

DE WEERWOLVEN VAN WAKKERDAM

Zaterdag 7 januari 2012

[PRINT, BESTUDEER, EN NEEM MEE A.U.B....KOM IN GEPASTE KLEDING!]



[MET C.A. 14 SPELERS EN EEN SPELEIDER.]

Januari 2012

Spelregels

Het verhaal:

Het ingeslapen kakdorpje Wakkerdam wordt sinds enige tijd belaagd door weerwolven! Elke nacht veranderen bepaalde 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! 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.

[Tijdsduur: c.a. 45 minuten per spel.]

Karakters:

Ons spel zal bestaan uit een aantal karakters (=kaarten), te weten:
3 tot 4 **weerwolven** en 10 tot 14 kakkers of **burgers**:

- een x-aantal **gewone burgers**;
- een x-aantal **bijzondere burgers**, waaronder een ziener, een dief, een jager, cupido, of heks, en mogelijk ook een onschuldig meisje en een burgemeester...



(achterzijde elke kaart)

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 zaterdagavond waarschijnlijk zo'n 4 weerwolven in Wakkerdam...



(voorzijde wolven kaart)

De burgers (állen, die geen weerwolf zijn):

Iedere nacht wordt één van jullie 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.

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 veroordeeld wordt.



(voorzijde burger-kaart)

Bijzondere burgers: (zie elke kaart voorzijde)

Niet elk van de navolgende bijzondere burgers zal zaterdag (steeds) in het spel meedoen! E.e.a. is afhankelijk van het verloop van de avonturen die we beleven....



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 ziener doet áltijd in elk spel mee.]



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 vrijer 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 burgemeester sterft, benoemt hij (terwijl hij zijn laatste ademtocht uitblaast) een opvolger.



De dief.

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.

Het spel

De spelvoorbereiding

Iemand werpt zich op als spelleider. De spelleider speelt zelf niet mee, maar geeft slechts aanwijzingen aan de spelers.

De spelleider laat het dorp inslapen als de nacht is aangebroken. Alle spelers laten dan hun hoofd hangen en sluiten de ogen. Daarna roept de spelleider achtereenvolgens (alleen) die karakters op, die in het spel voorkomen. Dat gaat als volgt.

Voorbereidende fase (van de eerste nacht)

(Niet van toepassing in het spel 'voor beginners': dan direct door naar de **normale fase** van de eerste nacht)

A. De spelleider roept de dief (indien aanwezig):

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 vervolgens zijn ogen weer.

B. De spelleider roept Cupido (indien aanwezig):

Hij opent zijn ogen als de spelleider dat aangeeft, en Cupido 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 (indien aanwezig):

Hij geeft hun instructies en daarna vallen zij 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 –per spel- 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 wier identiteit zij wil ontdekken."

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

Hij zegt: "De ziener valt in slaap."

De ziener 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 –eventuele- 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".

3. De spelleider roept de heks.

Hij zegt: "De heks wordt wakker. Ik ga het slachtoffer aanwijzen."

Zal 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 pas de volgende morgen bekend.

4. De spelleider maakt de burgers wakker.

Op aangeven van de spelleider, doet iedere speler de ogen open. 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.

In het spel voor gevorderden kan het volgende gelden:

- 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 initieert de discussie. 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! (Afhankelijk van de karakters die meedoen...)

- 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 ziener 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!

6. Het dorp stemt.

De spelers moeten een speler uitschakelen, waarvan ze denken, dat hij/zij 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. De stem van de (eventuele) burgemeester telt dubbel.

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 nóg 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. Lekker puh; schenk de drankjes maar in...

7. Het dorp slaapt.

De spelleider laat het dorp weer inslapen.

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).

Spel-info

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.

(©) 2003 Editions Lui-même

Uitgever en distributie:

999 Games B.V.

Eemmeerlaan 11

NL 1382 KA Weesp

Klantenservice: 0900 - 9990000

www.999games.nl

spelregels.nu

OVERZICHT SPELVERLOOP

-DE WEERWOLVEN VAN WAKKERDAM-

Voorbereidende Fase

...Het dorp slaapt

A. De dief

B. Cupido

C. De geliefden

Normale Fase

1. De ziener

2. De weerwolven (het onschuldige meisje)

3. De heks

4. Het dorp ontwaakt en constateert...

5. Het dorp beraadslaagt (kiest evt. burgemeester)

6. Het dorp stemt

7. Het dorp slaapt weer in

...Volgende 'normale fase'