

# WEERWOLVEN



# DAGERAAD

**Nieuwe rollen. Nieuwe weerwolven.  
Nieuwe beslissingen.**

***Voor 3 - 10 spelers vanaf 10 jaar***

Auteurs: Ted Alspach en Akihisa Okui

Illustraties: Gus Batts • Design: DE Ravensburger,  
Gisela Kössler (spelhandleiding) Redactie: Annette Ulmer

**Ravensburger**

**Beste spelers,**  
**„Weerwolven Dageraad“ kan op zichzelf worden gespeeld of in combinatie met de rollen uit „Weerwolven 1 Nacht“.**  
**Als je „Weerwolven 1 Nacht“ al kent, hoef je niet de hele handleiding te lezen maar kun je je beperken tot de tekst in de blauwe kaders en de uitleg van de nieuwe rollen.**

**Voor de duidelijkheid worden in deze handleiding ook de rollen van 1 Nacht uitgelegd, zodat de spellen makkelijk te combineren zijn.**

## Het spel

*Na een lange nacht bij volle maan breekt de dageraad aan in het kleine dorp, maar het brengt niets goeds. De weerwolven zijn terug en ze zijn gevaarlijker dan ooit. De machtige Alfawolf, de Mystieke wolf en de slaperige Droomwolf hebben zich tussen de dorpelingen gemengd. Zullen ze er op tijd achter komen wie de verraders zijn?*

In „Weerwolven Dageraad“ kruipen jullie allemaal in een willekeurige rol: er zijn Dorpsbewoners en weerwolven met speciale vaardigheden. Je wint als je erachter komt wie de weerwolven zijn en de juiste spelers aanwijst- behalve dan als je zelf een weerwolf bent.

Dan gaat het erom zo slim mogelijk te liegen en andere spelers verdacht te maken!

## Inhoud

- 16 Rollenkaarten & ronde rollenfiches (Alfawolf, Medium, Dorpsgek, Dorpeling (2x), Onderzoeker, Heks, Leerlingziener, Curator, Lijfwacht, Prins, Mystieke wolf, Droomwolf, Schildwacht, Weerwolf, Waarzegster)
- 2 Schilden
- 6 Artefacten (Klauw van de Weerwolf, Brandmerk van het dorp, Knuppel van de Looier, De leegte, Masker van stilte, Sluier van schaamte)

## 16 Rollenkaarten & Rollenfiches



2 Schilden



6 Artefacten



## Spelvoorbereiding

### Voor het eerste spel:

Haal alle rollenkaarten en rollenfiches voorzichtig uit de stanskaarten.

**Tip:** Als een van jullie een Smartphone heeft, kunnen jullie de gratis app „Weerwolven 1 Nacht“ downloaden. Deze neemt de rol van de spelleider over (jullie kunnen hierin zelf aangeven welke rollen jullie willen laten meedoen uit „Dageraad“, „1 Nacht“ of allebei). Jullie kunnen je dan allemaal volledig op het spel zelf concentreren. Natuurlijk kunnen jullie het spel ook zonder app spelen.

### Voor elk spel:

Kies met welke rollenkaarten jullie willen spelen. Er moeten altijd 3 rollenkaarten meer in het spel zijn dan dat er spelers meespelen. Jullie kunnen zelf de rollen uitkiezen of één van de aanbevolen scenario's spelen. Deze kun je op **bladzijde 18** van deze handleiding vinden.

**Tip:** Speel de eerste keer het scenario „De horror ontwaakt“ voor 3 - 6 spelers, ook als jullie met meer dan 6 spelers zijn. Hiervoor hoeven jullie niet zoveel rollen tegelijk te leren. Omdat één spel maar heel kort duurt, hoeft niemand lang te wachten.

Leg dan de uitgekozen rollenkaarten en bijbehorende rollenfiches open in het midden van de tafel. Aan de rollenfiches kun je zien welke rollen allemaal meedoen in het spel.

Schud dan de uitgekozen rollenkaarten. Iedere speler krijgt 1 verdeckte rollenkaart. De overgebleven 3 rollenkaarten worden met de afbeelding naar beneden naast elkaar in het midden van de tafel gelegd. Let erop, dat niemand de voorkant van de kaarten ziet.





Als de Curator meespeelt, moeten de 6 Artefacten worden gehusseld en met de afbeelding naar beneden worden neergelegd. Als de Alfawolf meespeelt, moet er een extra Weerwolfkaart naast de 3 kaarten in het midden worden neergelegd. Als de Schildwacht meespeelt, dan moet ook een schild worden klaargelegd.

Nu kijkt elke speler in het geheim naar zijn kaart en ontdekt daarmee zijn rol. Daarna legt iedereen zijn kaart weer voor zich neer. Alle kaarten moeten voor alle spelers binnen handbereik liggen. Wijs nu een spelleider aan, of start de app.

**Niet vergeten:** De spelleider speelt zelf ook mee en heeft óók een eigen rol!

### **Beste spelleider,**

In het aparte boekje voor de spelleider vind je alles wat je moet weten om het spel te leiden. Je hebt de volgende taken:

1. In de Nachtfase noem jij de rollen.
2. In de Dagfase mag jij ingrijpen tijdens de discussie.
3. Aan het einde van de dag laat jij de stemronde beginnen.

## Spelverloop

Er zijn 2 partijen in het Dorp: De roedel **Weerwolven** en de **Dorpsgemeenschap**. Aan het einde van het spel wint één van deze partijen.

Een spel duurt altijd een nacht en een dag. Aan het einde van de dag stemmen alle spelers op anderen van wie ze denken, dat het een weerwolf is. De rol van de spelers met de meeste stemmen gaat „dood“- en zijn partij verliest!

### Nacht:

**Aan het begin van de Nachtfase sluiten alle spelers de ogen.**

In de nacht zijn er verschillende rollen, die achter elkaar voor een korte periode wakker worden en speciale vaardigheden kunnen gebruiken. Op **bladzijde 9** van deze handleiding worden alle rollen en hun speciale vaardigheden uitgelegd. Daar staan ook tips, over hoe je de rol kunt spelen.

**Tip:** Voor het eerste spel is het voldoende als je alleen de rollen doorneemt die meespelen.

Jullie hoeven niet te onthouden wie wanneer aan de beurt is, of wat je moet doen. De spelleider (of app) noemt je rol en vertelt welke acties je moet uitvoeren.

### Dag:

**Nu mogen alle spelers de ogen weer open doen.**

Tijdens de Dagfase discussiëren jullie over wie de Weerwolven kunnen zijn. Iedereen mag beweren wat hij wil, maar niemand mag een kaart inkijken. Ook je eigen kaart mag je **niet** nog een keer bekijken.



Als er op jouw kaart een Artefact ligt, mag je daar nu stiekem naar kijken (zie: Curator). Je rollenkaart mag je echter niet bekijken.

De Weerwolven onder jullie moeten doen alsof ze een andere rol hebben, om zichzelf niet verdacht te maken.

**Tip:** In tegenstelling tot andere Weerwolf spellen is het hier vaak slim om iets over je rol te verraden en aan medespelers te vertellen, wat je dankzij je speciale vaardigheid weet. Als Heks kun je bijvoorbeeld toegeven dat je kaarten verwisseld hebt.

Een goed aanknopingspunt voor de discussie: Vraag aan de andere spelers gewoon welke rol ze hebben. Dan kom je vast al wat te weten..

**Maar let op:** Als weerwolf moet je doen alsof je een andere rol hebt!! Dit is de enige manier om je medespelers te misleiden ...

### Stemming:

Na een paar minuten discussie wordt er gestemd. Tel met zijn allen tot drie en wijs dan **tegelijktijd** naar een speler naar keuze. De speler met de meeste stemmen „sterft“.

Als er een gelijkspel is, „sterven“ alle spelers met de meeste stemmen.

**Uitzondering:** Als elke speler **precies 1 stem** krijgt, gaat er niemand dood!

**Tip:** Tijdsdruk verhoogt de spanning tijdens de discussie. Voor het eerste spel kun je hiervoor wat meer tijd nemen. Hoe vaker er wordt gespeeld, hoe korter de discussie mag duren. Speel de eerste keer met ca. 10 minuten discussietijd, en ga later voor 5 minuten of minder. Als jullie met de app spelen, kunnen jullie zelf de discussietijd instellen.

Nu worden alle rollenkaarten onthuld en mag iedereen zien, wie wie is.



### **Verwisselde rollenkaarten:**

Vaak worden spelers verrast door de rollenkaart die ze voor zich hebben liggen: sommige rollen zijn 's nachts verwisseld.

**Aan het einde van het spel telt de rollenkaart die voor de speler ligt** - ook als die anders is dan waar de speler mee begon.

De speler kan dus tijdens het spel van partij zijn veranderd!

**Let op:** Het is verboden om tijdens de Dagfase je kaart nogmaals in te zien. Soms weet je dus helemaal niet zeker wie je bent als je weer wakker wordt ...

## **Einde van het spel - Wie heeft gewonnen?**

### **In principe geldt:**

- 1. De roedel Weerwolven wint, als er geen weerwolf is gestorven.**
- 2. De Dorpsgemeenschap wint, als er minstens één Weerwolf is gestorven.**

(Als er één of meerdere dorpsbewoners zijn gestorven door een gelijkspel, dan wint de Dorpsgemeenschap toch.)

### **Geen Weerwolf onder jullie?**

Als geen van de spelers een weerwolf is, omdat de weerwolfkaarten in het midden liggen, dan moeten jullie goed samenwerken. Alleen als geen dorpsbewoner sterft, dan wint de Dorpsgemeenschap. Niemand sterft, als elke speler precies 1 stem heeft gekregen.

**Tip:** Als jullie denken dat niemand een weerwolf is, dan kunnen jullie het beste afspreken dat iedereen bijvoorbeeld zijn linker buurman aanwijst. Zo sterft niemand en winnen jullie allemaal (als er echt geen Weerwolf is...).

### **Weten jullie nog niet zeker wie er gewonnen heeft?**

Dan kun je kijken naar de Wie-heeft-er-gewonnen-check op de achterkant van het boekje voor de spelleider.

## Rollen

Elke rol heeft de volgende informatie in de titel:

**Rollen naam: partijen, acties (volgorde van wakker worden), moeilijkheidsgraad.**

**Partijen:** Alle rollen horen ofwel bij de **Dorpsgemeenschap** of bij de **roedel Weerwolven**. (Alleen de Leerlooier (uit „1 Nacht“) vormt een eigen partij.) Aan het einde winnen of alle leden van een partij, of niemand.

**Acties:** Er zijn rollen die in de Nachtfase worden genoemd en dan wakker worden (**nachtwandelaar**) en rollen die niet worden genoemd (**doorslapers**).

**Volgorde van wakker worden:** Iedere nachtwandelende rol heeft een nummer dat aangeeft, wanneer deze in de Nachtfase wakker wordt.

**Moeilijkheidsgraad:** De rollen zijn niet allemaal even lastig om te spelen. Er zijn 3 moeilijkheidsgraden: \*, \*\* en \*\*\*.

Speel tijdens de eerste spellen alleen met level \* en \*\*.

**Alfawolf (weerwolf): Roedel Weerwolven, nachtwandelaar (2B), \*\***

**Spelverloop:** Als de Alfawolf meespeelt, leg je een (extra) Weerwolfkaart omgekeerd (Mystieke wolf, Droomwolf of weerwolf) naast de 3 omgekeerde kaarten in het midden van de tafel.





**Nachtfase:** De Alfawolf wordt tijdens de nachtfase twee keer wakker:

1. Eerst wordt hij tegelijk wakker met de andere weerwolven om elkaar te zien. Hij mag geen aanwijzing geven dat hij de Alfawolf is. Als hij de enige weerwolf is, mag hij een kaart in het midden bekijken.

2. Dan wordt hij opnieuw alleen wakker. Hij pakt de Weerwolfkaart van het midden van de tafel en verwisselt deze met de kaart van een (niet Weerwolf) medespeler.

### **Medium: Dorpsgemeenschap, nachtwandelaar (10), \***

Het Medium wordt wakker en *mag* een kaart van een willekeurige medespeler omdraaien. De kaart blijft tijdens de Dagfase open liggen.

**Uitzondering:** Als het Medium een Weerwolf ontdekt (maakt niet uit welke) of een Looier (uit „1 Nacht“) dan draait hij de kaart weer terug. De kaart van de Onderzoeker of Dubbelganger blijft gewoon open liggen.



### **Dorpeling: Dorpsgemeenschap, Doorslaper, \***

De Dorpeling heeft geen speciale vaardigheid.

**Tip:** Weerwolven zullen vaak doen alsof ze Dorpelingen zijn. Als Dorpeling moet je daarom oppassen, dat medespelers niet denken dat je een Weerwolf bent!

### **Dorpsgek: Dorpsgemeenschap, Nachtwandelaar (7B), \*\*\***

De Dorpsgek mag alle rollenkaarten van de andere spelers één plek naar links of naar rechts verschuiven.

**Let op:** De Dorpsgek verplaatst altijd alle Rollenkaarten (behalve zijn eigen rollenkaart, de kaarten in het midden van de tafel, en rollenkaarten die door een schild zijn beschermd).



### **Onderzoeker: Dorpsgemeenschap, Nachtwandelaar (mogelijk wisselend) (5c), \*\***

De Onderzoeker mag maximaal twee kaarten van medespelers inkijken. Maar hij loopt daarbij wel gevaar: Ziet hij de kaart van een Looier (uit „1 Nacht“), of een Weerwolf, dan mag hij niet nog een kaart inkijken en wordt hij zelf de rol die hij heeft gezien, dus de Looier of een Weerwolf. Hij hoort dan niet meer bij de partij van de Dorpsgemeenschap, maar hoort dan bij de Weerwolven roedel of als Looier bij zijn eigen partij.

**Opmerking:** Als de Onderzoeker de kaart van de Dubbelganger tegenkomt (uit 1 Nacht“) dan kan hij niet weten, welke rol de dubbelganger in dit spel speelt. Daarom ruilt hij niet met de dubbelganger van rol.

### **Heks, Dorpsgemeenschap, Nachtwandelaar (6B), \***

De Heks mag één kaart uit het midden van de tafel inzien. Als ze ervoor kiest om dat te doen, dan moet ze deze omruilen met de rollenkaart van één van haar medespelers of van haarzelf. Hiervoor pakt ze de rollenkaart van haar medespelers, zonder deze te bekijken, en legt deze op de vrije



plek in het midden van de tafel.

**Let op:** Het maakt niet uit als de Heks zichzelf een rol heeft gegeven die later in de nacht wakker hoort te worden, ze wordt niet nog een keer wakker. Ze is nu echter wel lid van de partij van haar nieuwe Rollenkaart.

### Leerling ziener: Dorpsgemeenschap, Nachtwandelaar (5B), \*

De Leerling ziener mag in de nacht één kaart van het midden inkijken.

**Tip:** Als Leerling ziener heb je de kracht om een leugenaar te ontmaskeren. Jij hebt informatie over een kaart in het midden. Als een teamgenoot liegt, kun je dit gebruiken om de leugenaar te ontmaskeren. Daarom is het als Leerling ziener handig even te wachten voordat je je rol onthult, misschien heeft een medespeler zich dan al verraden met leugens. ...



### Curator: Dorpsgemeenschap, Nachtwandelaar (11), \*\*



**Spelvoorbereiding:** Als je als Curator speelt, moet je de 6 Artefacten omgekeerd husselen en klaarleggen (jullie kunnen ook met minder Artefacten spelen, kies dan met zijn allen van tevoren welke jullie willen gebruiken).

**Nachtfase:** De Curator pakt een willekeurig Artefact en legt deze op de Rollenkaart van een andere speler of die van hemzelf, zonder deze in te kijken.

**Uitzondering:** Als er al een Schild ligt op een Rollenkaart, dan mag het Artefact **niet** op deze kaart worden gelegd.

**Dagfase:** Als een speler een Artefact op zijn Rollenkaart heeft, mag hij er stiekem naar kijken aan het begin van de Dagfase. Hij mag dit aan niemand laten zien. Natuurlijk mag hij erover zeggen, wat hij maar wil. Het hoeft niet de waarheid te zijn...

Een Artefact verandert ofwel de rol van de spelers (Klaau van de weerwolf, Brandmerk van het dorp, of Knuppel van de Looier) of bepaalt, hoe de speler zich moet gedragen (Masker van stilte, Sluier van schaamte).

### ***Klaau van de weerwolf***



Je bent nu een Weerwolf (ongeacht welke Rollenkaart je hebt). Je wint dus ook, als de partij van de Weerwolven roedel wint.

### ***Brandmerk van het dorp***



Je bent nu een Dorpsbewoner (ongeacht welke Rollenkaart je hebt). Je wint dus, als de partij van de Dorpsgemeenschap wint.

### ***Knuppel van de Looier***



Je bent nu een Looier (ongeacht welke Rollenkaart je hebt). Als Looier (rol uit 1 Nacht) win je altijd als je sterft. Als dat gebeurt, verliezen zowel de partij van de Dorpsgemeenschap als de partij van de Weerwolven roedel.

Als jij én een Weerwolf sterven, dan win je samen met de Dorpsgemeenschap.

**Opmerking:** Als één van de volgende Artefacten (Klaau van de weerwolf, Brandmerk van het dorp en Knuppel van de Looier) op een Rollenkaart ligt, dan verliezen deze rollen de speciale vaardigheid die ze hadden vóór de stemronde. De lijfwacht beschermt bijvoorbeeld niemand, de prins kan sterven en de jager (uit „1 Nacht“) neemt niemand mee in de dood.



**De Leegte** Dit Artefact heeft geen effect. Het dient alleen om verwarring te zaaien en om mee te bluffen.



**Masker van stilte** Je moet tot en met het einde van de stemronde zwijgen. Je mag gebarentaal gebruiken, gezichtsuitdrukkingen, etc. Zolang er maar geen geluid uit je mond komt!



**Sluier van schaamte** Je moet je stoel omdraaien en mag je medespelers niet aankijken, ook niet tijdens de stemronde. Je mag wel proberen te stemmen, de andere spelers bepalen naar wie je het meest waarschijnlijk gewezen hebt. Je mag wel praten.

### Lijfwacht: Dorpsgemeenschap, Doorslaper, \*\*

De speciale vaardigheid van de Lijfwacht gaat in tijdens de stemronde. De speler naar wie de Lijfwacht wijst, kan niet worden gedood.

Als die speler de meeste stemmen had, sterft de speler met de één na meeste stemmen. Deze speler moet echter wel meer dan één stem hebben. Als niemand meer dan één stem heeft, sterft niemand.

**Let op:** Als de Lijfwacht meespeelt, dan is het belangrijk dat direct na de stemronde iedereen ziet wie wie is, zodat ook duidelijk is wie er door de Lijfwacht is beschermd.

**Tip:** Laat de Lijfwacht alleen meedoen met het spel als jullie met minimaal 5 spelers spelen.





## Prins, Dorpsgemeenschap, Doorslaper, \*

De Prins kan niet sterven. Als hij de meeste stemmen krijgt tijdens de stemronde (of als de jager uit „1 Nacht“ hem aanwijst) dan overleeft hij dat nog steeds. In plaats daarvan sterft degene met de op één na meeste stemmen. Als er een gelijkspel is, gaan alleen anderen dood die bij het gelijkspel betrokken zijn.



## Mystieke wolf (Weerwolf): Weerwolven roedel, Nachtwandelaar (2C), \*

De Mystieke wolf wordt tijdens de Nachtfase twee keer wakker:

1. Eerst wordt ze samen met de andere Weerwolven wakker. Ze mag geen teken geven aan de rest om te laten blijken dat ze de Mystieke wolf is. Als ze de enige weerwolf is, dan mag ze wel één kaart uit het midden inzien.
2. Later wordt ze nog een keer alleen wakker. Nu mag ze de Rollenkaart van een andere willekeurige speler inzien.



## Droomwolf (Weerwolf): Weerwolven roedel, Doorslaper, \*\*

De Droomwolf wordt niet wakker tijdens de Nachtfase. Als de andere Weerwolven allemaal wakker worden, steekt hij alleen zijn duim op om aan te geven dat hij ook bij de Weerwolven hoort, maar hij opent niet zijn ogen. Als de Volgeling (uit „1 Nacht“) meespeelt, steekt de Droomwolf ook zijn duim op als de Volgeling wakker is.



## Schildwacht: Dorpsgemeenschap, Nachtwandelaar (O), \*

**Spelvoorbereiding:** Als de Schildwacht meespeelt, moeten jullie een rond Schild klaarleggen.

**Nachtfase:** De Schildwacht wordt als allereerste wakker en legt zijn Schild op een Rollenkaart van een speler naar keuze. Deze Rollenkaart is daarmee beschermd en kan niet worden verwisseld of bekeken worden (door de Heks, Dorpsgek, Alfawolf, Leerling ziener of Mystieke wolf en enkele rollen uit „1 nacht“). De Curator mag ook geen Artefact op deze kaart leggen.

**Let op:** Het Schild beschermt niet tijdens de stemronde!



## Waarzegster: Dorpsgemeenschap, Nachtwandelaar (7C), \*

De Waarzegster komt er tijdens de Nachtfase achter, wie er al een actie heeft ondernomen, maar weet niet welke. Alle spelers die deze Nacht al een kaart hebben verwisseld of ingekeken, steken hun duim duidelijk zichtbaar op. Dit geldt dus voor de volgende Rollen: Alfawolf, Mystieke wolf, Leerling ziener, Onderzoeker, Heks, Dorpsgek en enkele rollen uit „1 Nacht“ .

**Let op:** De spelers die later in de Nacht een actie mogen uitvoeren, maar dat nog niet hebben gedaan (zoals bijvoorbeeld het Medium) steken hun duim niet op.



16



## Weerwolf: Weerwolven roedel, Nachtwandelaar (2), \*

Tijdens de Nachtfase openen de Weerwolven hun ogen en zien wie er nog meer Weerwolven zijn.

**Eenzame wolf:** Als je met maar één Weerwolf speelt, omdat bijvoorbeeld de andere Weerwolf in het midden van de tafel ligt, dan mag hij één kaart van het midden inzien.

**Tip:** Als Weerwolf is het belangrijk om de andere spelers op het verkeerde been te zetten. Beweer dus dat je een andere rol hebt, indien mogelijk voordat de andere spelers hun rol hebben onthuld, door bijvoorbeeld te doen alsof je een Dorpeling bent. Als eenzame wolf kun je ook doen alsof je de kaart uit het midden bent die je hebt ingezien.



## Dubbelganger (uit „1 Nacht“) en de rollen uit „Dageraad“

Natuurlijk mag de dubbelganger ook rollen uit „Dageraad“ imiteren. De volgende regels zijn daarbij van toepassing:

**1. Dorpsgek, Onderzoeker, Heks, Leerling ziener en Schildwacht** De dubbelganger mag tijdens de Nachtfase de actie uitvoeren van de rol die ze aanneemt en wordt de rest van de nacht niet meer wakker.

**Let op:** denk eraan dat je 2 Schilden moet klaarleggen als zowel de Schildwacht als de Dubbelganger meespelen.

**2. Alfawolf en Mystieke wolf.** De Dubbelganger voert de Nachtactie onmiddellijk uit en wordt samen met de andere Weerwolven wakker om elkaar te zien.

**3. Droomwolf** De Dubbelganger steekt haar duim op als de andere Weerwolven of de Volgeling wakker worden.

**4. Waarzegster** De Dubbelganger wordt wakker na de Waarzegster en ziet welke spelers al één of meer Rollenkaarten hebben bekeken of geruild.

**5. Medium** De dubbelganger wordt na het Medium wakker en voert dezelfde acties uit.

**6. Curator** De Dubbelganger wordt na de Curator wakker en mag een Artefact op één van de Rollenkaarten leggen, behalve als er al een Schild of ander Artefact op ligt.

**7. Lijfwacht** De speler die na de stemronde de kaart van de Dubbelganger voor zich heeft liggen, beschermt met zijn stem de speler die hij heeft aangewezen.

**8. De Prins** De Dubbelganger sterft niet, als zij de meeste stemmen krijgt tijdens de Stemronde.

## Scenario's

Bij „Weerwolven Dageraad“ zijn er verschillende mogelijkheden om de Rollen op een spannende manier te combineren. Hier vind je een selectie met verschillende moeilijkheidsgraden voor verschillende hoeveelheden spelers.

Jullie kunnen ook zelf uitdagende scenario's bedenken. Kies dan gewoon 3 Rollenkaarten meer dan er spelers meedoen en beginnen maar!

### ***De horror ontwaakt (eenvoudig, 3 - 6 spelers)***

3 Spelers: ***Weerwolf, Mystieke wolf, Medium, Heks, Leerling ziener, Dorpeling***

4 Spelers: + Schildwacht

5 Spelers: + Schildwacht + Dorpeling

6 Spelers: + Schildwacht + Dorpeling + Droomwolf

### ***Weerwolven nacht (middelmatic, 5- 10 spelers)***

5 Spelers: ***Dorpeling, Mystieke wolf, Alfawolf, Schildwacht, Leerling ziener, Medium, Heks, Waarzegster***

6 Spelers: + Lijfwacht

- 7 Spelers: + Lijfwacht + Onderzoeker
- 8 Spelers: + Lijfwacht + Onderzoeker + Curator
- 9 Spelers: + Lijfwacht + Onderzoeker + Curator + Droomwolf
- 10 Spelers: + Lijfwacht + Onderzoeker + Curator + Droomwolf + Prins

### ***Een verschrikkelijke tegenstander (moeilijk, 3- 4 spelers)***

- 3 Spelers: ***Alfawolf, Heks, Dorpsgek, Leerling ziener, Schildwacht, Lijfwacht***
- 4 Spelers: + Medium

### ***Slechte bondgenoten (moeilijk, 3- 7 spelers)***

- 3 Spelers: ***Alfawolf, Heks, Curator, Onderzoeker, Medium, Dorpsgek***
- 4 Spelers: + Waarzegster
- 5 Spelers: + Waarzegster + Schildwacht
- 6 Spelers: + Waarzegster + Schildwacht + Leerling ziener
- 7 Spelers: + Waarzegster + Schildwacht + Leerling ziener + Mystieke wolf

### ***Anarchie (moeilijk, 3- 10 spelers)***

Schud alle Rollenkaarten, pak er 3 willekeurig uit en daarna voor elke speler nog een kaart. Speel dan met deze combinatie van rollen. Let op: Speel met maximaal 3 Weerwolven.

## **Scenario's in combinatie met „Weerwolven 1 Nacht“**

### ***Kwaadaardige veranderingen (moeilijk, 3- 10 spelers)***

- 3 Spelers: ***Alfawolf, Mystieke wolf, Dubbelganger, Volgeling, Dief, Heks***
- 4 Spelers: + Slapeloze
- 5 Spelers: + Slapeloze + Weerwolf



- 6 Spelers: + Slapeloze + Weerwolf + Onruststoker  
7 Spelers: + Slapeloze + Weerwolf + Onruststoker + Ziener  
8 Spelers: + Slapeloze + Weerwolf + Onruststoker + Ziener + Curator  
9 Spelers: + Slapeloze + Weerwolf + Onruststoker + Ziener + Curator  
+ Onderzoeker  
10 Spelers: + Slapeloze + Weerwolf + Onruststoker + Ziener + Curator  
+ Onderzoeker + Leerling ziener

***Vertrouw niemand (moeilijk, 3-7 spelers)***

- 3 Spelers: ***Alfawolf, Droomwolf, Dubbelganger, Looier, Dief, Heks***  
4 Spelers: + Slapeloze  
5 Spelers: + Slapeloze + Weerwolf  
6 Spelers: + Slapeloze + Weerwolf + Onruststoker  
7 Spelers: + Slapeloze + Weerwolf + Onruststoker + Ziener

***Onthullingen (middelmatig, 5-10 spelers)***

- 5 Spelers: ***Weerwolf, Mystieke wolf, Ziener, Leerling ziener, Onderzoeker, Slapeloze, Heks, Medium***  
6 Spelers: + Onruststoker  
7 Spelers: + 2 Vrijmetselaar  
8 Spelers: + 2 Vrijmetselaar + Onruststoker  
9 Spelers: + 2 Vrijmetselaar + Onruststoker + Volgeling  
10 Spelers: + 2 Vrijmetselaar + Onruststoker + Volgeling + Dief

© 2022

Ravensburger B.V.  
Postbus 289 • NL-3800 AG Amersfoort  
Ravensburger NV/SA  
BITM Atomiumsquare Box 357 • B-1020 Brussel • Bruxelles  
ravensburger.com

230828-A

**Ravensburger**