

Een spel van Philippe des Pallières en Hervé Marly

De Weerwolven

van Wakkerdam

Uitgebreide handleiding,
inclusief uitbreidingen Volle Maan en Karakters



©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

Het ingeslapen dorpje Wakkerdam wordt sinds enige tijd belaagd door weerwolven! Elke nacht veranderen bepaalde bewoners van het gehucht in mens verslindende 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! Jullie dorpelingen zullen je moeten verenigen om je van deze plaag te ontdoen, en zo te zorgen, dat minstens enkelen van jullie dit griezelige avontuur overleven!

Het doel van het spel

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

Het winnen van het spel

- Als alle weerwolven dood zijn winnen de burgers
- Als alle burgers dood zijn winnen de weerwolven
- Als de geliefden een burger en een weerwolf zijn en zij zijn de enige overgebleven spelers, dan winnen de geliefden

De karakters – standaard/basisspel



Gewone burgers (13x)

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 veroordeeld wordt.



Weerwolven (4x)

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



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.



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 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.



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 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 vermoord kan worden.

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.



De burgemeester.

De burgemeester 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 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 stemmen staken. Als de burgemeester sterft, benoemt hij (terwijl hij zijn laatste ademtocht uitblaast) een opvolger.



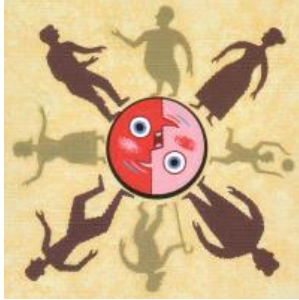
De dief - optioneel

Als de dief in het „spel voor gevorderden“ wordt opgenomen, worden twee gewone burgers aan de stapel kaarten toegevoegd, zodat er twee karakterkaarten meer zijn dan de 10 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 karakters - uitbreiding Volle maan

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



De dorpsgek

Maakt zich bekend als hij/zij door het dorp als weerwolf 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 burgemeester meer zijn.

Wordt wel gedood door de weerwolven of de jager.



De dorpsoudste

Moet door de weerwolven twee keer worden aangewezen om 'm te doden. Wordt wel in één keer gedood door het dorp, de jager of de heks.

Na het doden van de dorpsoudste verliezen alle bewoners hun bijzondere eigenschappen.



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 weerwolven gedood, dan wordt er niet gestemd.



De genezer

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

Het onschuldige meisje wordt nooit beschermd.



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 de fluitspeler (ongeacht of dit door andere spelers tot stand komt). De fluitspeler mag zichzelf niet betoveren en de geliefden worden apart betoverd.

Karakters - uitbreiding Karakters



De dorpse dorpling

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



De twee gezusters

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



De drie gebroeders

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



De engel

Is een gewone burger (die een nachtmerrie heeft), maar wint gelijk het spel als de engel in de eerste spelronde door of de weerwolven of de dorpsbewoners wordt gedood.



De stotterende raadsheer

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



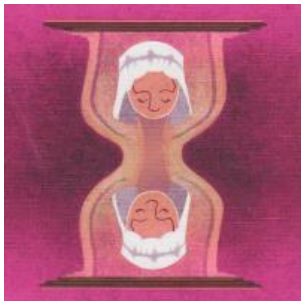
De ridder met het roestige zwaard

Is een gewone burger, maar als hij door de weerwolven wordt gedood verwond hij de dichtstbijzijnde weerwolf links van de ridder. Die weerwolf sterft de eerstvolgende nacht.



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.



Het toegewijde dienstmeisje

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



De vos

Is gevoelig voor de aanwezigheid van weerwolven. 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 weerwolf bij. Zit er geen weerwolf bij verliest de vos zijn kracht.



Titus en zijn dansende beer

De beer ruikt of er direct naast Titus een weerwolf zit (weggestemde speler tellen niet mee). Als dit zo is, dan gromt de spelleider direct na het ontdekken van het slachtoffer van de weerwolven.

Is Titus zelf besmet, dan gromt de beer ook.



De verschrikkelijke Sectariër

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



De kleine wilde

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



De wolfshond

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



De witte weerwolf

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



De Grote Boze Wolf

Is een weerwolf. Wordt elke nacht wakker en mag dan nog een burger doden, tenzij er een weerwolf, Kleine Wilde of Wolfshond is uitgeschakeld.



De Besmettelijke Oerwolf

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



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.



De omroeper

Is net als de burgemeester een bijzondere, extra, functie. Wordt door de burgemeester 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 de burgemeester hem terugfluiten en een andere kaart laten kiezen.

Vorbereidingen

Aantal soorten kaarten per set

- Basisspel: 1 Ziener, 13 gewone burgers, 4 speciale burgers, 4 weerwolven, 1 Dief (en 1 Burgemeester)
- Uitbreiding Volle Maan: 5 gewone burgers hebben nu speciale gaven
- Uitbreiding Karakters: 2 gewone burgers, 13 speciale burgers, 2 al dan niet weerwolven, 2 weerwolven, 3 speciale weerwolven, 1 extra (speciale) burger met gebeurteniskaarten Volle Maan

Bepalen aantal weerwolven en burgers

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

Maximaal aantal spelers

- Indien de Dief niet wordt gebruikt kan met alleen het basisspel met 22 spelers (13 burgers, 5 speciale burgers en 4 weerwolven) 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 burgers worden immers een burger 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 de Toneelspeler, 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 burgers, suggesties

- Vanaf 19 spelers worden de speciale burgers 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 weerwolf per 5 burgers

Het spelverloop

Vorbereiding

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

Verdeling van het dorp in twee groepen (Verschrikkelijke Sektariër)

De spelleider verdeelt de groep spelers in twee groepen.

Kaarten voor de Zigeunerin

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

Kaarten voor de Omroeper

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

Kaarten voor de Dief

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

Kaarten voor de Toneelspeler

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

Start eerste nacht

De speciale karakters worden achtereenvolgens wakker gemaakt.

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.

Stotterende raadsheer

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

Twee gezusters

De twee gezusters worden wakker en kennen elkaar dus.

Drie gebroeders

De drie gebroeders worden wakker en kennen elkaar dus.

Kleine wilde

De kleine wilde wordt wakker en wijst zijn grote voorbeeld aan.

Titus en zijn dansende beer

Titus wordt wakker, zodat de spelleider weet wie hij is (hij moet tenslotte grommen).

De Nacht

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

Toneelspeler

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

Ziener(es)

De Ziener(es) wordt wakker en wijst de speler aan waarvan hij/zij de kaart wil zien.

Vos

De vos wijst de middelste van de drie spelers aan waarvan hij/zij wil weten of er weerwolven bij zijn.

Genezer

De genezer wijst de speler aan die deze nacht beschermd is tegen de weerwolven. Niet dezelfde speler als vorige nacht.

Weerwolven, eventueel Wolfshond (1^e nacht), Kleine Wilde en het onschuldige meisje

De weerwolven worden wakker en kiezen gezamenlijk een nieuw slachtoffer. De eerste nacht kiest de Wolfshond of hij weerwolf wil zijn, zo ja dan opent hij ook de ogen. Als de Kleine Wilde inmiddels weerwolf is opent ook hij de ogen. Het onschuldige meisje mag gluren.

Heks

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

Zigeunerin

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

Fluitspeler

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

Betoverde spelers (Fluitspeler)

De betoverde spelers worden allemaal wakker en kennen elkaar dus.

Twee gezusters

De twee gezusters ontwaken en overleggen in stilte kort met elkaar.

Drie gebroeders

De drie gebroeders 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 weerwolven, indien niet gered door het levenselixir van de heks of de bescherming van de genezer
- Het slachtoffer van het vergif van de heks
- Het extra slachtoffer van de Grote Boze Wolf



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 Ridder met het roestige zwaard is wordt de eerstvolgende weerwolf links van de ridder besmet.

Grommen van de beer (Titus)

De spelleider gromt als er direct naast Titus (nu) één of meer weerwolven zitten of als Titus besmet is geraakt door de Besmettelijke Oerwolf.

Geest (Zigeunerin)

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

Omroeper

Als de omroeper een gebeurtenis wil verkondigen, dan mag hij dat nu doen. Daarna mag de Burgemeester hem terugfluiten.

Vergadering

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

Stemming

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

Als het slachtoffer de jager 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 de burgemeester is, benoemt deze direct zijn opvolger.

Toegewijde dienstmeisje

Als ze wil mag het toegewijde dienstmeisje de rol van de zojuist vermoorde speler overnemen.

2^e stemming

Als de stotterende raadsheer het geheime teken heeft gegeven volgt nu een 2^e stemronde.

Engel

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

Hierna volgt een nieuwe nacht.

