

Asterix & Obelix en de infiltranten van Petibonum



Asterix en Obelix versie van de Weerwolven van Wakkerdam, waarin de Romeinen proberen het Gallische dorp van Asterix en Obelix te infiltreren.

©Weerwolven en uitbreidingen, gebruikte plaatjes: 999Games

©Uitgebreide handleiding incl. uitbreidingen: Robert Elsinga

Deze handleiding is bedoeld voor de bezitters van het basisspel en één of beide uitbreidingen, om alle informatie die nodig is om het spel te leiden in één document beschikbaar te hebben.

Het verhaal

Een niet nader genoemd dorpje in Gallië wordt sinds enige tijd belaagd door Romeinen! Elke nacht wordt het dorp bezocht door Romeinen, die afschuwelijke moorden plegen... Moorden, die het daglicht niet kunnen verdragen...

Wat pas nog een leuk stripverhaal was, is plotseling gewelddadig geworden! De Galliërs zullen zich moeten verenigen om zich van de Romeinen te ontdoen, en zo te zorgen, dat minstens enkelen van hen dit griezelige avontuur overleven!

Het doel van het spel

- De Galliërs moeten de Romeinen ontmaskeren
- De Romeinen vermoorden de Galliërs

Het winnen van het spel

- Als alle Romeinen dood zijn winnen de Galliërs
- Als alle Galliërs dood zijn winnen de Romeinen
- Als de geliefden een Galliër en een Romein zijn en zij zijn de enige overgebleven spelers, dan winnen de geliefden

De karakters – standaard/basisspel



Galliërs (Gewone burgers) (13x)

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



Romeinen (Weerwolven) (4x)

Iedere nacht vermoorden zij een Galliër. Overdag proberen zij hun nachtelijke gedaante te verbergen en zo aan de wraak van de dorpelingen te ontsnappen.



Bellefleur (De ziener)

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



Walhalla (Het onschuldige meisje)

Walhalla mag de Romeinen bespioneren door 's nachts door haar wimpers te gluren. Als zij door een Romein gesnapt wordt, sterft ze direct (en in stilte) in de plaats van het aangewezen slachtoffer. Walhalla mag uitsluitend 's nachts spioneren, als de Romeinen actief zijn.



Hoefnix, de smid (De jager).

Als Hoefnix door Romeinen of Galliërs vermoord wordt, heeft hij nog een kleine surprise. Hij mag, voordat hij de geest geeft, terugslaan door onmiddellijk een andere speler te elimineren met zijn hamer.



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 geliefden omkomt, sterft de ander direct uit liefdesverdriet.
- Een vrijer mag niet tegen zijn geliefde stemmen, zelfs niet om de andere spelers te misleiden.

Opgelet: Indien de ene geliefden een Galliër is en de andere een Romein, 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.



Panoramix (De heks).

Hij kan twee buitengewoon potente toverdrankjes brouwen:

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

Panoramix mag beide toverdranken in dezelfde nacht toedienen. Hij mag de toverdranken niet aan dezelfde speler geven. Dit kan betekenen, dat er de volgende morgen géén, één, of twee doden te betreuren zijn. Panoramix mag de drankjes zelf innemen, en zichzelf dus helen.



Heroïx (De burgemeester).

Heroïx 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 Heroïx wordt aan de gekozen speler gegeven. De gekozen speler mag de benoeming niet weigeren. Het kan voorkomen, dat Heroïx een Romein is!

Vanaf nu telt de stem van Heroïx dubbel, als de stemmen staken. Als Heroïx sterft, benoemt hij (terwijl hij zijn laatste ademtocht uitblaast) een opvolger.



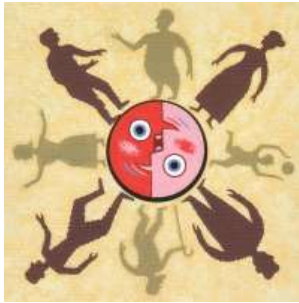
Cleptomanix (De dief) - optioneel

Als Cleptomanix in het „spel voor gevorderden“ wordt opgenomen, worden twee gewone Galliërs aan de stapel kaarten toegevoegd, zodat er twee karakterkaarten meer zijn dan de spelers.

Na het delen van de kaarten worden de twee overgebleven kaarten gedekt op tafel gelegd. Gedurende de eerste nacht (de eerste beurt) mag Cleptomanix beide kaarten bekijken. Als hij dat wil, mag hij zijn kaart met één van de andere kaarten omruilen. Als beide kaarten Romeinen zijn, is hij verplicht om zijn kaart voor één van de Romeinen om te ruilen. Vanaf nu speelt Cleptomanix tot het spel is afgelopen dit karakter. Het spreekt voor zich, dat Cleptomanix de gedekte kaarten aan niemand mag laten zien.

De karakters – uitbreiding Volle maan

Dit zijn aanpassingen van de originele bewoners uit de basis Weerwolven set, geen extra bewoners. De verdeling Galliërs/Romeinen verandert hierdoor niet.



Insanix (De dorpsgek)

Maakt zich bekend als hij/zij door het dorp als Romein wordt aangewezen en wordt dan niet gedood. Speelt verder mee, maar mag niet meer meestemmen (want wat betekent nou de stem van een idioot?) en kan geen Heroïx meer zijn.

Wordt wel gedood door de Romeinen of Hoefnix.



Nestorix (De dorpsoudste)

De oudste bewoner van het dorp. Hij heeft een kruk, maar kan toch nog snel rennen. Hij heeft overal commentaar op. Hij zit onder de pantoffel bij zijn jeugdige vrouw. Moet door de Romeinen twee keer worden aangewezen om 'm te doden. Wordt wel in één keer gedood door het dorp, Hoefnix of Panoramix. Na het doden van Nestorix verliezen alle bewoners hun bijzondere eigenschappen.



Piaculix (De zondebok)

Wordt gedood als de stemmen van het dorp in een gelijke stand eindigen. Mag dan eenmalig bepalen wie er de volgende ronde mag/mogen stemmen. Als dat 1 persoon is en die wordt door de Romeinen gedood, dan wordt er niet gestemd.



Amnesix (De genezer)

Wijst voordat de Romeinen in actie komen één speler aan die beschermd is tegen de Romeinen. Amnesix mag zichzelf aanwijzen, maar niet twee ronden achter elkaar dezelfde speler.

Walhalla wordt nooit beschermd.



Kakofonix de bard (De fluitspeler)

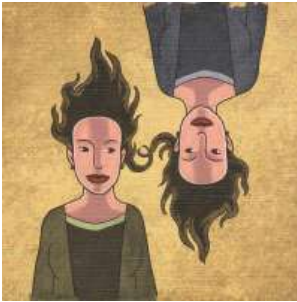
Deze wijst elke nacht twee spelers aan die betoverd worden. Alle betoverden kijken elkaar daarna aan. Zodra er alleen nog betoverden ver zijn, wint Kakofonix (ongeacht of dit door andere spelers tot stand komt). Kakofonix mag zichzelf niet betoveren en de geliefden worden apart betoverd.

Karakters - uitbreiding Karakters



Obelix (De dorpse dorpeling)

Is een gewone Galliër, maar dat is (doordat voor- en achterkant van het kaartje gelijk zijn) ook bekend.



Duabix sororibix (De twee gezusters)

Kennen elkaar, maar zijn verder normale Galliërs. Mogen af en toe in stilte overleggen over hoe het dorp te redden.



Tres fratrix (De drie gebroeders)

Kennen elkaar, maar zijn gewone Galliërs. Mogen af en toe in stilte overleggen over hoe het dorp te redden.



Angelix (De engel)

Is een gewone Galliër (die een nachtmerrie heeft), maar wint gelijk het spel als Angelix in de eerste spelronde door of de Romeinen of de Galliërs wordt gedood.



Consiliumqix balbutiendix (De stotterende raadsheer)

Mag eenmaal per spel de spelleider een geheim teken geven, waardoor er een extra stemronde komt. Is verder een gewone Galliër.



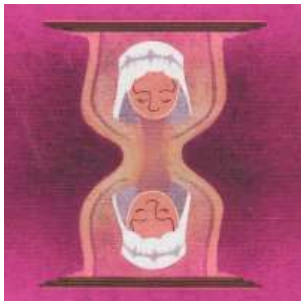
Agraricus (De ridder met het roestige zwaard)

Is als oud soldaat die weer dienst heeft genomen een gewone Galliër, maar als hij door de Romeinen wordt gedood verwond hij de dichtstbijzijnde Romein links van de ridder. Die Romein sterft de eerstvolgende nacht.



Histirionix (De toneelspeler)

Kiest elke nacht één van de door de spelleiders uitgekozen karakters met speciale gaven en speelt die rol tot de volgende nacht. Deze rol is niet voor anderen beschikbaar.



Dedicatix Servix (Het toegewijde dienstmeisje)

Mag zich bekendmaken voordat de kaart van een door de Galliërs weggestemde bewoner omgedraaid wordt en speelt dan met die rol verder.



Vulpix (De vos)

Is gevoelig voor de aanwezigheid van Romeinen. Mag elke nacht een groepje van drie bewoners kiezen door het aanwijzen van de middelste (of passen door nee te schudden). Als de spelleider zijn duim opsteekt zit er minimaal 1 Romein bij. Zit er geen Romein bij verliest Vulpix zijn kracht.



Asterix en Idefix (Titus en zijn dansende beer)

Idefix ruikt of er direct naast Asterix een Romein zit (weggestemde speler tellen niet mee). Als dit zo is, dan blaft de spelleider direct na het ontdekken van het slachtoffer van de Romeinen.

Is Asterix zelf besmet, dan blaft Idefix ook.



Factiosix (De verschrikkelijke Sektariër)

Tijdens de opening wordt het dorp in twee groepen verdeeld door de spelleider. Factiosix is een gewone Galliër, maar wint het spel als hij/zij alle spelers uit de andere groep dan waar hij/zij toe behoort heeft weggestemd.



Parvix Wildix (De kleine wilde)

Kiest bij de opening één andere bewoner uit als groot voorbeeld, maar is verder gewone Galliër (ook als zijn voorbeeld Romein is). Wordt zijn voorbeeld gedood, dan wordt hij/zij alsnog (direct) Romein. Mag ook zijn voorbeeld aanvallen. Wint met de Galliërs als hij op dat moment Galliër is en met de Romeinen als hij op dat moment Romein is.



Romanix Gallix (De wolfshond)

Kiest de eerste nacht of hij Romein of Galliër wordt, door zijn ogen tijdens het overleg van de Romeinen te openen of dicht te laten. Gedraagt zich verder als de gekozen rol.



Romanus Albus (De witte Romein)

Is een (extreem slechte) Romein. Mag om de nacht wakker worden en een andere Romein doden. Blijft hij als enige over, dan wint deze het spel.



Romanus maximus malis (De Grote Boze Wolf)

Is een Romein. Wordt elke nacht wakker en mag dan nog een Galliër doden, tenzij er een Romein, Parvix Wildix of Romanus Gallix is uitgeschakeld.



Romanus contagius (De Besmettelijke Oerwolf)

Is een Romein. Mag na het doden van een Galliër door de Romeinen eenmalig per spel door het opheffen van zijn poot aangeven dat de Galliër niet dood is maar Romein wordt. Die speler houdt echter zijn speciale nachtelijke gave, als hij deze heeft.



Gloria (De zigeunerin)

Mag elke nacht aangeven dat er een kaart Spiritisme (uit Volle Maan) gebruikt moet worden en geeft aan welke vraag van de door de spelleider gekozen kaart gevraagd moet worden. Ze geeft aan wie deze vraag moet stellen na de nacht. De speler die 's nachts als eerste is gestorven moet de vraag met Ja of Nee beantwoorden. De kaart wordt dan afgelegd.



Nuntiix (De omroeper)

Is net als Heroïx een bijzondere, extra, functie. Wordt door Heroïx toegekend (maar niet aan zichzelf). Krijgt van de spelleider een aantal gebeurteniskaarten uit Volle Maan en mag elke ochtend eventueel een gebeurteniskaart omroepen. Direct daarna mag Heroïx hem terugfluiten en een andere kaart laten kiezen.

Vorbereidingen

Aantal soorten kaarten per set

- Basisspel: 1 Bellefleur, 13 Galliërs, 4 speciale Galliërs, 4 Romeinen, 1 Cleptomanix (en 1 Heroïx)
- Uitbreiding Volle Maan: 5 gewone Galliërs hebben nu speciale gaven
- Uitbreiding Karakters: 2 gewone Galliërs, 13 speciale Galliërs, 2 al dan niet Romeinen, 2 Romeinen, 3 speciale Romeinen, 1 extra (speciale) Galliër met gebeurteniskaarten Volle Maan

Bepalen aantal Romeinen en Galliërs

- Bellefleur doet altijd mee (en telt mee als Galliër).
- 1 (speciale) Romein per 5 (speciale) Galliërs, afgerond naar boven (uitzondering: 2 Romeinen al bij 9 Galliërs). Hierbij tellen ook eventuele karakters uit uitbreidingen mee.
- Per 6 spelers zijn dus 1 (speciale) Romein en 5 (speciale) Galliërs nodig.
- Cleptomanix (indien gebruikt) telt als Galliër, ongeacht welke kaarten hij uit mag kiezen.
- De karakters uit de uitbreiding Volle Maan tellen als Galliërs en kunnen als gewone Galliërs of als Galliërs met speciale krachten worden ingezet.
- De karakters uit de uitbreidingsset Karakters tellen als Galliër, tenzij ze altijd een Romein zijn. De Wolfshond en Kleine Wilde tellen dus initieel als Galliërs.

Maximaal aantal spelers

- Indien Cleptomanix niet wordt gebruikt kan met alleen het basisspel met 22 spelers (13 Galliërs, 5 speciale Galliërs en 4 Romeinen) gespeeld worden, in plaats van de normale 18 maximaal.
- De uitbreiding Volle Maan heeft geen invloed op het maximale aantal spelers, wel op de moeilijkheidsgraad van het spel. Sommige Galliërs worden immers een Galliër met speciale krachten.
- Indien de hele set Karakters wordt gebruikt kan er gespeeld worden met maximaal 43 spelers: 22 met de basis set plus 21 (22 minus Histirionix, waarvoor tenslotte karakterkaarten uit het spel worden genomen die hij/zij moet spelen) uit de set Karakters. Alleen geschikt voor een groep ervaren spelers en(/of) een ervaren spelleider.

Speciale Galliërs, suggesties

- Vanaf 19 spelers worden de speciale Galliërs uit de basis set gebruikt
- Alleen bij 22 spelers of meer worden eventueel de speciale karakters uit Volle Maan gebruikt
- Bij 23 spelers of meer worden de speciale karakters uit Karakters gebruikt, met weer 1 Romein per 5 Galliërs

Het spelverloop

Vorbereiding

Gebeurtenissen alleen indien de genoemde kaart/karakter in het spel is.

Verdeling van het dorp in twee groepen (Factiosix/Verschrikkelijke Sektariër)

De spelleider verdeelt de groep spelers in twee groepen.

Kaarten voor Gloria (de Zigeunerin)

De spelleider kiest 5 kaarten uit de set "Spiritisme" van de uitbreiding Volle Maan en houdt deze bij zich.

Kaarten voor Nuntiix (de Omroeper)

De spelleider kiest een aantal kaarten uit de uitbreiding Volle Maan (Spiritisme uitgezonderd) en geeft deze straks aan Nuntiix nadat deze door Heroix (de Burgemeester) is aangewezen.

Kaarten voor Cleptomanix (de Dief)

De spelleider houdt de twee kaarten waaruit Cleptomanix mag kiezen apart.

Kaarten voor Histirionix (de Toneelspeler)

De spelleider kiest 3 karakters met speciale gaven voor de toneelspeler.

Start eerste nacht

De speciale karakters worden achtereenvolgens wakker gemaakt.

Cleptomanix (De Dief)

De Dief wordt wakker en kiest uit de twee kaarten zijn uiteindelijke karakter.

Cupido

Cupido wordt wakker en wijst de twee geliefden aan.

Geliefden

De geliefden worden wakker gemaakt en kennen elkaar dus.

Consiliumqix balbutiendix (Stotterende raadsheer)

De stotterende raadsheer wordt wakker en laat het geheime gebaar aan de spelleider zien.

Duabix sororibix (Twee gezusters)

De Duabix sororibix worden wakker en kennen elkaar dus.

Tres fratrix (Drie gebroeders)

De Tres fratrix worden wakker en kennen elkaar dus.

Parvix Wildix (Kleine wilde)

Parvix Wildix wordt wakker en wijst zijn grote voorbeeld aan.

Asterix en Idefix (Titus en zijn dansende beer)

Asterix wordt wakker, zodat de spelleider weet wie hij is (hij moet tenslotte blaffen).

De Nacht

Vanaf hier herhaalt zich het spelverloop totdat er (een) winnaar(s) is/zijn.

Histirionix (Toneelspeler)

De toneelspeler kiest zijn karakter voor deze nacht/dag uit de drie kaarten die de spelleider laat zien.

Bellefleur (Ziener(es))

Bellefleur wordt wakker en wijst de speler aan waarvan hij/zij de kaart wil zien.

Vulpix (Vos)

Vulpix wijst de middelste van de drie spelers aan waarvan hij/zij wil weten of er Romeinen bij zijn.

Amnesix (Genezer)

Amnesix wijst de speler aan die deze nacht beschermd is tegen de Romeinen. Niet dezelfde speler als vorige nacht.

Romeinen, eventueel Romanix Gallix (Wolfshond) (1^e nacht), Parvix Wildix (Kleine Wilde) en Walhalla (het onschuldige meisje)

De Romeinen worden wakker en kiezen gezamenlijk een nieuw slachtoffer. De eerste nacht kiest Romanix Gallix of hij Romein wil zijn, zo ja dan opent hij ook de ogen. Als de Parvix Wildix inmiddels Romein is opent ook hij de ogen. Walhalla mag gluren.

Panoramix (Heks)

Panoramix wordt wakker, leert wie het slachtoffer is en mag het levenselixier gebruiken (duim omhoog) of een slachtoffer aanwijzen voor het vergif (duim omlaag). Nee schudden is geen actie.

Gloria (Zigeunerin)

Gloria geeft aan of ze haar gave wil gebruiken. Zo ja, dan leest de spelleider de vragen hardop voor en geeft Gloria aan welke vraag ze beantwoordt wil zien.

Kakafonix (Fluitspeler)

Kakafonix wordt wakker en geeft aan wie hij wil betoveren met zijn spel. De spelleider raakt hun schouder aan.

Betoverde spelers (Kakafonix, Fluitspeler)

De betoverde spelers worden allemaal wakker en kennen elkaar dus.

Duabix sororibix (Twee gezusters)

Duabix sororibix ontwaken en overleggen in stilte kort met elkaar.

Tres fratrix (Drie gebroeders)

Tres fratrix ontwaken en overleggen in stilte kort met elkaar.



De dag

Slachtoffers

De spelleider maakt bekend wie de slachtoffers van deze nacht zijn:

- Het slachtoffer van de Romeinen, indien niet gered door het levenselixer van Panoramix of de bescherming van Amnesix
- Het slachtoffer van het vergif van Panoramix
- Het extra slachtoffer van Romanus maximus malis



Als een van de slachtoffers Hoefnix 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 Heroïx is, benoemt deze direct zijn opvolger. Als een van de slachtoffers Agraricus is wordt de eerstvolgende Romein links van de ridder besmet.

Blaffen van Idefix (Asterix)

De spelleider blaft als er direct naast Asterix (nu) één of meer Romeinen zitten of als Asterix besmet is geraakt door Romanus Contagius.

Geest (Gloria, Zigeunerin)

Als Gloria een vraag heeft laten stellen wordt deze nu door de eerst gestorvene beantwoord.

Nuntiix (Omroeper)

Als Nuntiix een gebeurtenis wil verkondigen, dan mag hij dat nu doen. Daarna mag Heroïx (de Burgemeester) hem terugfluiten.

Vergadering

Iedereen vergadert mee over wie aangewezen gaat worden als mogelijke Romein.

Stemming

Er wordt gestemd. Bij gelijke stemmen sterft Piaculix (Piaculix mag dan kiezen wie de volgende dag wel en niet mogen stemmen) of geeft de extra stem van Heroïx (de Burgemeester) de doorslag..

Als het slachtoffer Hoefnix is, mag deze wraak nemen, en direct een speler van zijn keuze vermoorden. Als het slachtoffer een van de geliefden is, sterft de andere geliefde direct aan een gebroken hart. Als het slachtoffer Heroïx (de burgemeester) is, benoemt deze direct zijn opvolger.

Dedicatix Servix (Toegewijde dienstmeisje)

Als ze wil mag Dedicatix Servix de rol van de zojuist vermoorde speler overnemen.

2^e stemming

Als Consiliumqix balbutiendix het geheime teken heeft gegeven volgt nu een 2^e stemronde.

Angelix (Engel)

Als Angelix na de eerste nacht dood is, wint Angelix het spel.

Hierna volgt een nieuwe nacht.