

De Weerwolven van Wakkerdam



Spelregels

Het verhaal:

Het ingeslapen dorpje Wakkerdam wordt sinds enige tijd belaagd door weerwolven!

Elke nacht veranderen zekere bewoners van het gehucht in mensverslindende wolven, die afschuwelijke moorden plegen...

Moorden die het daglicht niet kunnen verdragen...

Wat pas nog een eeuwenoude legende was, is plotseling op onverklaarbare wijze brute realiteit geworden! De dorpelingen zullen zich moeten verenigen om zich van deze plaag te ontdoen, en zo te zorgen dat ten minste enkelen van hen dit griezelige avontuur overleven!

Het doel van het spel:

- De burgers moeten de weerwolven ontmaskeren.
- De weerwolven verslinden de burgers.

Inhoud:

24 karakterkaarten:



4 weerwolven



13 burgers



1 Zieneres



1 Dief



1 Jager



1 Cupido



1 Heks



1 Onschuldig Meisje



1 Burgemeester

De weerwolven:



Iedere nacht verslinden zij een burger. Overdag proberen zij hun nachtelijke gedaante te verbergen en zo aan de wraak van de dorpingen te ontsnappen.

Er zijn 1 tot 4 weerwolven in het spel. Dit hangt af van het aantal spelers en de variant die wordt gespeeld.

De burgers (allen die geen weerwolf zijn):



Iedere nacht wordt één van hen door de weerwolven verslonden. Deze



speler is uit het spel. De overlevende dorpingen verzamelen zich de volgende morgen en proberen tekenen te ontdekken die wijzen op de ware identiteit van de overgebleven spelers.



Zij proberen in het bijzonder om uit te vinden wie de menseneters zijn! Na rijp beraad stemmen de spelers wie van hen een weerwolf is en zal worden geëxecuteerd. Deze speler is uit het spel.

Gewone burgers:



Zij hebben geen bijzondere gaven. Hun enige wapens zijn het vermogen om het gedrag van andere burgers te analyseren en zodoende weerwolven te identificeren, en de overtuigingskracht die nodig is om te voorkomen dat een onschuldige burger wordt veroordeeld.

Bijzondere burgers

De Zieneres:



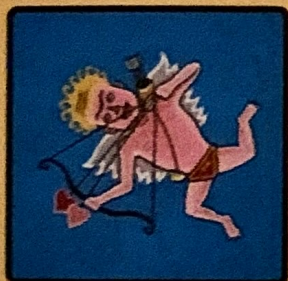
Elke nacht kan zij door haar gave achter de ware gedaante van een andere speler komen. Zij zou de andere burgers moeten helpen, maar discreet moeten blijven om te voorkomen dat zij door de weerwolven wordt geïdentificeerd.

De Jager:



Als de Jager door weerwolven wordt verslonden, of door de andere burgers wordt vermoord, heeft hij nog een kleine surprise. Hij mag, voordat hij de geest geeft, terugslaan door onmiddellijk een andere speler te elimineren. Ook deze is uit het spel.

Cupido:



Door zijn beroemde pijlen af te schieten, kan Cupido ervoor zorgen dat 2 spelers van zijn keuze voor altijd verliefd op elkaar zijn. In de eerste nacht (de eerste beurt) mag Cupido 2 spelers aanwijzen. Cupido mag zichzelf als één van de Geliefden aanwijzen.

- Als één van de Geliefden omkomt, sterft de ander direct uit liefdesverdriet.
- Een Geliefde mag niet tegen zijn Geliefde stemmen, zelfs niet om de andere spelers te misleiden.

Let op: indien de ene Geliefde een burger is en de andere een weerwolf, verandert het doel van het spel voor hen. Teneinde in vrede te kunnen leven en zichzelf te beschermen, moeten ze binnen het kader van de spelregels alle andere spelers elimineren.

De Heks:



Zij kan twee buitengewoon potente toverdrankjes brouwen:

- een levenselixir, waarmee een dode speler tot leven kan worden geroepen;
- een vergif, waarmee een speler 's nachts kan worden vermoord.

De Heks mag beide toverdranken in dezelfde nacht toedienen. Zij mag de toverdranken niet aan dezelfde speler geven.

Dit kan betekenen dat er de volgende morgen géén, één, of twee doden te betreuren zijn.

De Heks mag de drankjes zelf innemen, en zichzelf dus helen.

Let op: als de spelers de Heks te machtig vinden, kan men haar kracht voor het spel begint tot één toverdrankje van haar keuze beperken.

Het Onschuldige Meisje:



Het Meisje mag de weerwolven bespioneren door 's nachts door haar wimpers te gluren. Als zij door een weerwolf wordt gesnapt, sterft ze direct (en in stilte) in plaats van het aangewezen slachtoffer. Het

Onschuldige Meisje mag uitsluitend 's nachts spioneren, als de weerwolven actief zijn.

De Burgemeester:



De Burgemeester wordt door een speciale algemene stemming gekozen. Deze stemming vindt direct vóór de eerste stemming in de gewone fase van de eerste nacht plaats. De kaart van de Burgemeester wordt aan de gekozen speler gegeven. De gekozen speler mag de benoeming niet weigeren. Het kan voorkomen dat de Burgemeester een weerwolf is! Vanaf nu telt de stem van de Burgemeester dubbel. Als de Burgemeester sterft, benoemt hij (terwijl hij zijn laatste ademtocht uitblaast) een opvolger.

Variant: de spelers kunnen afspreken om de Burgemeester later, bijvoorbeeld in de tweede of derde nacht, te benoemen.

De Dief:



Als de spelers de Dief in het spel willen opnemen, voegen zij 2 gewone burgers aan de stapel kaarten toe, zodat er 2 karakterkaarten meer zijn dan spelers. Na het delen van de kaarten worden de 2 overgebleven kaarten gedekt op tafel gelegd. Gedurende de eerste nacht (de eerste beurt) mag de Dief beide kaarten bekijken. Als hij dat wil, mag hij zijn kaart tegen één van die kaarten ruilen.

Als beide kaarten weerwolven zijn, is hij verplicht om zijn kaart tegen één van de weerwolven te ruilen.

Vanaf nu speelt de Dief tot het spel is afgelopen dit karakter. Het spreekt voor zich dat de Dief de gedekte kaarten aan niemand mag laten zien.

De verdeling van kaarten voor de beginnersvariant
(gebruik deze combinatie als u voor het eerst speelt)



2 weerwolven of meer, afhankelijk van het aantal spelers, zie onderstaande tabel.



De Zieneres



Gewone burgers, zoveel als er nog spelers zijn

Aanbevolen kaartenmix

Aantal spelers
(exclusief spelleider)



8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	3	1	14

Het spel



De voorbereiding

- De spelers bepalen wie spelleider wordt. De spelleider speelt zelf niet mee, maar geeft aanwijzingen aan de spelers. Kies iemand die extrovert is en in staat is om de spanning op de spelers over te brengen. Iemand met acteertalent? Fantasie? Humor? Als het om een kinderfeestje gaat, is het raadzaam om het spel door een volwassene te laten leiden. Een goede spelleider is een garantie voor een topavond!
- De spelleider stelt de combinatie van karakters en de aantallen samen (als de Dief meespeelt, daar lezen en 2 extra gewone burgers toevoegen), schudt de kaarten en deelt elke speler gedekt een karakterkaart. De spelers kijken heimelijk naar hun kaart en leggen deze gedekt voor zich neer.
- De spelleider laat nu het dorp inslapen, want de nacht is aangebroken. Hij zegt: "Het is nacht. Iedereen slaapt. Alle spelers sluiten nu hun ogen." Natuurlijk maakt hij er een show van, compleet met griezelige refertes aan volle manen en verdachte schaduwen die door Wakkerdam sluipen. Alle spelers laten hun hoofd hangen en sluiten de ogen. Nu roept de spelleider de verschillende karakters op die in het spel voorkomen.

De eerste nacht - voorbereiding

(niet van toepassing op de beginnersvariant - ga door naar de gewone fase van de eerste nacht)

1. De spelleider roept de Dief.

Hij zegt: "De Dief wordt wakker".

De speler met de karakterkaart van de Dief doet zijn ogen open en bekijkt stilletjes de 2 gedekte kaarten die midden op tafel liggen. Dan verandert hij van karakter door zijn karakterkaart tegen één van de karakterkaarten die op tafel liggen te ruilen.

De spelleider zegt: "De dief valt weer in slaap".

De Dief sluit zijn ogen weer.

2. De spelleider roept Cupido.

Hij zegt: "Cupido wordt wakker".

Cupido opent zijn ogen en wijst 2 spelers aan, die verliefd op elkaar worden. De spelleider loopt naar ze toe en raakt hun schouders zachtjes aan.

Dan zegt hij: "Cupido valt in slaap".

Cupido sluit zijn ogen weer.

3. De spelleider roept de Geliefden.

Hij zegt: "De geliefden worden wakker, kijken elkaar aan en vallen weer in slaap." Ze laten elkaar hun karakterkaart niet zien, omdat Geliefden nooit de hele waarheid over elkaar horen te weten.

Nu gaat de spelleider verder met de gewone fase.

De eerste nacht - gewone fase

Deze kan variëren naar gelang het aantal karakters dat meespeelt, en hun status in het spel. Ze worden echter altijd in onderstaande volgorde opgeroepen:

1. De spelleider roept de Zieneres.

Hij zegt: "De zieneres wordt wakker en wijst een speler aan wiens identiteit zij wil ontdekken."

De spelleider laat de Zieneres de karakterkaart van die speler zien.

Hij zegt: "De zieneres valt in slaap."

De Zieneres sluit haar ogen.

2. De spelleider roept de weerwolven.

Hij zegt: "De weerwolven worden wakker, kijken elkaar aan en kiezen een nieuw slachtoffer".

De weerwolven (en niemand anders) heffen hun hoofd op, openen hun ogen, kijken elkaar aan en kiezen een slachtoffer.

(Nu mag het Onschuldige Meisje stiekem naar de weerwolven gluren door haar ogen een fractie te openen. Ze mag hier echter ook van afzien. Als ze betrapt wordt, mogen de weerwolven van gedachten veranderen, waardoor het Onschuldige Meisje het volgende slachtoffer wordt in plaats van de eerder aangewezen burger.)

De spelleider zegt: "De weerwolven gaan weer slapen om van hun volgende smakelijke hapje te dromen."

3. De spelleider roept de Heks

(niet in het spel voor beginners).

Hij zegt: “De heks wordt wakker. Ik ga het slachtoffer aanwijzen. Gaat de heks haar levenselixir of haar vergif gebruiken?”

De spelleider wijst de Heks aan wie het volgende slachtoffer van de weerwolven is.

De Heks hoeft haar kracht niet in een bepaalde beurt te gebruiken. Als de Heks besluit om haar toverdrank te gebruiken, geeft ze dit bij de spelleider aan met een duim omhoog voor levenselixir of een duim omlaag voor vergif.

De spelleider maakt het resultaat de volgende morgen bekend.

4. De spelleider maakt de burgers wakker.

Hij zegt: “Het is morgen. Het dorp ontwaakt en iedereen opent zijn ogen. Iedereen behalve...” Nu noemt de spelleider de speler of spelers die gedurende de nacht het slachtoffer van de weerwolven en de Heks zijn geworden. Die spelers tonen hun karakterkaarten, en ze zijn nu uit het spel. Ze mogen op geen enkele manier met de andere spelers communiceren.

Als een van de slachtoffers de Jager is, mag deze wraak nemen, en direct een speler van zijn keuze vermoorden.

Als een van de slachtoffers een van de Geliefden is,

sterft de andere Geliefde direct aan een gebroken hart. Als een van de slachtoffers de Burgemeester is, benoemt deze direct zijn opvolger.

5. De burgers uiten en bespreken hun verdenkingen.

De spelleider neemt het initiatief en leidt het gesprek. Een verdacht geluid in de nacht, vreemd gedrag van een van de spelers, of misschien stemt een van de burgers steeds op dezelfde wijze...

Dit zijn allemaal aanwijzingen die ertoe kunnen leiden dat men iemand ervan verdenkt dat hij een weerwolf is.

Gedurende deze fase is het belangrijk om te begrijpen dat de spelers soms verschillende doelen hebben:

- Alle burgers proberen weerwolven te ontmaskeren en anderen zover te krijgen dat ze tegen hen stemmen;
- De weerwolven proberen zich voor te doen als burgers;
- De Zieneres en het Onschuldige Meisje moeten de andere burgers zien te helpen zonder hun eigen leven te verliezen;
- De Geliefden moeten elkaar beschermen.

Iedereen kan zich als een ander voordoen. Dit gegeven is het hart van het spel. Gebruik je talent, bluff of vertel de waarheid, maar zorg bovenal dat je geloofwaardig blijft!

En: laat nooit je karakterkaart aan iemand zien!

Je kunt er zeker van zijn dat je op een gegeven moment zult worden ontmaskerd. Hoe dan ook, de stukken van de puzzel vallen uiteindelijk altijd in elkaar. Nou ja... bijna altijd!

6. Het dorp stemt.

De spelers moeten een speler uitschakelen waarvan ze denken dat hij een weerwolf is.

Als de spelleider tot 3 heeft geteld, wijst elke speler met een vinger naar een speler die hij wil elimineren.

De speler met de meeste stemmen is uit het spel.

Vergeet niet dat de stem van de Burgemeester dubbel telt. Als de stemming onbeslist is, wijst de Burgemeester het slachtoffer aan. Als er geen Burgemeester is, wordt er opnieuw gestemd. Iedereen stemt mee. Als er nog geen beslissing valt, wordt er niemand geëlimineerd.

De geëlimineerde speler laat zijn karakterkaart zien en is uit het spel. Hij mag tot het spel is afgelopen met niemand communiceren.

7. Het dorp slaapt.

De spelleider zegt: "Het is nacht, de overlevenden gaan slapen".

De spelers sluiten wederom hun ogen. Spelers die uit

het spel zijn, moeten stil blijven, vooral als ze erachter komen wie de weerwolven zijn.

Het spel wordt hervat vanaf het begin van de gewone fase.

Het winnen

- De burgers winnen zodra ze de laatste weerwolf hebben uitgeschakeld.
- De weerwolven winnen zodra ze de laatste burger hebben verslonden.
- De Geliefden winnen als zij samen als laatste overblijven (zelfs als zij een burger en een weerwolf zijn).

Advies aan de spelleider

Het slagen van het spel hangt in grote mate af van de presentatie van de spelleider. Het is dan ook grotendeels aan hem te danken als de spelers een leuke avond hebben gehad. Dit succes kan worden bereikt door het spel met energie te presenteren. Bouw spanning in, voer de suspense op, voed de angst als de namen van de slachtoffers worden voorgelezen. Houd de discussies over wie de weerwolven kunnen zijn levendig. Ritsel tussen de spelers door, maak geen vergissingen waardoor je de spelers verraadt. De zinnen voor de spelleider in deze handleiding zijn maar voorbeelden. Het is natuurlijk de bedoeling

dat de spelleider zijn fantasie en acteertalent gebruikt om de sfeer rond dit spel te verhogen, en er een spannend verhaal van maakt. Welkom in de wereld van het rollenspel!

Men kan per avond meerdere spellen spelen. Het is dan aan te bevelen om de samenstelling van de karakters te variëren.

Belangrijk:

- Probeer tijdens de spelleiding bij de tijd te blijven. Het is maar al te makkelijk om het spel door een kleine fout weg te geven. Wat dacht je van: "De heks wordt wakker. Hij... ehh, zij gaat... enz."
- Als je tijdens de nacht bepaalde karakters (bijvoorbeeld weerwolven) toespreekt, probeer hen dan niet lang achter elkaar aan te kijken. Dit kan voor andere spelers, zelfs met hun ogen dicht, een belangrijke aanwijzing zijn. Loop veel om de tafel heen!
- Als weerwolven het niet eens kunnen worden, is het botte pech dat er die nacht geen prooi is...
- Als het Onschuldige Meisje meespeelt, moet andere spelers worden verteld dat zij hun hoofd opgeheven houden, en hun ogen niet met hun handen bedekken.
- Als de Zieneres een karakterkaart mag zien, rommel dan even door alle kaarten op tafel, opdat men niet kan raden wie de Zieneres heeft aangewezen.

- Loop tijdens het aanwijzen van de Geliefden om de hele tafel heen.
- Bezoek onze website www.999games.nl voor meer informatie over dit spel.

Tips voor de spelers

De weerwolven: een effectieve manier om een beschuldiging te ontkrachten is om tegen je partner te stemmen. Dat zal de burgers zeker niet ontgaan...

De Zieneres: pas op! Als je de identiteit van een weerwolf ontdekt, kan het het gevaar waard zijn om je identiteit prijs te geven en de speler te beschuldigen... maar doe het niet te vlug!

Het Onschuldige Meisje: een zeer machtig karakter, maar zenuwslopend om te spelen! Wees niet bang om de weerwolven te bespioneren. Het kan beangstigend zijn, maar het is cruciaal om snel nuttige informatie te krijgen voordat je wordt ontdekt en geëlimineerd.

De Jager: als je ervan wordt beschuldigd een weerwolf te zijn, kan het afschrikwekkend werken door te zeggen dat je de Jager bent!

Cupido: als je jezelf als een van de Geliefden aanwijst, kies dan een partner die niet makkelijk zijn (of haar) mond voorbij praat.

De Burgemeester: wees niet benauwd om jezelf voor dit ambt kandidaat te stellen. Blijf lobbyen. Als je een weerwolf bent, is het beter om niet te opzichtig naar het burgemeesterschap te solliciteren.

De Heks: dit karakter zou het sterkste van het hele spel kunnen zijn, maar verspil je toverdrankjes niet.



De Weerwolven van Wakkerdam is winnaar van de prijs voor het beste animatiespel van het Internationale Spellenfestival te Cannes. Het won daar bovendien de publieksprijs.

Dit spel kwam tot stand met medewerking van: Nadine Bernard, Juliette Blind, Théo Dupisson, Elvire & Chloé, Philippe Mouret, Caroline Ottavis, Laurent Bernard, Vincent Pessel, De boerderij van Champlion en het dorp Thiercelieux. Speciale dank aan Bruno Faidutti.

Auteurs: Philippe des Pallières & Hervé Marly

Illustraties: Alexios Tjoyas

Vertaling & eindredactie: 999 Games b.v.



© 2003 Editions Lui-même
Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice



Alle rechten voorbehouden.

Made in EU

Samenvatting

Vorbereidende fase

- **Het dorp slaapt**
- **De Dief**
- **Cupido**
- **De Geliefden**

Gewone fase

- **De Zieneres**
- **De weerwolven** (het Onschuldige Meisje)
- **De Heks**
- **Het dorp ontwaakt**
- **Stemming**
- **Het dorp slaapt**