

Weerwolven van Wakkerdam

Het spel

De spelvoorbereiding:

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, 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.

Voorbereidende fase (van de eerste nacht)

(Niet van toepassing op de beginners variant: ga door naar de normale fase van de eerste nacht)

A. 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 twee gedekte kaarten, die midden op tafel liggen. Dan verandert hij van karakter door zijn karakterkaart met één van de karakterkaarten, die op tafel liggen, om te ruilen.

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

De dief sluit zijn ogen weer.

B. De spelleider roept Cupido.

Hij zegt: "Cupido wordt wakker".

Cupido opent zijn ogen en wijst twee 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.

C. De spelleider roept de geliefden.

Hij zegt: "De geliefden worden wakker, zij kijken elkaar aan en ze 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 normale fase.

Normale fase (van de eerste nacht)

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

1. De spelleider roept de ziener.

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

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

1b. De spelleider roept de soldaat.

De soldaat mag de ziener om raad vragen. Hij wijst iemand aan, als dit iemand is van wie de ziener het karakter kent zal de ziener die vertellen. Weet de ziener het niet, dan vallen beide spelers weer in slaap.

Hij zegt: "De ziener en de soldaat vallen in slaap."

De ziener en de soldaat sluiten hun ogen.

2. De spelleider roept de beschermengel.

De beschermengel wijst iemand aan. Dit karakter, weerwolf of niet, is voor de nacht en de komende dag beschermd. Mocht de beschermde een van de geliefden zijn, is zijn geliefde ook beschermd.

De beschermengel mag niet zichzelf beschermen.

3. De spelleider roept de dorpsgek.

De dorpsgek mag een keer in het spel drie kaarten van andere spelers bekijken. Hij weet alleen niet welk karakter bij welk persoon hoort. De dorpsgek bepaalt zelf wanneer hij de kaarten bekijkt.

4. De spelleider roept het spook

Het spook mag een keer tijdens het spel van karakter veranderen. Hij kiest een kaart uit de verzamelde kaarten van de mensen die zijn omgekomen. De rest van het spel is hij dit karakter.

5. 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 vanaf zien. 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."

5b. De bakker

Bakkers staan altijd vroeg op, zij zijn veel eerder op dan gewone burgers. Op het moment dat de spelleider tegen de weerwolven zegt dat zij weer gaan slapen mag de bakker zijn ogen openen. Hij zou dus een late wolf kunnen betrappen. Hij moet dit wel voorzichtig doen, hebben de wolven hem in de gaten dan kunnen ze hem de volgende beurt natuurlijk afmaken.

6. 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 door een duim omhoog voor levenselixir of een duim omlaag voor vergif.

De spelleider maakt het resultaat de volgende morgen bekend.

7. 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.
- Als een van de slachtoffers de zon is, sterven alle weerwolven.

8. 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 de anderen zover te krijgen, dat ze tegen hem stemmen;
- De weerwolven proberen zich voor te doen als burgers;
- De doodgraver moet uit het zicht van de weerwolven de weerwolven proberen zwart te maken.
- De ziener, de soldaat, de doodgraver, het onschuldig meisje en de bakker moeten de andere burgers zien te helpen, zonder hun eigen 'leven' te verliezen;
- De geliefden moeten elkaar beschermen.
- De ooggetuige moet de anderen ervan overtuigen dat hij de ooggetuige is.

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 vanuit gaan dat je op een gegeven moment ontmaskerd zult worden. Hoe dan ook, de stukken van de puzzel vallen uiteindelijk altijd in elkaar. Nou ja... bijna altijd!

9. Het dorp stemt.

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

Als de spelleider tot drie heeft geteld, wijst elke speler met een vinger naar een speler, die ze willen 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.

10. 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 normale 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, die de spelleider moet uitspreken, zijn maar essenties. 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 gemakkelijk om het spel door een kleine fout weg te geven. Wat dacht je van: "De heks wordt wakker. Hij... eh, 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 verteld worden, dat zij hun hoofd opgeheven houden, en hun ogen niet met hun handen bedekken.

- Als de ziener een karakterkaart mag zien, rommel dan even door alle kaarten op tafel, opdat men niet kan raden wie de ziener heeft aangewezen.

- Loop tijdens het aanwijzen van de geliefden, om de hele tafel heen.

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 ziener*: 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 ontdekt en geëlimineerd wordt.

- *De jager*: Als je ervan beschuldigd wordt een weerwolf te zijn, kan het afschrikwekkend werken door te zeggen dat je de jager bent!

- *Cupido*: Als je jezelf aanwijst als een van de geliefden, kies dan een partner, die niet gemakkelijk 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 de sterkste van het hele spel kunnen zijn, maar verspil je toverdrankjes niet.

OVERZICHT SPELVERLOOP

-DE WEERWOLVEN VAN WAKKERDAM-

Voorbereidende Fase

...Het dorp slaapt

A. De dief

B. Cupido

C. De geliefden

Normale Fase

...Het dorp slaapt

1. De ziener

1b. De soldaat

2. De beschermengel

3. De dorpsgek

4. Het spook

5. De weerwolven (het onschuldige meisje, de ooggetuige, de doodgraver)

5b. De bakker

6. De heks

7. Het dorp ontwaakt en constateert...

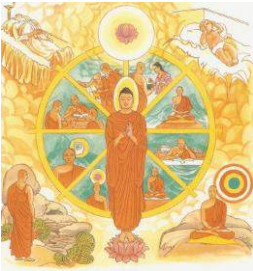
8. Het dorp beraadslaagt (kiest evt. burgemeester)

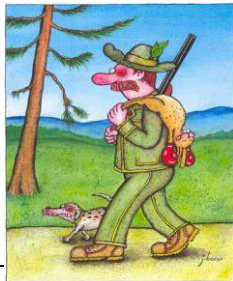
9. Het dorp stemt

10. Het dorp slaapt weer in

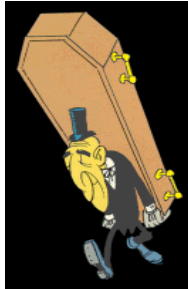
Het weerwolvenspel

kaartuitleg

De weerwolven	Iedere nacht verslinden zij een burger. Overdag proberen zij hun nachtelijke gedaante te verbergen en zo aan de wraak van de dorpelingen te ontsnappen. Er zijn 1 tot 4 weerwolven in het spel. Dit hangt af van het aantal spelers en de variant, die gespeeld wordt.	
De burgers	Iedere nacht wordt één van hen door de weerwolven verslonden. Deze speler is uit het spel. De overlevende dorpelingen 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 geëxecuteerd zal worden. Deze speler is uit het spel.	
De ziener	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 blijven om te voorkomen dat zij door de weerwolven geïdentificeerd wordt.	

De jager	Als de jager door weerwolven verslonden wordt, of door de andere burgers vermoord wordt, 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 twee spelers van zijn keuze voor altijd verliefd op elkaar zijn. In de eerste nacht (de eerste beurt), mag Cupido twee spelers aanwijzen. Cupido mag zichzelf als één van de vrijers aanwijzen. - Als één van de geliefde omkomt, sterft de ander direct uit liefdesverdriet. - Een geliefde mag niet tegen zijn geliefde stemmen, zelfs niet om de andere spelers te misleiden. <i>Opgelet:</i> Indien de ene geliefde een burger is en de andere een weerwolf, verandert het doel van het spel voor hen. Ten einde 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 geroepen kan worden; - een vergif, waarmee een speler 's nachts vermoordt kan worden. De heks mag beide toverdranken in dezelfde nacht toedienen, slechts eenmalig. 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 of doden.	

Het onschuldige meisje	Het meisje mag de weerwolven bespioneren door 's nachts door haar wimpers te gluren. Als zij door een weerwolf gesnapt wordt, sterft ze direct (en in stilte) in de plaats van het aangewezen slachtoffer. Het onschuldige meisje mag uitsluitend 's nachts spioneren, als de weerwolven actief zijn.	
De Graaf	De graaf wordt door een speciale algemene stemming gekozen. Deze stemming vindt plaats direct voor de eerste stemming in de normale fase van de eerste nacht. De kaart van de graaf wordt aan de gekozen speler gegeven. De gekozen speler mag de benoeming niet weigeren. Het kan voorkomen, dat de graaf een weerwolf is! Vanaf nu telt de stem van de graaf dubbel. Als de graaf sterft, benoemt hij een opvolger.	
De dief	Als de spelers de dief in het spel willen opnemen, voegen zij twee gewone burgers aan de stapel kaarten toe, zodat er twee karakterkaarten meer zijn dan spelers. Na het delen van de kaarten worden de twee 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 met één van de andere kaarten omruilen. Als beide kaarten weerwolven zijn, is hij verplicht om zijn kaart voor één van de weerwolven om 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 Soldaat	De soldaat mag als de ziener zijn ogen open heeft (en de volgende kaart al gezien heeft!) aan de ziener vragen wat iemands karakter is. Weet de ziener dit dan mag hij dit de soldaat duidelijk maken. Weet hij het niet, heeft de soldaat pech. De soldaat en de ziener zullen zelf afspraken moeten zien te maken over de gebaren die ze gebruiken. Tactisch spelen mag natuurlijk altijd.	
De beschermengel	Iedere beurt mag de beschermengel iemand onder haar vleugels nemen. Die persoon kan die nacht en de volgende dag niet gedood worden. Is de persoon een van de geliefden wordt de andere geliefde ook beschermd. Niet twee keer achter elkaar dezelfde beschermen. De beschermengel kan zichzelf niet beschermen.	
De doodgraver	De verrader van het spel! 's Nachts mag hij zich voordoen als weerwolf en meestemmen met de weerwolven, hij doodt dan dus een burger. Overdag echter probeert hij de burgers te helpen. Dit moet uiteraard zonder dat de weerwolven dit door hebben. Zij mogen de doodgraver ook gewoon aanwijzen om op te eten.	

De bakker	De bakker is 's ochtends vroeg op om zijn heerlijke broodjes te bakken. Op het moment dat de spelleider tegen de weerwolven zegt dat zij hun ogen dicht moeten doen, wordt de bakker wakker. Hij kan dan net de weerwolven zien die gaan slapen, hij moet wel heel erg oppassen dat hij niet gezien wordt. Denkt hij gezien te zijn kan hij natuurlijk zijn karakter prijs geven en heel duidelijk een weerwolf aanwijzen.	
De dorpsgek	De dorpsgek mag een keer tijdens het spel drie mensen aanwijzen van wie hij het karakter weten wil. Deze karakters mag hij (geschud) zien, hij weet zo niet precies wie welk karakter heeft... De dorpsgek mag dit doen wanneer hij dat wil. Iedere nacht zal hem het gevraagd worden.	
Het spook	Het spook kan een andere gedaante aannemen. Hij mag zich een maal in het spel van gedaante laten veranderen. Iedere nacht wordt hem gevraagd of hij in de huid van een ander wil kruipen. Als hij dit wil, mag hij kiezen uit de karakters die dan al vermoord zijn.	

De zon	Weerwolven hebben een hekel aan de zon. Op het moment dat de zon op gaat veranderen de weerwolven in gewone burgers. Proberen de weerwolven de zon te doden dan is het gedaan met ze. Ze verschrompelen en worden nooit meer wakker. Het spel is dan gespeeld. Wordt de zon ontmaskerd door de burgers tijdens de lynchpartij, zijn de weerwolven veilig.	
De ooggetuige	De ooggetuige mag getuige zijn van een van de moorden. Hij weet dan natuurlijk wie de weerwolf is en moet zijn uiterste best doen om de anderen te overtuigen dat hij de ooggetuige is en dat de anderen de weerwolf elimineren. Lukt dit niet...	



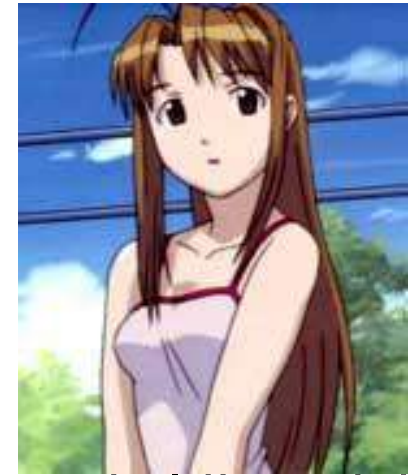
burgers



graaf



doodgraver



onschuldig meisje



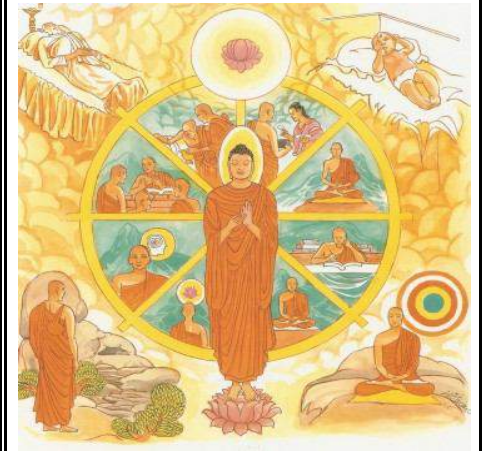
spook



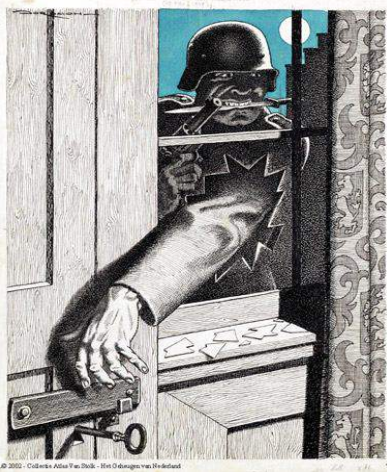
beschermengel



weerwolf



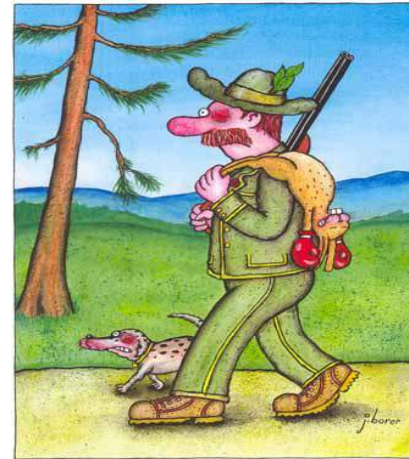
ziener



dief



cupido



jager



heks



bakker



dorpsgek



soldaat



ooggetuige



de zon



weerwolf



weerwolf



weerwolf



burgers



burgers



burgers



burgers



weerwolf



burgers



weerwolf



burgers



burgers



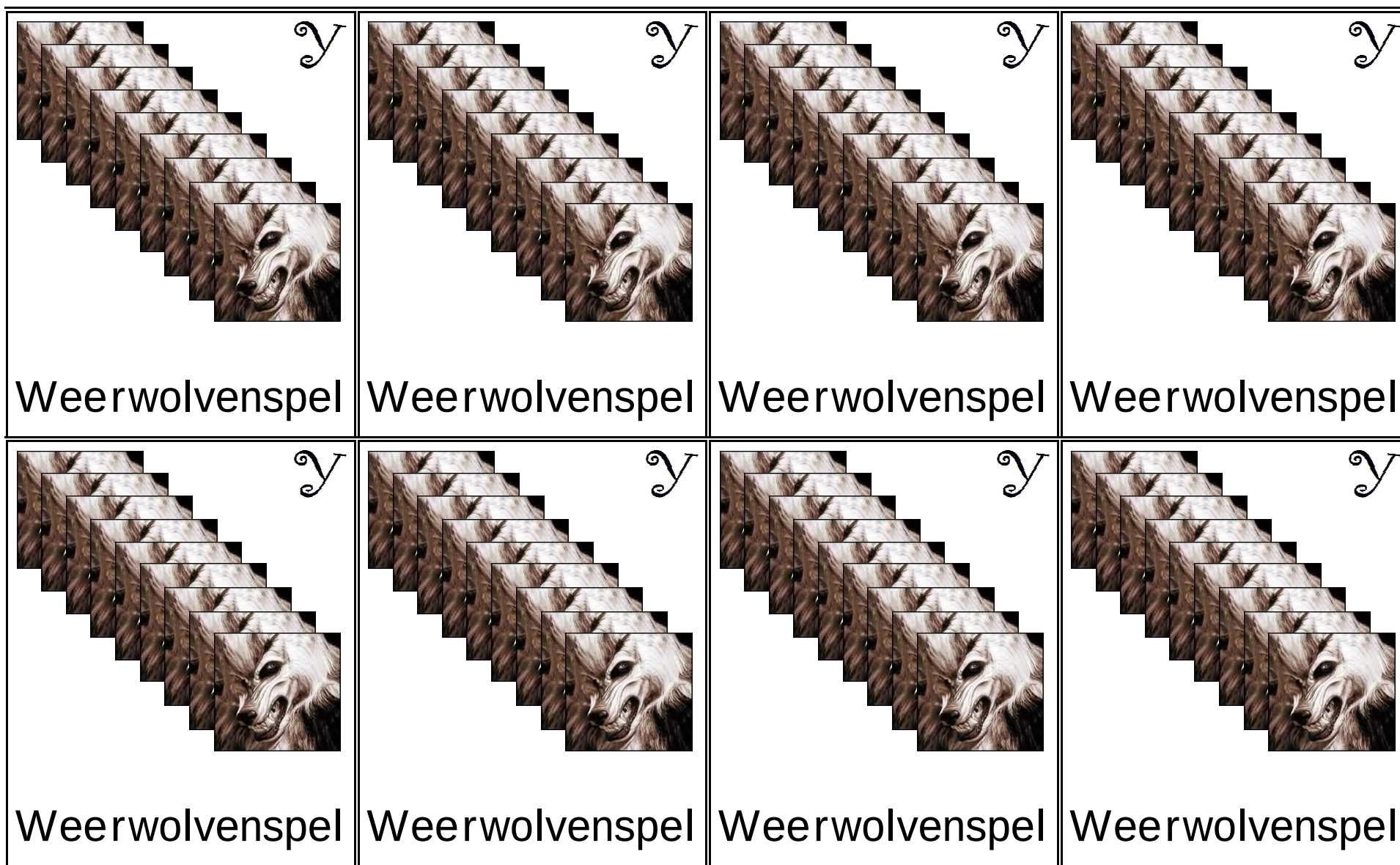
burgers

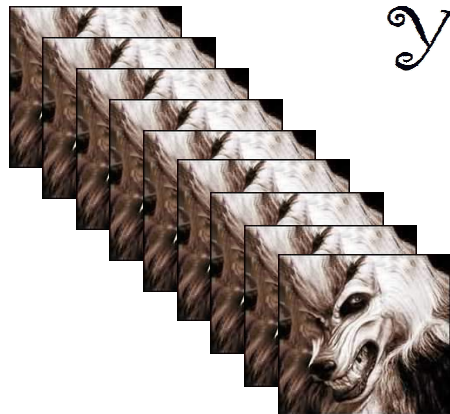
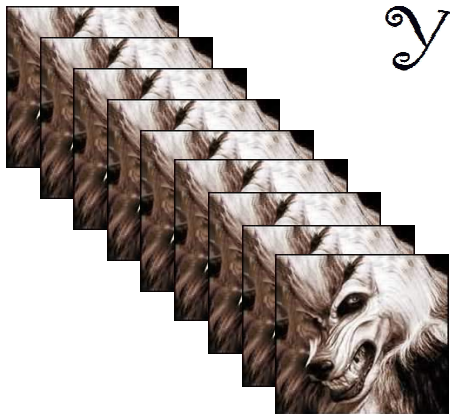
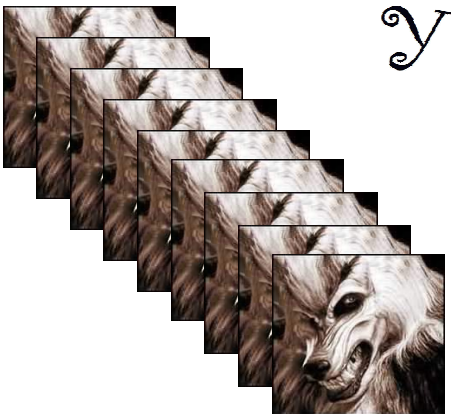
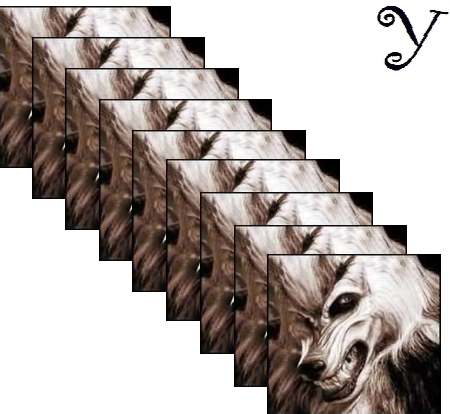
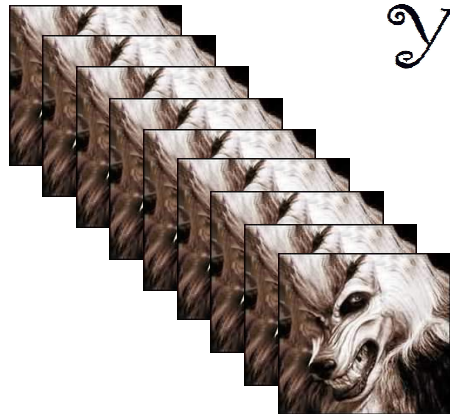
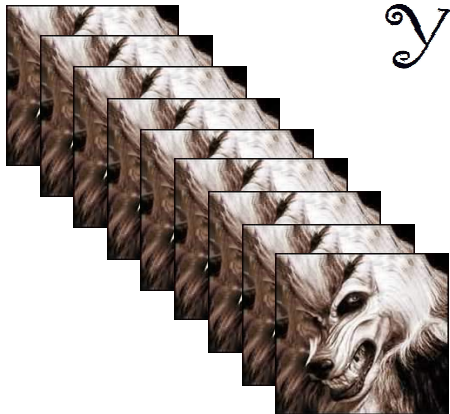
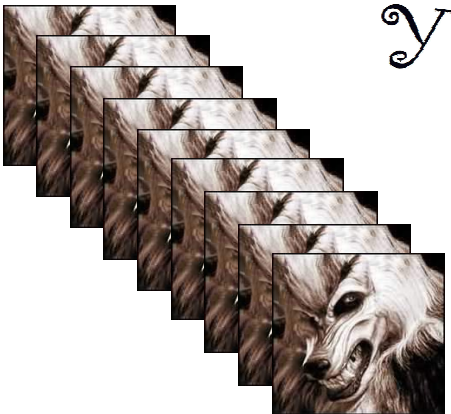
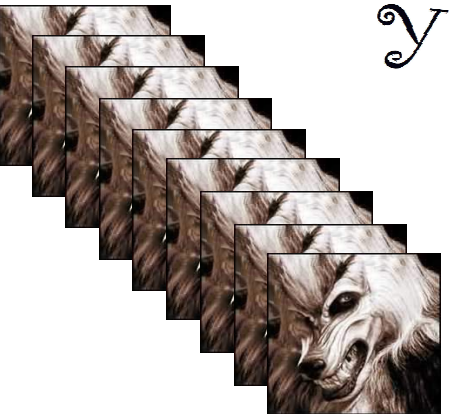


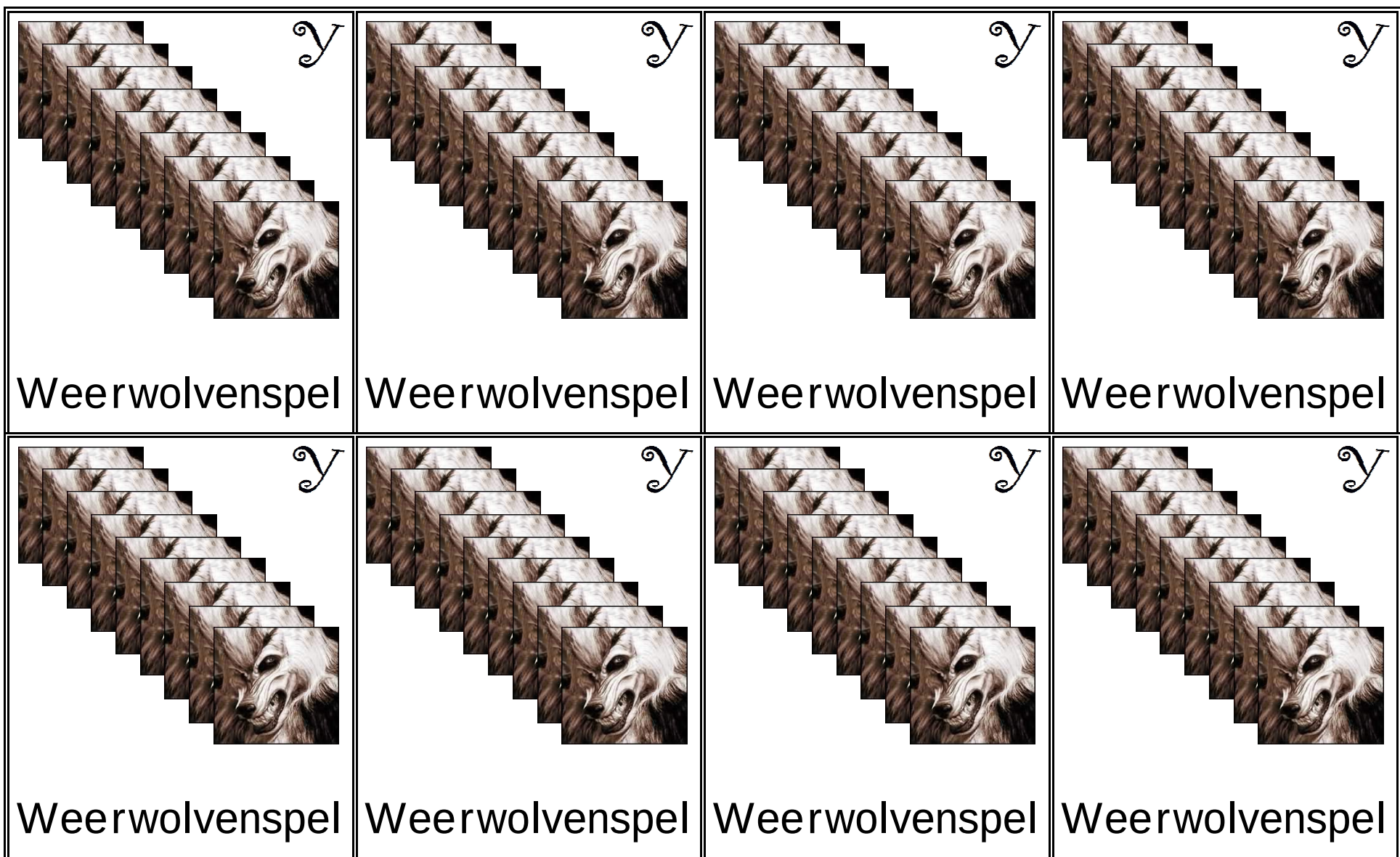
burgers

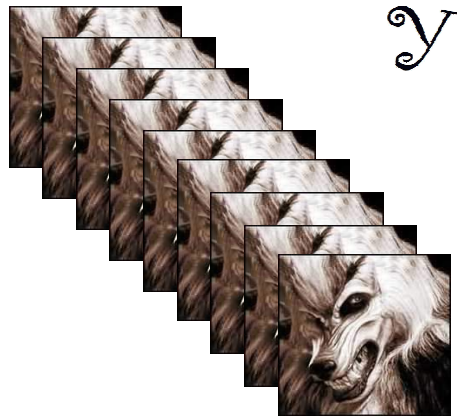
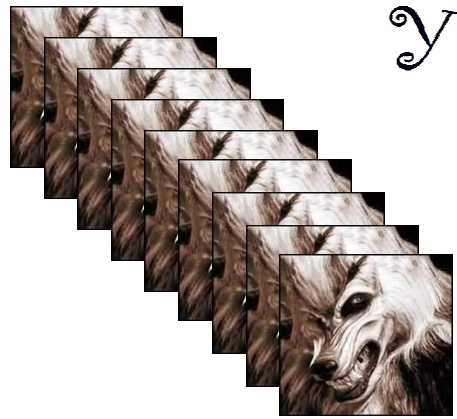
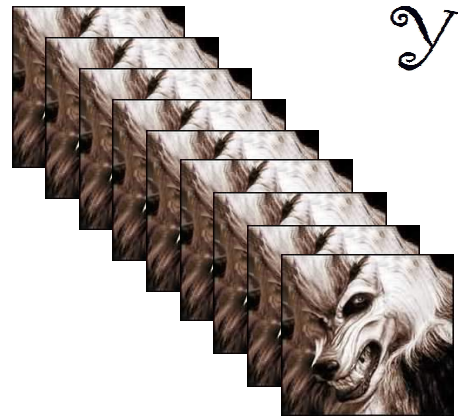
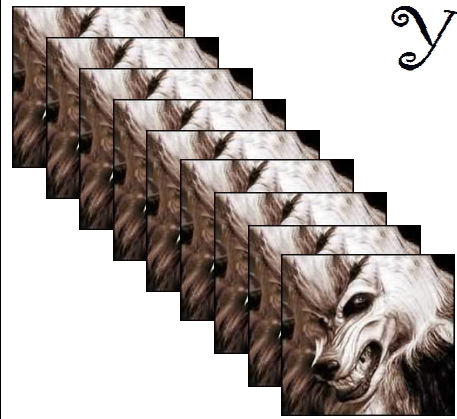
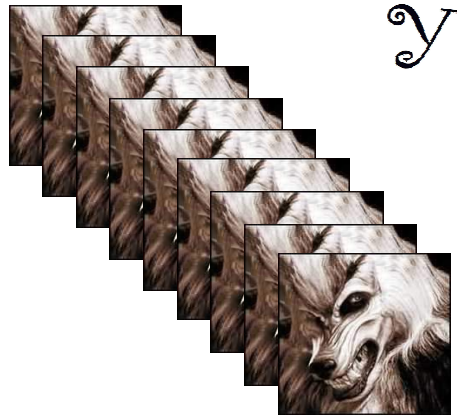
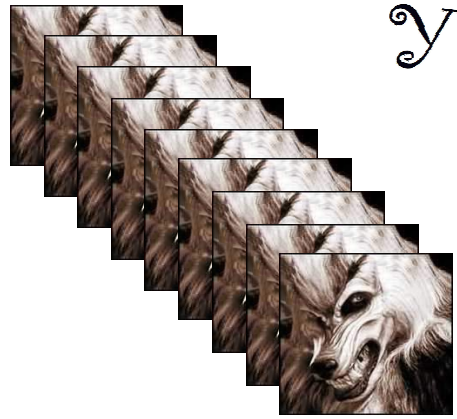
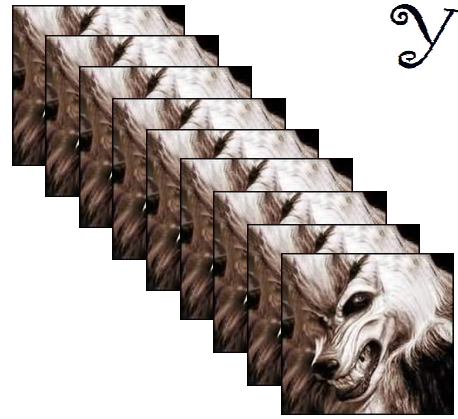
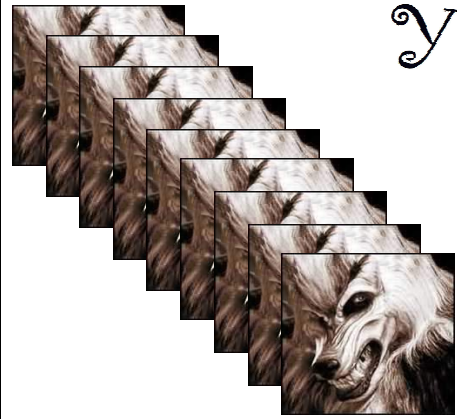


burgers



 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel
 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel



 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel
 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel	 Weerwolvenspel