zdobyć najfajniejszy patyk. Pokonaj Wienerfienda, a twoja rodzina pozostanie nienaruszona przez kolejny rok. Przegrana z Wienerfiendem w konkursie patyków oznacza utratę nie tylko fajnego patyka...

Do tej gry będziesz potrzebować:

Duża przestrzeń na świeżym powietrzu, gdzie ludzie mogą znaleźć fajne patyki

Dostęp do wielu fajnych kijów na osobę, które ludzie mogą łamać

Identyfikatory

Długopisy do pisania na identyfikatorach

Pewna wygoda w wykrzykiwaniu na głos słów opartych na kielbasie

Przekąski

Stół lub ładny koc na przekąski do siedzenia

ZASADY I PRZEBIEG GRY

Wybierz centralny obszar, który będzie placem miasta Andouille. Rozłóż przekąski na stole lub kocu. Jest to plac miejski, na którym miasto zbiera się po Wyzwaniach.

Po stworzeniu postaci i zebraniu patyków (co zostanie omówione później), gra powtarza się przez te fazy każdego roku:

Wyzwanie: Wienerfiend rzuci wyzwanie każdej z czterech rodzin, aby sprawdzić, czy mają jakieś fajne patyki.

Uczta: Rodziny spotykają się, aby świętować i opłakiwać swoje straty.

Postanowienia: Członkowie rodziny spotykają się, dzielą się nadziejami na nadchodzący rok i przygotowują się na przyszłoroczne wyzwania.

Od pokoleń małe miasteczko Andouille prosperuje. Miasto nigdy nie cierpi z powodu konfliktów. Pola są obfite. Ludzie mogą swobodnie realizować swoje marzenia. Ale ten dobrobyt jest wynikiem straszliwej umowy, jaką cztery rodziny założycielskie zawarły z Wienerfiendem. Mówi się, że w zamian za pokój i bogactwo dla miasta, cztery rodziny zostały przeklęte, aby przeszukiwać ziemię w służbie Wienerfienda, szukając najfajniejszych patyków, jakie mogą znaleźć. Wienerfiend powraca pod koniec każdego roku, aby wyzwać

każdą z czterech rodzin na zawody oparte na patykach. Wygrywa, a rodziny tracą fajny patyk, ale pozostają nienaruszone. Przegrana sprawia, że członek rodziny zostaje wchłonięty przez kolektyw Wienerfiend, bełkoczący cię tego, czym był kiedyś.

Wybierz, kto będzie Wienerfiendem. Wienerfiend może być dowolnej płci. Obowiązki Wienerfienda są następujące:

- 1 Przechadzanie się pomiędzy innymi graczami w nieco groźny sposób.
- 2 Wyzwanie każdej z czterech rodzin każdego roku
- 3 Pokazywanie swoich bardzo fajnych kijów
- 4 Denerwowanie mieszkańców miasteczka, komunikując się tylko za pomocą słów „parówka”, „kij” i „hot dog”.

Niech pozostali gracze podzielą się na cztery mniej więcej równe grupy reprezentujące cztery rodziny:

Rodzina Sausage - z tej rodziny wywodzi się wielu prominentnych polityków w mieście. Cenią obowiązek, porządek i tradycję. Rodzina Sausage patrzy z góry na rodzinę Wurst jako bandę leniwych marzycieli.

Rodzina Wurstów - Z tej rodziny wywodzą się jedni z największych artystów wszech czasów. Cenią kreatywność, indywidualność i pasję. Rodzina Wurst ma tendencję do trzymania się z daleka od rodziny Sausage, ponieważ rodzina Sausage reprezentuje „człowieka”, który nie robi nic poza powstrzymywaniem ludzi przed podążaniem za ich marzeniami.

Rodzina Kielbasa - ta rodzina produkuje większość rolników i robotników w mieście. Rodzina ta ceni ciężką pracę, społeczność i rodzinę ponad wszystko. Kłóci się z naciskiem rodziny Salami na zmianę starych zwyczajów.

Rodzina Salami - ta rodzina uważa, że miasto utknęło w przeszłości i musi wprowadzać innowacje, aby przetrwać. Mogą brać udział w miejskich tradycjach, ale nie są z tego powodu szczęśliwi. Z tej rodziny wywodzi się wielu lekarzy, wynalazców i naukowców. Szydzą z przesądów utrzymywanych przez rodzinę Kielbasa

Każdy gracz powinien wymyślić imię, zawód i osobisty cel. Zapisz swoje imię i zawód na identyfikatorze. Porozmawiaj z innymi członkami rodziny, aby ustalić rolę każdego z nich w rodzinie. Czy są kręgosłupem rodziny, który upewnia się, że wszyscy pracują razem dla większego dobra? A może są rozczarowaniem dla rodziny, która żyje własnym tempem? Czy postać szanuje tradycje rodzinne? W tym czasie ustal również, gdzie każdy łąduje w rodzinnym porządku dziobania!

Niech wszyscy utworzą krąg wokół Wienerfienda. Przedstaw swoją postać w dwóch zdaniach. Wienerfiend może próbować przeszkadzać w przedstawieniu postaci, ale wszyscy powinni zrobić wszystko, co w ich mocy, by zignorować jego wybryki. Jeśli Wienerfiend stanie się zbyt uciążliwy, należy trzykrotnie zaintonować zaklęcie wyganiające, takie jak „nie dzisiaj, Wienerfiend” lub „żegnaj, wstrętne kiszko!”, które sprawi, że się rozproszy. Zaklęciem może być cokolwiek, co zawiera lekceważące stwierdzenie i słowo oznaczające porcję mięsa. Więc tak, według tej miary, „aw, bologna” byłoby doskonale użyteczną przyśpiewką

Następnie podziel się na około czteroosobowe grupy, w których najlepiej byłoby, gdyby każda rodzina miała co najmniej jednego przedstawiciela. Rozejdźcie się po grupie, przedstawcie się i ustalcie swoje relacje z innymi ludźmi. To małe miasto, więc każdy ma opinię na temat większości innych! Wykonaj 2-3 rundy, wystarczy, aby mieć powiązania z większością ludzi w mieście. Nic nie szkodzi, jeśli tylko trochę znasz niektóre osoby

Wienerfiend i rodziny powinny następnie udać się na poszukiwanie patyków. Wienerfiend musi zebrać 4 patyki. Jakąkolwiek miarę Wienerfiend zastosuje, aby określić, czy patyk jest fajny, czy nie, zależy wyłącznie od Wienerfienda. Jeśli Wienerfiend chce nosić ogromną kłódę przez cały czas trwania gry, cóż, Wienerfiend działa w tajemniczy sposób.

Każdy członek rodziny powinien znaleźć jeden patyk, który jego zdaniem zrobiłby wrażenie na Wienerfiend. Dla rodziny patyk to zdrewniała część drzewa, którą członek rodziny musi być w stanie unieść jedną ręką. Będzie to patyk, którego użyją do rzucenia wyzwania Wienerfiendowi. W przypadku nierównej liczby członków rodziny, rodziny z mniejszą liczbą osób zbierają dodatkowe patyki, do różnicy w liczbie członków rodziny. Jeśli więc dwie rodziny mają czterech członków, a pozostałe mają trzech, rodziny z trzema członkami mogą zebrać jeden dodatkowy patyczek. Wszystkie rodziny powinny mieć liczbę patyczków równą liczbie członków największej rodziny.

Każdego roku Wienerfiend podchodzi do każdej rodziny i wymachuje kijem w tak sugestywny sposób, jak Wienerfiend czuje się komfortowo. Rodzina będzie miała minutę na wybranie, kto w tym roku rzuci wyzwanie Wienerfiendowi i które z Wyzwań zostanie wybrane. Po dokonaniu wyboru przez daną rodzinę, żadna inna rodzina nie może wybrać tego Wyzwania w tym roku. Wienerfiend powinien pamiętać, aby nie wybierać tej samej rodziny jako pierwszej każdego roku. Jeśli rodzina wygra z Wienerfiendem, przekaże mu swój fajny kij.

Każda rodzina ma do wyboru cztery wyzwania.

Test obwodu - porównanie patyków. Wygrywa najgrubszy.

Test długości - porównaj patyki. Wygrywa najdłuższy.

Test wytrzymałości - wyzywający członek rodziny i Wienerfiend powinni trzymać wybrany kij w prawej ręce i wyciągnąć go prosto przed siebie. Każdy zawodnik chwytając koniec kija przeciwnika lewą ręką. Po odliczeniu do trzech, zawodnicy muszą spróbować złamać kij przeciwnika. Pierwszy kij, który się złamie, przegrywa. Wyzywający mogą użyć tylko jednej ręki do złamania kija przeciwnika. Jeśli jest kilku członków Kolektywu Wienerfiend, tylko jeden z nich może wziąć udział w Wyzwaniu. Jeśli ktoś straci kij, liczy się to jako przegrana z jego strony. Jeśli po minucie żaden z kijów się nie złamie, liczy się to jako zwycięstwo rodziny. Jeśli oba kije złamią się w tym samym czasie, jest to remis, ale Wienerfiend nie podnosi złamanego kija. Jest to jedyny sposób, w jaki Wienerfiend może stracić patyk.

Test Wytrzymałości Ustnej - Jest to jedyny subiektywny test. Jest on oceniany przez członka rodziny rywala. Wienerfiend krzyczy „parówa” tak głośno, jak tylko może, trzymając w powietrzu fajny kij. Wyzywający odpowiada, krzycząc „parówa” tak głośno, jak to możliwe, również trzymając swój fajny kij w powietrzu. Zwycięzcą zostaje ten, kto krzyknął „parówka” najgłośniej, zgodnie z decyzją członka rywalizującej rodziny. Jeśli ktoś nie czuje się komfortowo krzycząc „parówka”, może zamiast tego krzyknąć bardziej społecznie akceptowany „hot dog”.

Gdy rodzina wygra, Wienerfiend odbierze fajny kij. Wienerfiend powinien poświęcić trochę czasu na pochwalenie się swoim najnowszym nabytkiem, a następnie zostawić rodzinę w spokoju na kolejny rok. Ten członek rodziny jest bezpieczny przed przyszłymi wyzwaniem Wienerfiend, chyba że ma przy sobie dodatkowy kij dla rodziny.

W przypadku remisu, zwycięstwo przypada rodzinie. Wienerfiend otrzymuje fajny kij, a rodzina kolejny rok spokoju.

Jeśli jednak rodzina przegra Wyzwanie, Wienerfiend złamie kij na pół w dramatyczny sposób, a przegrany członek rodziny zostanie wchłonięty przez Kolektyw Wienerfiend. Każdy członek Kolektywu Wienerfiend musi mieć co najmniej jedną rękę dotykającą innej części Kolektywu przez cały czas. Mogą zachować jedną rękę wolną, jeśli chcą, aby nosić fajny kij. Najnowszy członek Kolektywu Wienerfiend traci zdolność mówienia czegokolwiek innego niż „parówka”, „kij” i „hot dog”. Ze względów logistycznych członkowie Kolektywu Wienerfiend mogą szeptać do siebie, aby koordynować działania, ale w takiej sytuacji wszyscy mieszkańcy miasta usłyszą tylko szum słowa „parówka”.

Gdy wszystkie cztery rodziny ukończą swoje coroczne wyzwanie, w całym mieście odbywa się uczta, podczas której wszyscy mogą jeść i świętować zwycięstwo lub opłakiwać porażkę. Uczta trwa 5-10 minut. Wienerfiend również uczestniczy w tej uroczystości, ale wszyscy czują się bardzo niezręcznie z powodu jego obecności. Wienerfiend może jeść i brać udział w uroczystościach. Jeśli ktoś uważa, że Wienerfiend jest zbyt blisko, może go tymczasowo spłoszyć, wykrzykując w jego kierunku swoją przyśpiewkę „Odejdź Wienerfiend”.

Po upływie 5-10 minut, rodziny powinny zjednoczyć się, aby odrzucić Kolektyw Wienerfiend, wykrzykując wielokrotnie wybraną przez siebie przyśpiewkę odrzucającą Wienerfiend, dopóki Kolektyw Wienerfiend nie przestraszy się i nie powróci w inne miejsce. Podczas gdy kolektyw Wienerfiend się odradza, rodziny powinny ponownie utworzyć krąg. Krążąc wokół kręgu, opisz postanowienia swojej postaci na następny rok i przynajmniej jeden sposób, w jaki coś się dla nich zmieni. Gdy wszyscy podzielą się z grupą wydarzeniami nadchodzącego roku, Wienerfiend okrąży grupę i zacznie intonować jedno ze swoich haseł. Kolektyw nie musi wypowiadać tego samego słowa, wystarczy, że wyda z siebie dużo niepokojącego hałasu. Jest to sygnał, że czas na świętowanie dobiegł końca.

Następnie Wienerfiend ponownie rzuci wyzwanie każdej z rodzin. Jeśli ktoś wcześniej rzucił wyzwanie Wienerfiendowi i oddał swój kij, nie może ponownie rzucić wyzwania

Wienerfiendowi, chyba że rodzina ma zapasowy kij ze względu na nierówną liczebność rodziny.

Kontynuuj cykl Wyzwanie/Szczęście/Rozwiązanie, aż wszyscy oddadzą swoje patyki lub dołączą do Kolektywu Wienerfiend.

Jeśli wszyscy dołączyli do Kolektywu Wienerfiend, Kolektyw Wienerfiend może przestać trzymać się za ręce i może ogłosić swoje zwycięstwo, trzymając kije w górze i krzycząc „parówa” naprawdę głośno, kończąc grę.

Jeśli jacyś mieszkańcy miasta pozostali, powinni przegonić Kolektyw Wienerfiendów, skandując wielokrotnie wybraną przez siebie pieśń odrzucającą Wienerfiendów, dopóki nie będą krzyczeć na całe gardło, a Kolektyw Wienerfiendów nie rozejdzie się, by odrodzić się w innym miejscu. Miasto jest chronione... na razie. Cykl trwa nadal, ale twoja rola w tej próbie dobiegła końca.

Jeśli w jakiś sposób rodzinom uda się złamać wszystkie kije Wienerfienda, rodziny będą miały wybór. Czy przegonią Wienerfienda na dobre, ze wszystkimi korzyściami i dobrobytem, które przynoszą? A może zaoferują Wienerfiendowi jeszcze jeden patyk? Rodziny mają 2 minuty na podjęcie tej decyzji jako grupa. Niezależnie od decyzji, gra kończy się po podjęciu decyzji przez grupę. Przejdź do epilogu.

Niech cała grupa, w tym członkowie kolektywu Wienerfiend, wypowie krótki, 14-zdaniowy epilog dla swojej postaci, rodziny lub miasta. Ten epilog może mieć miejsce w dowolnym momencie w przyszłości, od krótko po wydarzeniach z naszej gry, po daleką przyszłość. Epilogi nie muszą być chronologiczne.

UWAGI DOTYCZĄCE WARIANTÓW ROZGRYWKI

Jeśli ktoś się pojawi i będzie chciał zagrać, niech wskoczy do gry jako daleki kuzyn jednej z rodzin. Jeśli ktoś musi wyjść wcześniej, może zostawić swój kij jako pamiątkę dla innych członków rodziny.

Jeśli z jakiegoś powodu grupa nie chce bawić się na zewnątrz, być może pogoda jest zła (niefortunne) lub nie chcą krzyczeć „parówa” na całe gardło w miejscu publicznym (mało prawdopodobne), można bawić się w środku z kilkoma wcześniej zebranymi patykami, które grupa może wybrać, lub innymi podobnymi przedmiotami o różnych kształtach i rozmiarach, takimi jak długopisy i ołówki lub nadmuchiwane balony. Jeśli używasz czegoś innego niż patyki, test wytrzymałości można zastąpić sprawdzeniem, który zamiennik patyka może odbić się najwyżej po upuszczeniu z tej samej wysokości. Prosimy o nie rzucanie przedmiotami w innych graczy.

Wariant gry solo można rozegrać, idąc do parku, znajdując kij i krzycząc „parówa” w niebo.

BEZPIECZEŃSTWO

Wszyscy Wienerfiends i mieszkańcy miasta są związani wieloma wytycznymi, aby gra była przyjemniejsza

Pierwszą zasadą, która wpływa na wszystkie inne, jest to, że ludzie są ważniejsi niż gra. Jeśli jakiś aspekt zasad nie działa dla kogoś, zmień go! „Bo tak mówią zasady” to kiepski powód, by ktoś czuł się niekomfortowo.

Drugą zasadą jest to, że drzwi są zawsze otwarte. Oznacza to, że możesz opuścić grę, kiedy tylko chcesz, z dowolnego powodu. Nie musisz podawać powodu, choć jeśli opuszczasz grę na dobre, poinformuj o tym kogoś.

Trzecią zasadą jest zatrzymanie gry w przypadku wystąpienia problemu. Jeśli dojdzie do takiej sytuacji, krzyknij „PAX”. Wszyscy zastygną w miejscu, dopóki zagrożenie nie minie lub sytuacja nie zostanie zażegnana.

Na koniec dokonaj szybkiego przeglądu nastrojów, aby dowiedzieć się, do jakiego tonu emocjonalnego dąży grupa. To miała być bardzo głupia gra o fajnych patykach, ale można ją absolutnie rozegrać jako horror, w którym Wienerfiend prześladowuje jako wszechobecny horror, a napięcia rosną, gdy mieszkańcy miasteczka maleją. Upewnij się, że wszyscy są na tej samej stronie! [red. albo choć na jakiejś stronie]