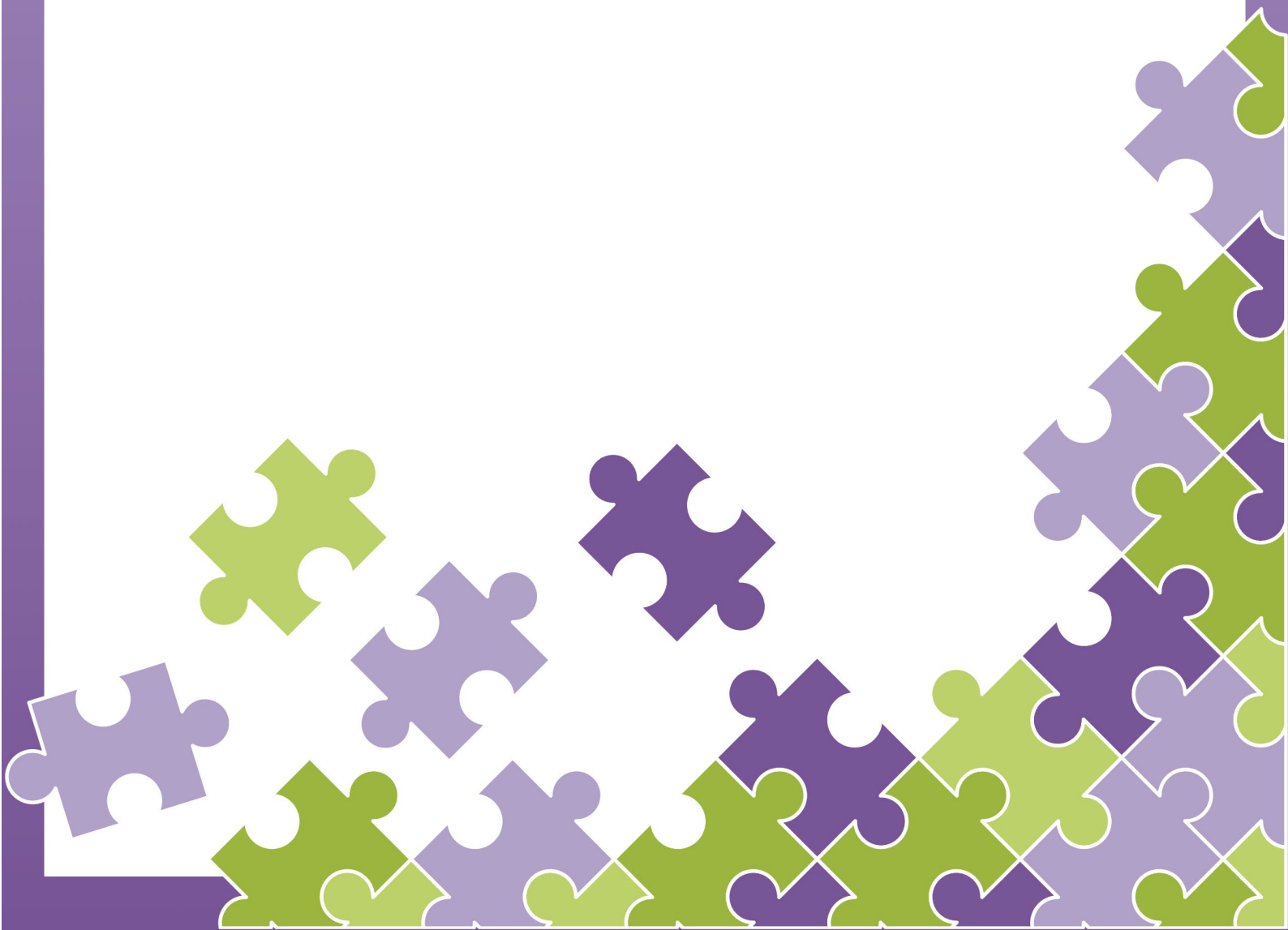




BUILD EFFICIENTLY YOUR OWN UNDERSTANDING

MODUL GOBLIN

Jocul LARP



,Modul spiriduș!

Instrucțiuni:

Descriere:

Goblin Mode este un joc care explorează o societate fantastică de spiriduși în rutina lor de zi cu zi. Goblinii sunt creaturi mici, prostești și obraznice care se bucură să provoace haos.

Acești spiriduși sunt conduși de un vrăjitor destul de incompetent, care le perturbă în mod constant viața de zi cu zi pentru a le da sarcini pe care nu vrea să le facă.

Vrăjitorul va fi jucat de tine ca Game Master, iar rolul tău este să reglezi jocul și să ajuți oamenii atunci când par pierduți.

În timpul acestui joc, jucătorii explorează societatea spiridușilor - luptele lor mărunte între ei, frăția lor înjunghiată pe la spate, încrederea lor ridicolă și sarcinile opresive ale vrăjitorilor. Spiridușii vor fi împărțiți în diferite echipe și își vor asuma sarcini diferite, în timp ce se adâncesc în sentimentul lor de sine și aleg treptat pentru ei înșiși ceea ce doresc să facă.

Spiridușii au, desigur, un arsenal de trucuri și farse pe care le joacă unul altuia, care vor fi folosite ca "puteri" de către jucători pentru a obține un avantaj față de concurența lor. Aceste "puteri" sunt semnificate de "Deck of RapsCALLIONS", care este singura componentă fizică de care aveți nevoie pentru a rula jocul.

Dacă rulați acest joc pentru participanți foarte entuziaști, puteți alege să introduceți costume - pălării prostești, nasuri lungi, urechi mari sau fețe verzi. De asemenea, te poți inspira din modul în care arată spiridușii în cultura ta - dar preocupă-te de acest exercițiu doar dacă va ajuta la crearea implicării jucătorilor.

Prezentare de vânzări:

Dacă organizați acest eveniment și încercați să atrageți o mulțime, este posibil să aveți nevoie de un exemplu de text pe care să-l postați pe rețelele de socializare, pe un site web sau pe un e-mail - iată un pitch gata făcut pentru a vă ajuta cu asta!

"V-ați imaginat vreodată că sunteți un mic prost prost, care se complăce în înșelăciuni, răutăți și haos de tot felul? Ți-ai dorit vreodată să treci complet la modul Goblin?"

Goblin Mode este un joc de rol Live Action, setat să ne amintească să fim jucăuși, să luăm o gură de aer proaspăt, să facem farse prietenilor tăi și să răsturnăm regimul vrăjitorului?

Te întrebi cum îți pot stimula creșterea personală?

Exersează-ți cea mai prostească voce, ia-ți cea mai prostească poziție și păcălește (sau tratează) drumul tău în Societatea Goblin!"

Simțiți-vă liber să ajustați acest text după cum este necesar pentru a-l face să se potrivească profilului sau publicului dvs.!

Specificatii:

Gen: În aer liber, Abstract, Educațional.

Teme: Fantezie, Libertate și opresiune, Încredere în sine

Scop: Explorează-te scăzându-ți standardele, observă lucruri noi, vezi ce sarcini te motivează mai mult și conectează-te cu echipa ta.

Cerințe:

- Manuscrisul jocului (acest document)
- Anexe tipărite
- Până la 30 de jucători - divizibil cu 5
- 1 GM
- 6 Agrafe de hârtie sau alt obiect strălucitor pe care îl puteți prezenta pe hainele lor.
- 100 de pietre colorate sau orbeez
- Aproximativ 10 borcane/sticle de sticlă de dimensiuni mici cu sortimente aleatorii de praf (mai multe informații în Anexa C)
- Hârtie și pixuri
- Elixire multiple de curaj - Poțiuni în flacoane de sticlă cu etichete clar marcate și conținut hipoalergenic (de exemplu, ceai de plante)

Briefing

[În jur de 1 oră]

Înainte de începerea jocului, este important să creăm un mic contract social pentru a asigura siguranța emoțională și fizică a tuturor participanților noștri. Ca atare, vom folosi câteva instrumente de calibrare și bune practici pentru a ne asigura că totul merge fără probleme.

Sistem de semafoare:

Sistemul de semafor este o metodă de comunicare a stării tale emoționale între jucătorii acestui joc. Funcționează în același mod în care funcționează semafoarele în viața reală:

- Verde înseamnă că poți merge
- Portocaliu înseamnă că ar trebui să încetiniți (de-escaladare)
- Roșu înseamnă că ar trebui să te oprești.

Acum că aveți o înțelegere aproximativă, să o prezentăm jucătorilor!

"Înainte de a începe meciul, vom introduce niște puncte comune între noi.

Să începem cu sistemul de semafor. Aceasta este o modalitate de a comunica cum ne simțim în timpul jocului, în cazul în care devenim copleșiți, avem nevoie de ceva timp pentru a ne calma, trebuie să stabilim niște limite sau să le arătăm colegului nostru că vrem să escaladăm și mai mult situația.



Dacă, de exemplu, în timpul unei lupte, cineva strigă foarte violent la noi, ar trebui să exprimăm:

- *Verde - dacă ne place cum decurge asta, este în regulă pentru noi emoțional și putem/vrem să escaladăm și mai mult. Este o invitație pentru celălalt jucător să continue să facă ceea ce face și să-l asigure că suntem bine.*
- *Portocaliu - dacă nu suntem siguri cum ne simțim, acest lucru depășește încet unele dintre limitele noastre sau nu dorim ca acest lucru să escaladeze și mai mult. Acesta este un mod de a comunica, hei, încearcă să-l atenuezi puțin, mă simt puțin incomfortabil.*
- *Roșu - dacă dorim ca situația să se oprească imediat - ceva a atins un nerv, ne simțim copleșiți, am fost declanșați de ceva etc și nu putem interacționa mai departe. În esență, îi spunem celuilalt jucător că nu suntem ok și că ar trebui să ne lase în pace. Dacă auziți roșu - ieșiți de acolo.*

Întrebări?"

JOACĂ PENTRU A PIERDE:

În continuare, vom introduce o mentalitate de joc care îi va ajuta pe jucătorii noștri să coexiste și să joace unul cu celălalt. Pentru a spune foarte simplu, joacă-te cu o mentalitate de a căuta probleme, mai degrabă decât să cauți să fii super în siguranță și să câștigi.

"De-a lungul acestui joc, vom acționa ca personaje diferite, fiecare cu propriile agende și obiective. Și, deși personajele tale vor să atingă toate aceste obiective și să câștige, acest lucru creează o experiență mai puțin distractivă. De exemplu, gândiți-vă la jocul Monopoly - nu este foarte distractiv dacă o persoană câștigă și nu putem face nimic împotriva ei. Acest joc nu are scopul de a măsura succesul sau de a dicta eficiența - este un joc în care tu, ca jucători, inventezi ceea ce se întâmplă pe parcurs.

Ca atare, jucăm pentru a pierde, mai degrabă decât pentru a câștiga. Ai un secret pe care nimeni nu ar trebui să-l cunoască? Eh, te-ai lăudat cu asta și acum zvonitorul local știe despre asta. Ești cel mai puternic războinic din țară și ești pe cale să lupți cu un novice. Ups, ai alunecat pe o coajă de banană și acum sunt o legendă.

Acest lucru permite mai multe oportunități de a crea povești interesante și pentru mai mulți oameni să câștige. Desigur, asta nu înseamnă că ar trebui să vă sabotați întotdeauna, dar țineți cont de ce momente interesante puteți crea cu această mentalitate în orice moment."



MECANICA:

Prezentați jucătorilor termenii sau mecanicile care vor apărea în timpul jocului, astfel încât să fie familiarizați cu el.

"Să vorbim puțin despre toate lucrurile pe care le vom vedea pe parcursul meciului. Avem în minte Traffic Lights și Play to Los, așa că acum vom introduce conceptul de Off Game.

Off Game este o manevră în care ridici pumnul între ochi, pentru a indica faptul că nu joci jocul în prezent. Asta înseamnă că faci ceva important (de exemplu, să iei niște apă, să mergi la toaletă) și personajul tău nu este acolo. În timp ce faci această manevră, personajul tău este invizibil pentru toată lumea din joc.

Puteri. De-a lungul jocului, ți se va oferi o putere unică sub forma unei cărți pe care o poți folosi - fie pentru tine, fie pentru alții. Aceste puteri variază, dar multe dintre ele determină personajul tău să facă ceva specific timp de 5 minute. Asta înseamnă că atunci când acest card îți este arătat, TREBUIE să faci ceea ce spune pentru următoarele 5 minute. Dacă nu ești de acord cu asta, poți să te așezi și să-ți iei ceva timp pentru a te răcori. Vă rugăm să încercați să nu abuzați de o singură persoană cu cărțile voastre și să împărtășiți răutatea între toată lumea în mod egal.

De-a lungul jocului, un mag poate veni la tine și poate arunca o vrajă spunând, de exemplu, "Mâncărime la nas, mai mare". Dacă ți se întâmplă asta, personajele tale sunt extrem de deranjate și îngrozite și trebuie să facă ceea ce descrie vraja (atâta timp cât te simți confortabil cu asta) pentru următoarele 10 secunde. Dacă nu vă simțiți confortabil cu asta, arătați îngroziți.

În plus, în timpul jocului puteți experimenta efectele unei poțiuni numite "Elixir al curajului". Considerați asta o poțiune de adevăr, care vă face să spuneți orice vă trece prin minte și cum vă simțiți. Amintiți-vă să exprimați vulnerabilitatea și să spuneți orice vă trece prin minte, știind că sunteți într-un loc sigur.

Jocul are și aceste jetoane (arată orbeez/stânci strălucitoare) care sunt extrem de importante pentru spiriduși și le numești Shinies!. Gândește-te că personajele tale ar face orice pentru unul dintre acestea, dar ar da și unul dintre acestea cu ușurință dacă sunt prea leneși să facă ceva.

Aceste Shinies, împreună cu flacoanele de sticlă care conțin substanțe alchimice, sunt jefuite, iar personajele tale le pot pune în buzunar în timpul jocului și le pot schimba pentru favoruri sau alte lucruri.

În cele din urmă, rețineți că pe parcursul jocului veți fi însărcinat cu diverse misiuni, ghicitori și aventuri. Amintiți-vă că ideea nu este să găsiți o soluție adecvată sau să investigați ceva - este să inventați lucruri, să fiți creativi, să serviți scopurile lucrărilor voastre individuale și să adăugați un pic de haos spiriduș la amestec!

Întrebări?

SETARE:

Acum este timpul să le spunem jucătorilor despre ce vor juca și să-i introducem în povestea din care vor face parte. De-a lungul acestui segment, asigurați-vă că comunicați clar ce faceți, ce este distractiv la el și descrieți modul în care se va juca jocul - sau cu alte cuvinte, ce se așteaptă de la jucători. Iată un exemplu de text pentru asistența dvs.:

"Înainte de a începe jocul, să facem cunoștință cu povestea ajutoarelor spiriduși ale lui Ivar cel Adecvat, Formidabilul Vrăjitorul Turnului Tremurător. De-a lungul acestui joc, vei juca rolul membrilor celor 5 Ministere Puternice ale Turnului Tremurător, fiecare având sarcina de a-i face viața mai ușoară lui Ivar.

Deci, cine este Ivar cel Adecvat? Ivar este un mag novice, care dorește să se simtă confortabil în viață. Nu sunt cei mai puternici vrăjitori, dar suficient de puternici pentru a speria spiridușii mici ca voi. Ivar își petrece cea mai mare parte a vieții gândindu-se la sfera lor magică sau inventând poțiuni și lasă toate treburile în seama ta. De cele mai multe ori, nu te deranjează, dar atunci când fac un anunț, trebuie să-l ții cu toții, ca nu cumva să arunce "Vile Itch" sau "Maximum Snot" asupra voastră. Acest personaj va fi jucat de mine, ca Game Master.



Sunteți cu toții spiriduși ai Turnului Tremurător și ați trăit aici cu mult înainte de apariția lui Ivar. Viața era în mare parte plină de multă odihnă și farse, dar de când a apărut Ivar, ei interziceau farsele și te munceau până la os. Încă mai ai mult timp să faci ce vrei, dar ești foarte speriat de temperamentul Vrăjitorului.

Lipsiți de îndrumare, spiridușii tânjesc întotdeauna să aibă un Big Boss. Vrăjitorul poate fi marele tău șef deocamdată, dar cu toții aspirați să aveți un spiriduș care să vă ghideze. Celebrul Big Boss are multe Shinies și a câștigat respectul societății Goblin. În mod tradițional, Big Boss este ales atunci când toată lumea îl susține, după ce își arată averea și ține un discurs despre motivul pentru care ar trebui să fie Big Boss. În timpul jocului, poți face campanie pentru Big Boss de câte ori dorești.

Societatea voastră este formată din 5 ministere, fiecare cu propriul său scop unic.

Ministerele sunt: Bufoneriei, Smecheriilor, Trăsnailor, Rumpus și Handslappery.

*În primul rând, vă prezentăm Ministerul **Bufoneriilor**. Considerați savanții Societății Goblin și responsabili pentru sarcini grele, cum ar fi gândirea, organizarea de petreceri, vindecarea huiduielii și explicațiile. Membrii acestui minister sunt răsplătiți cel mai mult somn, deoarece îndeplinesc cele mai grele sarcini.*

*În al doilea rând, vă prezentăm Ministerul **Smecheriilor**. Considerați a fi cei mai activi fizic din Societatea Goblin, sunt cunoscuți pentru capacitatea lor de a se furișa, de a păcăli, de a mușca gleznele, de a transmite mesaje și, desigur, de a fura. Sunt esențiale pentru sarcini periculoase, cum ar fi furtul strălucitorilor vrăjitorului nedetectat sau jefuirea brânzei din pivnițe.*

*În al treilea rând, vă prezentăm Ministerul **Trăsnăilor**. O artă înaltă în cadrul Societății Goblin, haosul și răutatea, precum și farsele ușor letale sunt ținute în mare considerație de spiriduși și sunt considerate o moștenire culturală importantă. Membrii acestui minister sunt cunoscuți pentru capacitatea lor de a efectua jafuri, de a pune capcane, de a aluneca de cele mai multe ori de pe scară și de a speria adversarii.*



*În al patrulea rând, vă prezentăm Ministerul **Scandalurilor**. Plângerea și protestul sunt părți importante ale Societății Goblin pe care nu toată lumea le poate face. Înțelegerea problemei și încadrarea ei în cel mai tare mod posibil, pedepsirea persoanei responsabile și provocarea încăierărilor sunt extrem de importante, iar Goblin Society nu ar fi la fel fără ei.*

*Ultimul și, din păcate, cel mai mic este Ministerul **Pălmuirilor**. Aceștia sunt birocrați ai Vrăjitorului, stabiliți pe eficiență și hotărâri. Ei primesc "Agrafele privilegiului" de la Vrăjitor, arătându-și autoritatea extraordinară. Sunt judecători nemiloși care nu ezită să-ți dea o palmă atunci când te comporti obraznic. Ei pot inventa reguli și le pot aplica uitându-se la tine. O completare destul de nouă și terifiantă a Societății Goblin - potrivită pentru cei care caută control și putere.*

Cu toate lucrările prezentate, vă rugăm să vă faceți timp pentru a vă împărți în 5 grupuri, în funcție de preferințele dvs. Vă rugăm să rețineți că echipele trebuie să aibă același număr de oameni, așa că împărțiți-vă în mod egal. Asta înseamnă că s-ar putea să nu ajungi să joci în Ministerul pe care ți-l doreai, dar te vei distra oricum."

Dă-le jucătorilor timp să se despartă, înainte de a trece la crearea personajului.

Odată ce sunt împărțite în grupuri, dați fiecărei lucrări nota respectivă din Anexa A.

CREAREA PERSONAJULUI:

Acum le vei oferi jucătorilor tăi 10 minute pentru a-și crea personajele. Vor avea libertate deplină în crearea personajelor lor pentru a empatiza cu ele și pentru a face ceva memorabil, dar și personal pentru ei. Le vom oferi doar linii directoare care vor ajuta jocul să funcționeze fără probleme. În timp ce fac acest lucru, nu ezitați să aranjați cărțile pentru pregătire (vezi mai jos).

"Acum, în ministerele voastre respective, vă veți crea personajele. Puteți discuta idei cu restul oamenilor din jurul vostru și puteți găsi modalități de a interconecta aceste personaje. Rețineți că toți spiridușii sunt prin natura lor temerari - știu totul, sunt gata să facă orice și nu au nicio îndoială

atunci când își pun mintea la ceva! Să ne facem o idee mai bună despre lucrările, caracterele și motivațiile tale!

- *Inventează ceva ce Ministerul consideră că este foarte important pentru Societatea Goblin.
(Acestea ar putea fi exerciții zilnice, porecle unul pentru celălalt, farse și glume, concursuri sau motto-uri)*
- *Inventează ceva care te deranjează colectiv și vrei să te schimbi.
(Aceasta ar putea fi o regulă, o obligație, o corvoadă, un mod de a fi abordat sau doar vrăjitorul care este înfricoșător)*
- *Inventează un gest pe care îl faci pentru a comunica că ești supărat.
(Aceasta ar putea fi ridicarea mâinilor în aer, sunetele cu gura, dansul, palmele sau gesturile non-ofensatoare)*

Acordați-vă ceva timp pentru a decide aceste lucruri și, când ați terminat, vă voi aduce câteva lucruri suplimentare pe care să le decideți între voi."

PREGĂTIRE!:

După ce jucătorii și-au creat personajele, își iau puterile/cărțile din pachetul de Rapscallions. Fiecare minister are propriul pachet, așa că este o idee bună să aranjați cărțile din timp sau să le aranjați în timp ce echipele vorbesc.



"Voi pune câteva cărți în fața ministerelor voastre, fiecare conținând o putere unică. Acestea sunt simboluri ale lucrurilor reale pe care le pot face personajele tale. Vă rugăm să alegeți unul. Această carte persistă pe tot parcursul jocului și are utilizări nelimitate, dar puteți folosi cărțile doar o dată la 10 minute - gândiți-vă la ea ca la o răcire a puterii. Vei vedea că sunt mai multe cărți decât tine. Lăsați pe masă toate cărțile rămase pe care nu le alegeți. Pe măsură ce îți găsești cartea, imaginează-ți ce înseamnă această putere pentru spiridușul tău - și ce ar putea dori să obțină cu ea!

După ce vă alegeți cărțile, vom începe jocul nostru. Dacă mai aveți întrebări, acum este momentul."

Joc:

[În jur de 1 oră - 80 de minute]

"Acum veți închide ochii și vă veți imagina personajele voastre, cum există în mintea voastră. Permiteți-le acestor spiriduși să vă locuiască corpurile, permiteți-le să scoată voci prostești din gura voastră. Când deschizi ochii, vei fi un mic tulburător obraznic care lucrează pentru un mag leneș. Mintea ta va fi în mare parte îndreptată spre răutate și haos. Printre voi, veți găsi prieteni cu care împărtășiți obiective comune, precum și alți spiriduși care v-ar putea plăcea - dar trebuie totuși să le arătați că sunteți mai buni decât ei! Respiră adânc, și ... deschide ochii."

De acum încolo începe jocul - lăsați jucătorii să exploreze mediul timp de aproximativ 5 minute, înainte de a intra în rolul vrăjitorului.

Vrăjitorul vrea să încerce câteva vrăji și va avea nevoie de voluntari pe tot parcursul jocului. Puteți verifica cum să organizați aceste vrăji mai jos (așa cum este menționat în Anexa E).

În jurul camerei, puteți lăsa unele sarcini (așa cum este menționat în Anexa D).

Aceste sarcini pot fi preluate de 5 spiriduși, fiecare dintr-o lucrare separată. Odată ce un astfel de grup vine la tine cu una dintre aceste sarcini, îi "binecuvântezi" și îi lași să o rezolve. Dacă reușesc, îi recompensezi cu 10 Shinies.

"Dragii mei spiriduși, am niște sarcini interesante pentru tine care trebuie îndeplinite. Pentru finalizarea lor voi avea nevoie să formați echipe de 5 - fiecare având câte un membru din fiecare Parohie. Nu-mi pasă cum alegi să-ți faci sarcinile, atâta timp cât finalizezi fiecare dintre pașii descriși și îmi plac. Desigur, spiridușii mei preferați vor fi acolo pentru a vă menține în ordine. Găsește o sarcină, formează o echipă și vino la mine pentru a primi o sarcină. Dacă încerci să te relaxezi, voi arunca niște vrăji foarte răutăcioase asupra ta. Ah, și am menționat - Fiecare sarcină reușită te recompensează cu 10 Shinies!"

Și de atunci doar lăsați-i în pace, cerând ocazional voluntari pentru a arunca vrăji. Nu uitați să aveți Shinies cu voi pentru a le putea plăti.

După ce au trecut 40 de minute - 1 oră, sau când consideri că este potrivit, începi să conduci jocul spre punctul culminant. Vrajitorul începe brusc să tușească de nicăieri și se prăbușește pe pământ. Spiridușii trebuie să-și dea seama cum să se descurce cu asta - acum că Anarhia este pe masă. Vrajitorul va rămâne în afara jocului pentru restul jocului, așa că planificați acest punct culminant cu 15 minute înainte de a dori să încheiați jocul.

Debriefing:

[În jur de 40 de minute]

Înainte de a începe cu Derolling și Debriefing, acordați-le timp să-și exprime toate emoțiile.

Apoi cereți-le să părăsească rolul, lăsând personajul în urmă și returnându-le cardul.

"Și acum, după ce am fost posedați de spiriduși, este timpul să ne întoarcem la sinele nostru obișnuit. Să ieșim din roluri, întorcându-ne cartea de personaj din mijlocul cercului și spunând: Am fost x spiridușul, iar acum m-am întors la a fi Y persoana."

Facem acest exercițiu pentru a-i aduce pe oameni înapoi la realitate și pentru a le reaminti de diferențele dintre persoană și personaj. LARP-urile tind de obicei să fie foarte vii, iar unii oameni tind să rămână la manierele rolului dacă nu sunt derollate corespunzător.

"Vom discuta acum de ce am jucat acest meci. Acest joc a fost creat pentru a fi educativ, cu scopul de a ne înțelege, de a comunica mai bine și de a ne exprima. Cadrul nostru era practic un birou obișnuit - șeful, managerii și diferitele departamente. Singura diferență este că sarcinile noastre au fost puțin mai distractive decât de obicei. Vreau să vă împărțiți în perechi prinzând o persoană cu care nu ați

interacționat prea mult pe tot parcursul jocului. Vă voi da îndemnuri și ceva timp pentru a discuta aceste îndemnuri între voi."

Fă-ți timp pentru a te asigura că toată lumea are un partener și pentru a verifica atmosfera grupului tău. Apoi dați primul Prompt.

"De-a lungul meciului ai fost însărcinat să faci unele lucruri. Cum te-ai simțit în legătură cu sarcinile tale?"

Acordați aproximativ 2 minute pentru fiecare solicitare, amintindu-le să schimbe partenerul care vorbește la fiecare minut.

- *"De-a lungul jocului, este posibil ca oamenii să fi folosit vrăji/puteri asupra ta. Cum te-ai simțit în legătură cu asta?"*
- *"De-a lungul jocului ai avut și o carte/putere. Cum l-ai folosit pe al tău și de ce?"*
- *"Personajul tău spiriduș te-a învățat ceva? Sau ai vrea să repari ceva în ele?"*
- *"Există ceva ce ai vrut cu adevărat să faci, dar nu ai putut? De ce a fost important?"*
- *"Există vreun moment în care ai îndrăznit ceva ce nu ai face în mod normal sau ai acționat într-un mod în care ți-ar fi frică să acționezi normal?"*
- *"Care sunt emoțiile pe care le-ai simțit de-a lungul jocului? De ce te-ai simțit așa?"*

În cele din urmă, după ce toată lumea și-a împărtășit poveștile, adunați-i pe toți și mulțumiți-le pentru experiență.

"Vă mulțumesc că ați jucat cu mine acești spiriduși - aceste creaturi prostești și obraznice care se acceptă și se iubesc pe deplin așa cum sunt și nu au probleme în a-și comunica nevoile prin farse. Înainte de a te lăsa să pleci, aș vrea să-ți dau un citat foarte special la care să te gândești când te deranjează ceva: Dacă le-aș da asta ca o sarcină prietenilor mei spiriduși - cum s-ar descurca?"

Anexe:

Anexele au fișiere speciale pe care le puteți găsi [legate](#) cu grafica și formatele adecvate.

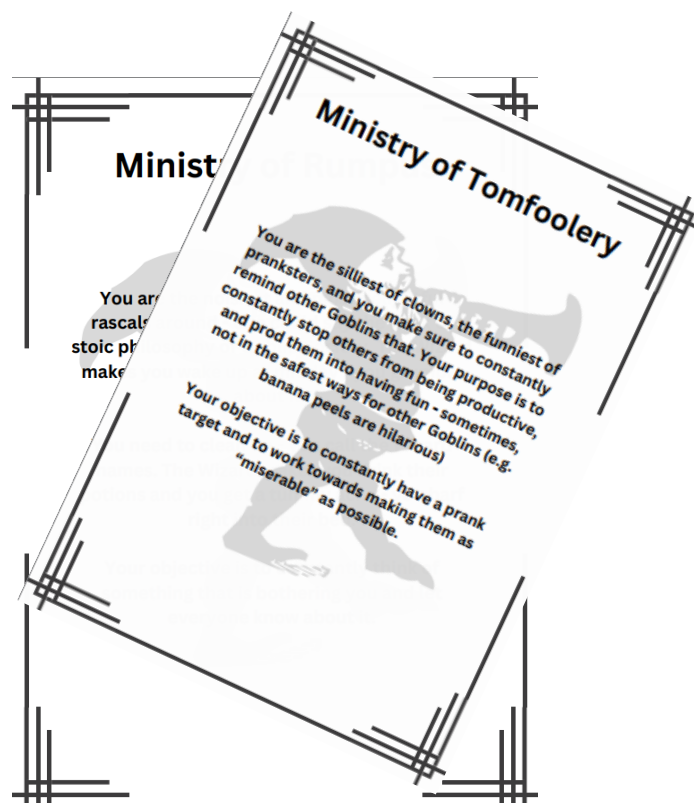
Cu toate acestea, ele sunt listate și aici, astfel încât GM să le poată curăța cu ușurință.

A înseamnă anarhie:

Ministerul Bufoneriilor

Ești întruchiparea inteligenței Societății Goblin - orice ar însemna asta. Munca ta este să le amintești celorlalți spiriduși să fie înțelepți - de exemplu, să nu cază de pe aceeași scară de două ori - să cadă de pe o scară diferită. Creezi dogme pentru societate, o ții în siguranță de ea însăși și înveți de la lumea din jurul tău.

Obiectivul tău este să vii cu ritualuri care să conțină înțelepciunea ta și să le integrezi în societate - astfel încât toată lumea să învețe încet din ele. Un exemplu ar putea fi o siesta obligatorie timp de 5 minute în fiecare dimineață.



Ministerul Șmecheriilor

Sunteți neîndemânatic, prevestitori ai haosului, mereu gata să fiți eroi, în cel mai îndrăzneț mod imaginabil. Contribuția ta la societate este să fii complet de unică folosință și în același timp mai capabil decât toți ceilalți. Stângăcia ta poate fi comparată doar cu ego-ul tău extraordinar.

Obiectivul tău este să primești în mod constant cât mai multe laude sau să-i provoci și să-i învingi pe alții în acele provocări.

Ești cel mai prost dintre clovni, cel mai amuzant dintre farsori și te asiguri că le amintești constant celorlalți spiriduși asta. Scopul tău este să-i oprești în mod constant pe ceilalți să fie productivi și să-i împingi să se distreze - uneori, nu în cele mai sigure moduri pentru alți spiriduși (de exemplu, cojile de banane sunt hilare)

Obiectivul tău este să ai în mod constant o țintă de farsă și să lucrezi pentru a-i face cât mai "nefericiți" posibil.

Ministerul Trăsnăilor

Ești cel mai prost dintre clovni, cel mai amuzant dintre farsori și te asiguri că le amintești constant celorlalți spiriduși asta. Scopul tău este să-i oprești în mod constant pe ceilalți să fie productivi și să-i împingi să se distreze - uneori, nu în cele mai sigure moduri pentru alți spiriduși (de exemplu, cojile de banane sunt hilare)

Obiectivul tău este să ai în mod constant o țintă de farsă și să lucrezi pentru a-i face cât mai "nefericiți" posibil.

Ministerul Scandalurilor



Sunteți cei mai gălăgioși și mai încântători ticăloși din jur - s-ar putea spune vârful filozofiei stoice a Societății Goblin. Vrajitorul te face să te trezești la prânz - te plângi de asta.

Trebuie să faceți curățenie - numiți vrajitorul nume. Vrajitorul te face să-i bei poțiunile și te doare burta - te bagi direct în patul lor.

Obiectivul tău este să te gândești constant la ceva care te deranjează și să-i spui pe toți despre asta.

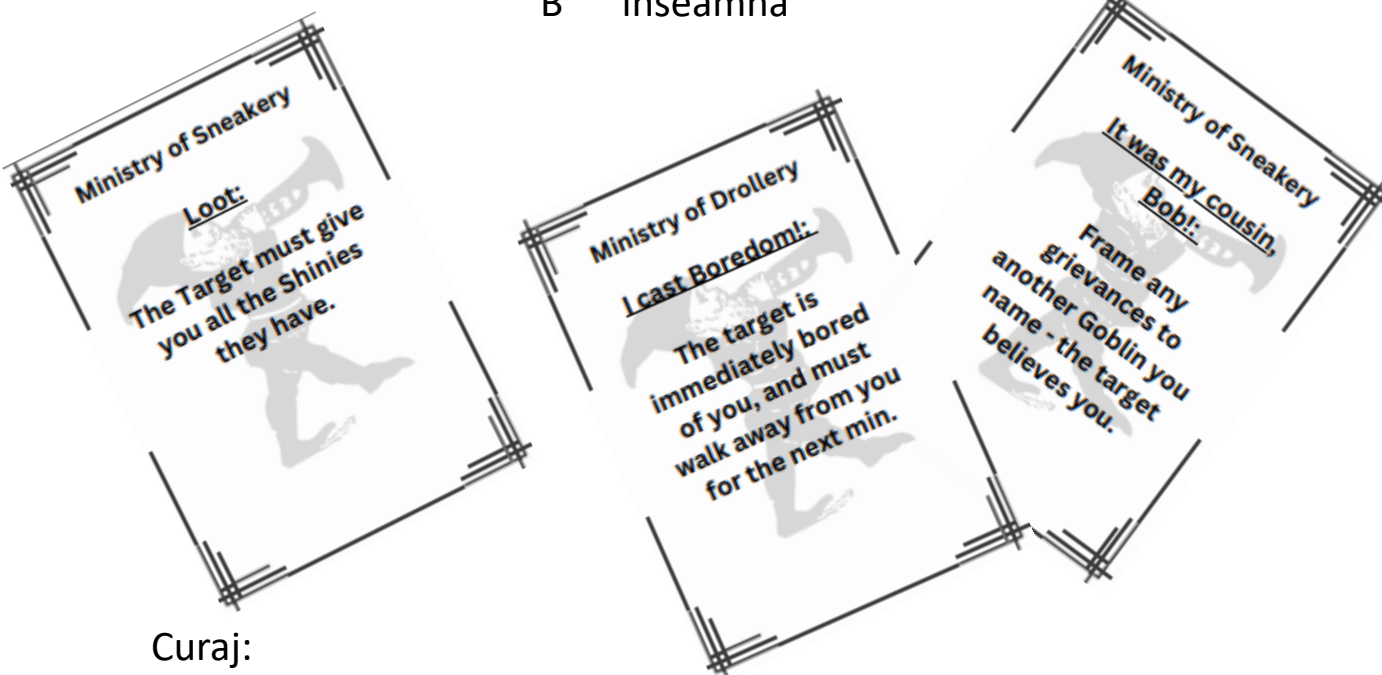
Ministerul Pălmuielilor

Sunteți lacheii Vrajitorului, ajutându-i să aplice regulile și reglementările pentru a face spiridușii mai eficienți. Asta nu înseamnă că nu doriți să vă jucați cu restul spiridușilor sau că nu sunteți îngăduitori la o mică încălcare a regulilor - sunteți doar mai predispuși să abuzați de orice putere care v-a fost dată pentru a vă impune celorlalți și a-i face să facă ce vreți.

Lucrarea ta deține 4 valori înalte - Pasiune, Profesie, Scop și Proiect.

Cauți să potrivești fiecare spiriduș cu o profesie, legată de pasiunea lor, și apoi să-i faci să facă un proiect, oferindu-le astfel un scop.

B înseamnă



Curaj:

Pachetul de Ștrângării:

Ministerul Bunfoneriilor

1. Honk Shoo Mi Mi Mi: Adormi imediat pentru următoarele 5 minute - nimic nu funcționează pe tine în această stare.
2. Festivitate arbitrară: Pentru următorul 1 minut, oricine citește această carte, trebuie să înceapă petrecerea timp de 5 minute.
3. Rahat înarmat: Scuipați "Înțelepciune" - ținta este stupefiată de cunoștințele voastre timp de 5 minute.
4. Se știe: Gaslight o țintă să creadă că așa s-a făcut întotdeauna ceva în următoarele 5 minute.
5. Medicină neconvențională: Vindecați o țintă de starea sa actuală - sunt imediat complet funcționale.
6. Cred, de aceea mă gândesc: Ignoră următorul efect de carte care te-ar afecta.
7. Am lansat plictiseala!: Ținta se plictisește imediat de tine și trebuie să se îndepărteze de tine pentru următorul minut.



Ministerul Șmecheriilor

1. Houdini: Fă semnul Off-Game - ești invizibil pentru următoarele 5 minute.
2. Duel: Ținta trebuie să accepte o provocare pe care o propui. Dacă ținta nu dorește să facă provocarea, o poate pierde.
3. Pradă: Ținta trebuie să-ți dea toate strălucirile pe care le are.
4. Privire: Verificați puterea / cardul țintei.
5. Alunecos: Redirecționează puterea activată asupra ta către cel mai apropiat spiriduș. Dacă sunteți doar voi doi în zona imediată, este posibil ca această putere să nu fie activată.
6. Uite!: Îndreptați ținta într-o direcție. Trebuie să continue să se uite în acea direcție până când vei pleca.
7. A fost vărul meu, Bob!: Încadrează orice nemulțumire la un alt spiriduș pe care îl numești - ținta te crede.

Ministerul Trăsnăilor

1. Poțiuni furate recreative: Îi dai țintei niște poțiuni experimentale - se comportă bolnav în următoarele 5 minute.
2. Picioare spaghetti: Ținta acționează ca și cum ar fi alunecat și ar fi căzut. Pot plânge de durere, clătinați pentru următoarele 5 minute.
3. Zece gâdilări: Ținta este gâdilată violent - râd fără tragere de inimă în următoarele 5 minute.
4. Plouă nicovale!: Ținta cade inconștientă pentru următoarele 5 minute.
5. Bool!: Ținta este speriată pentru următoarele 5 minute.
6. The Prodigy: Odată ai făcut un truc foarte tare. Ținta te respectă profund și iartă orice nemulțumiri.
7. Taunt: Faci o farsă cu adevărat răutăcioasă - ținta este supărată pe tine pentru următoarele 5 minute.

Ministerul Scandalurilor

1. Monolog: În următoarele 5 minute, ținta trebuie să fie atentă la tine și numai la tine.



2. Nu te poți descurca cu Eu!: În următoarele 5 minute poți continua să vorbești, indiferent de efectele la care te afli.
3. Acord: Ținta împărtășește opinia pe care o împărtășești cu ea în următoarele 5 minute.
4. Împuternicire: Ținta trebuie să împărtășească cu tine un lucru care nu-i place.
5. Hype!: Pentru următorul 1 minut, oricine citește acest cartonaș, trebuie să-ți spună numele pentru următorul 1 minut
6. Acum, luptă!: Arată spre un spiriduș - ținta acestei cărți vrea să se lupte cu el pentru următoarele 5 minute.
7. Propagandă: Ținta trebuie să-și asume vina pentru problema discutată.

Ministerul Pălmuielilor

1. Confiscare: Luați cartea unei ținte - trebuie să o returnați în 5 minute
2. Da Rulez: Dictează un comportament pe care ținta trebuie să-l aibă pentru următoarele 5 minute. (de exemplu, fii politicos)
3. Ah, un voluntar: Dictează o sarcină țintei - trebuie să o facă.
4. Pedeapsa capitală: Ținta trebuie să-ți dea toate strălucirile sale.
5. Interogatoriu: Ținta trebuie să vă spună tot ce a făcut în ultimele 5 minute.
6. Preferatul vrăjitorului: Arată această carte unei ținte - nu te poate răni în următoarele 5 minute.
7. Mărturisire: Ținta trebuie să mărturisească orice infracțiuni pe care le-a comis.

C înseamnă Pumni (Clobber):

Notițele lui Ivar:

Notă: Jocul este conceput să fie coordonat de un singur Maestru al Jocului (MJ), responsabil pentru jucători, dar acest lucru poate fi dificil pentru cei fără experiență anterioară. Simțiți-vă liberi să adăugați personaje suplimentare de MJ, sub forma unor golemuri magice (asemănătoare roboților), care ajută Vrăjitorul, țin Goblinii sub control sau îi sprijină cu întrebările lor.

Personajul de MJ pe care îl veți interpreta este un vrăjitor novice care încearcă să-și termine ultimul an la colegiul de magie. Leneș și copleșit, a decis să încredințeze majoritatea muncii sale Goblinilor, pentru a avea mai mult timp de dormit sau de câștigat Euro Magici. Treptat, și-a pierdut pasiunea și acum vrea doar ca lucrurile să fie făcute, astfel încât să fie lăsat în pace.



Rolul vostru este mai mult să **păreți ocupați**, plimbându-vă prin zonă sau experimentând vrăji. În afara jocului, sunteți acolo pentru a răspunde la întrebări, a ajuta Goblinii care sunt copleșiți sau dezorientați și a-i intimida pentru a părea ocupați.

Rețineți: Jocul este menit să fie trăit de Jucători, așa că trebuie să fiți mai mult un **Ghid**, nu un Jucător – **nu sunteți acolo ca să rezolvați problemele**. În același timp, trebuie să fiți acolo pentru a pedepsi Goblinii obraznici. Dacă un Goblin este adus în fața voastră pentru judecată, deveniți extrem de creativi cu o vrajă aleatorie, ușor inofensivă.

Iată o listă de vrăji creative:

- **Mâncărime imposibil de scărpinat**
- **Durere de dinți insuportabilă**
- **Intestin iritabil (dar ușor)**
- **Lătrat de câine (blând, dar enervant)**
- **Strănuturi cumplite**

Ați prins ideea – simțiți-vă liberi să scrieți propriile vrăji înainte de a începe jocul!

Sarcini pentru Goblinii dezorientați

Dacă un Goblin pare că are nevoie de ajutor, o provocare sau o îndrumare, puteți să îi dați o misiune. Este o idee bună să aveți pregătite **sticlute, borcane sau recipiente cu pudre diverse**, astfel încât să pară **magice**. Puteți adăuga sclipici pentru efect sau să folosiți pur și simplu condimente din bucătărie.

Variantă ecologică: Puteți măcina resturi alimentare și să umpleți sticlele cu pulberi din acestea.

Apoi, în funcție de aspect, puteți da denumiri creative, precum:

- **Muci de Troll**
- **Praf de Zână**
- **Ochi de Triton – ușor zdrobit**

Puteți folosi aceste ingrediente ca **obiecte de căutare** – ascundeți-le și trimiteți Goblinii în misiuni pentru a găsi „ingrediente esențiale pentru această poțiune stupidă”. Dacă reușesc, recompensați-i și apoi ascundeți din nou obiectul.

De asemenea, puteți aborda Goblinii și să le oferiți „**Elixirul Curajului**” pentru a-i ajuta să își exprime sentimentele și aspirațiile. Sau puteți trimite Ministerul Pălmuirilor (Handslappery) să le livreze elixirele în locul vostru.

Asigurați-vă că lăsați **Shinnies** (bănuți sau recompense) împreună cu orice obiecte colecționabile pe care le ascundeți.

În plus, puteți convinge un Goblin să vă asculte văcărelile pentru niște Shinnies, să vă spună cea mai grozavă poveste pe care o știe sau să organizeze un spectacol pentru a vă distra. Oferiți-le un mic impuls, dar **nu fiți prea insistenți** – este în regulă dacă jucătorii nu sunt atât de implicați și doar vor să se relaxeze.

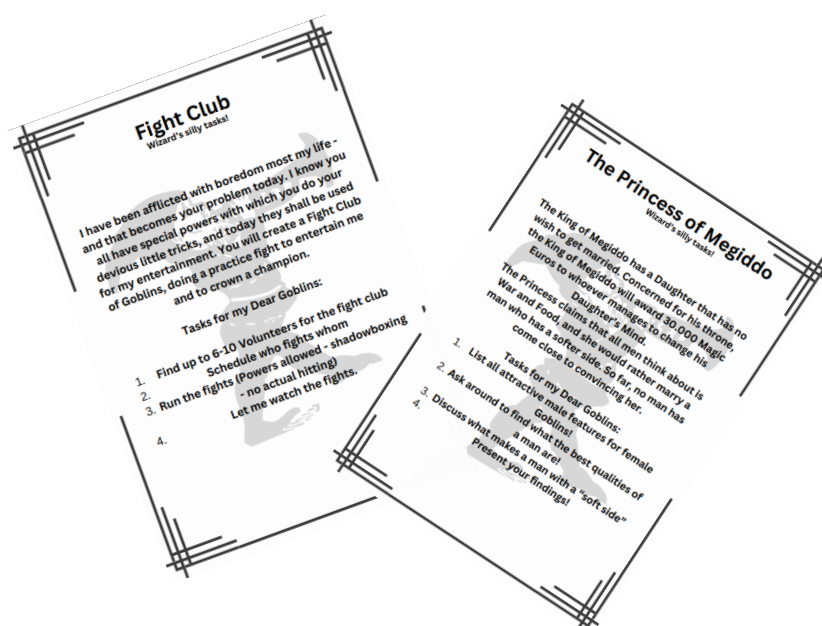
D înseamnă Ticăloșie (Deviltry):

Planul:

La începutul jocului, Vrajitorul distribuie **Sarcinile Principale**. Fiecare sarcină trebuie preluată de un grup de **5 persoane**. Așadar, dacă aveți un grup complet, vor fi **6 sarcini în total**.

Fiecare sarcină valorează **10 Shinnies**.

Dacă observați că Goblinii sunt **extrem de capabili**, există o **7-a sarcină extrem de dificilă**, descrisă la finalul anexei.



1. Prințesa de Meghido

Regele din Megiddo are o fiică ce nu dorește să se căsătorească. Îngrijorat pentru viitorul tronului său, Regele din Megiddo oferă **30.000 de Euro Magici** oricui reușește să-i schimbe fiicei sale părerea.

Prințesa susține că **toți bărbații se gândesc doar la război și mâncare**, iar ea ar prefera să se căsătorească cu un bărbat care are o latură mai sensibilă. Până acum, **niciun pretendent nu a reușit să o convingă**.

Sarcini pentru dragii mei Goblini:

1. Faceți o listă cu **trăsăturile atractive ale bărbaților**, din perspectiva goblinelor!
2. Întrebați în jur și **aflați care sunt cele mai bune calități ale unui bărbat!**
3. Discutați **ce înseamnă un bărbat cu o latură sensibilă!**
4. Prezentați **descoperirile voastre!**

2. Un strigăt pentru plăcinte

Brutăriile locale suferă de **o lipsă gravă de plăcinte** – se zvonește că un intrus misterios a mâncat tot zahărul! Regatul este devastat, iar brutarilor le-a pierit orice urmă de zâmbet. **Consiliul Magiei** oferă **10.000 de Euro Magici** oricui rezolvă această problemă și ajută la reluarea producției de plăcinte.

Sarcini pentru dragii mei Goblini:

1. Investigați printre frații voștri goblini – **descoperiți dacă cineva este vinovat și bateți-l peste mână!**
2. Scrieți **rețete de plăcinte care nu necesită zahăr**.
3. Faceți o listă cu **5 ingrediente esențiale ale bucătăriei goblin**.
4. Prezentați **soluțiile voastre!**

3. Un prieten se căsătorește cu fosta mea iubită

Există acest tip, **Ravi**, care mi-a fost cel mai bun prieten toată viața. Este și cel mai talentat tânăr magician din zonă. **Din păcate, s-a cuplat cu cea mai rea dintre fostele mele iubite**, iar acum am primit o invitație la nunta lor. Pe invitație scrie ceva drăguț despre **cât de mult îl voi răni dacă nu mă duc**. De asemenea, a menționat că turnul este *destul de inflamabil*, dintr-un motiv oarecare...

Sarcini pentru dragii mei Goblini:

1. Faceți o listă cu **toate accidentele care mi s-ar putea întâmpla, dar care să nu mă omoare.**
2. Faceți o listă cu **toate accidentele care i s-ar putea întâmpla fostei mele iubite ca să nu se mai poată mărita.**
3. Faceți o listă cu **toate accidentele care i s-ar putea întâmpla lui Ravi ca să nu mă poată răni.**
4. Prezentați **listele voastre!**

4. Războiul dintre Gnomi și Cavaleri

Un conflict de proporții a izbucnit între **Gnomi și Cavaleri**, blocând rute comerciale și provocând haos pe piața globală. Din fericire, acest conflict **nu ne privește deloc**, deoarece nici Gnomii, nici Cavalerii **nu sunt Goblini** sau **Vrăjitori**.

Sarcini pentru dragii mei Goblini:

1. Organizați un **sistem de pariuri** între Goblini pe fiecare tabără.
2. **Furați banii** pariați și aduceți-i la mine.
3. Spuneți fiecărei tabere că **a pierdut**.
4. **Fiți recompensați!**

5. Temă magică

Profesorul de la **Colegiul de Magie** ne-a dat o temă: să inventăm **3 vrăji noi** care să fie **utile societății**. Cum nu sunt prea sociabil, vă **deleg această sarcină** vouă.

Sarcini pentru dragii mei Goblini:

1. Găsiți **ceva ce urâți foarte tare** – creați o vrajă care să-l facă să dispară!
2. Găsiți **ceva ce iubiți foarte mult** – creați o vrajă care să-l facă să apară mai des!
3. Găsiți **ceva ce mi-ar plăcea mie** – considerați asta **cadoul vostru pentru mine**.
4. Prezentați **vrăjile voastre!**

6. Costul de a avea dreptate



M-am certat recent cu părinții mei și mi-au spus că **nu am niciun talent artistic**. Sincer, au dreptate. **Dar nu am de gând să le dau satisfacție!** Așa că **voi veți crea arta pentru mine**, iar eu mă voi lăuda cu ea!

Sarcini pentru dragii mei Goblini:

1. Discutați și **alegeți un subiect comun** pentru opera de artă.
2. Alegeți **tipul de artă** (desen, muzică, sculptură etc.).
3. **Creați opera de artă.**
4. **Prezentați sau interpretați** creația voastră pentru mine!

7. Clubul de Lupte

M-am plictisit **groaznic** în ultima vreme – și asta **devine problema voastră** acum. Știu că aveți **puteri speciale** pe care le folosiți pentru farsele voastre malefice, așa că **astăzi le veți folosi pentru a mă distra!** Veți organiza **un Club de Lupte al Goblinilor**, unde cei mai puternici se vor întrece pentru a fi încoronați campioni.

Sarcini pentru dragii mei Goblini:

1. Găsiți **6-10 voluntari** pentru lupte.
2. Stabiliți **cine se luptă cu cine**.
3. Organizați luptele (**doar simulări, fără lovituri adevărate!**).
4. Lăsați-mă **să privesc și să mă distrez**.

"E" înseamnă Rău:

Mai jos este o listă de instrucțiuni pentru cum poți efectua vrăji pentru Goblini, dacă dorești să joci un rol mai activ și să implici Goblinii mai mult în joc. Fiecare dintre vrăjile de mai jos este un fel de sedință de spiritism, în timpul căreia Goblinii pot să se exprime liber.

Aceste vrăji sunt menite să fie ritualuri scurte de 5 minute, pentru a permite Goblinilor să-și exprime ce se întâmplă în mintea sau corpul lor.



Când încerci o vrajă, folosește textul de mai jos pentru a căuta voluntari:

Dragi Goblini, caut cel puțin 5 voluntari sănătoși pentru a încerca vraja (x). Cei dintre voi care cred că pot să o facă, vă rog să mă urmați.

Acum că unii Goblini te urmează, pune-i într-un cerc și spune-le să închidă ochii. Explică-le că acum vei arunca vraja și vei folosi cuvinte cu putere. Aceste cuvinte îi vor face să facă ceea ce descrie vraja. Poți citi următorul text pentru ei:

Acum, vă rog să stați jos într-un cerc și să închideți ochii. Voi începe să arunc vrajile care vor dura 5 minute. Aceste vrăji vor descrie exact ce se întâmplă cu voi. Lăsați cuvintele lor puternice să miște mințile și corpurile voastre.

Citește fiecare dintre vrăjile de mai jos pentru restul instrucțiunilor. După ce vraja a fost aruncată, lasă Goblinii să plece.

● **Vraja Adevărului**

RAH, ADA, SULLA!

Lăsați toate adevărurile ascunse să iasă la iveală,
Deschideți ochii pentru adevăr,
Poruncesc tuturor voluntarilor mei dragi să spună ce au în minte,
Să împărtășească ce simt adânc în sufletul lor!

După 5 minute, încheie vraja:

RAH, ADA, SULLA!
Vraja s-a încheiat!

● **Vraja Petrecerii**

PAH, TAH, SUFAH!

Lăsați-vă trupurile să se miște,
Deschideți ochii și simțiți ritmul,
Dansați, cântați și mișcați-vă,
Lăsați-vă corpul să cânte!

După 5 minute, încheie vraja:

PAH, TAH, SUFAH!
Vraja s-a încheiat!

● **Vraja Lamentării**



CUH, GUH, FTUH!

Lacrimi de jale să curgă,
Deschideți ochii și lăsați-le să iasă,
Împărtășiți momentele în care ați fost nedreptățiți,
Toată durerea pe care o simțiți doare mai mult!

După 5 minute, încheie vraja:

CUH, GUH, FTUH!
Vraja s-a încheiat!

● **Vraja Mângâierii**

MEH, BEH, TRUG!

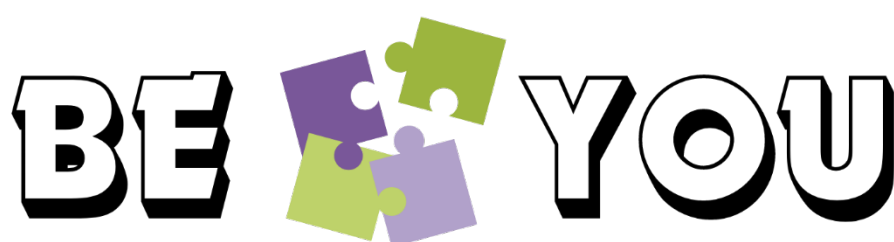
Nu există durere în această cameră,
Deschideți ochii și mințiți liniștit,
Găsiți o gândire care vă aduce confort,
Și lăsați-o să vibreze prin trupul vostru!

După 5 minute, încheie vraja:

MEH, BEH, TRUG!
Vraja s-a încheiat!



ERASMUS+ KA2 PROJECT



BUILD EFFICIENTLY YOUR OWN UNDERSTANDING

PROJECT PARTNERS



Co-funded by
the European Union

This project has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (Grant Agreement No 2023-2-RO01-KA220-YOU-000183045). Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the ANPCDEFP. Neither the European Union nor the ANPCDEFP can be held responsible for them.