

Volle Maan

Uitbreiding voor De Weerwolven van Wakkerdam



Een spel van Philippe des Pallières & Hervé Marly
Voor 8-18 spelers vanaf 10 jaar.

*Welkom bij dit nieuwe verhaal rondom het door Weerwolven
geteisterde dorp Wakkerdam. Het dorp is voor sommigen van
ons te gevaarlijk geworden, en het is in zelfopgelegde ballingschap
dat we de laatste hand aan dit werk hebben gelegd. Met gevaar
voor eigen leven hebben geheime boodschappers ons opgezocht in
onze verborgen schuilplaats. Zo konden ze ons informeren over
de verschrikkelijke situatie die ontstaan is. Er wordt echter verzet
geboden en nieuwe inwoners met veelbelovende talenten binden de
strijd aan met de verschrikkelijke Weerwolven!*

NIEUWE SPELVARIANTEN IN DEZE UITBREIDING

- 1 Maneschijn (p. 6):** speel het spel buiten in een magische ambiance.
- 2 Vereniging van Dorpen (p. 7):** zijn jullie met veel spelers? Jullie kunnen allemaal tegelijk spelen...
- 3 “Hij is het zeker niet!” (p.9):** met een verandering van het stelsysteem.
- 4 De Sprekende Muur (p. 10):** deel jullie meningen op het muurtje achter het raadhuis.
- 5 Dubbele Agenda (p. 11):** de dorpelingen hebben een tweede identiteit.
- 6 Oogstfeest (p. 14):** tijdens de feestroes veranderen op mysterieuze wijze de eigenschappen van de dorpelingen.
- 7 De Zwarte Dood (p. 18):** een verrassing van de spelleider, die voor alle spelers een geheim blijft.

8 Lycantropische Besmetting (p. 20): de Weerwolven gedragen zich anders en besmetten hun slachtoffers in plaats van ze te doden.

9 Volle Maan (p. 21): het belangrijkste deel van deze uitbreiding: 36 gebeurteniskaarten die elke ochtend tijdens het ontwaken van de Burgers van invloed zijn op het verloop van jullie avontuur.

En uiteraard zijn er enkele nieuwe karakters om je verzameling uit te breiden (p. 23-28):

De Genezer, de Dorpsoudste, de Zondebok, de Fluitspeler en de Dorpsgek.

Speelmateriaal

- Deze spelhandleiding van 32 pagina's.
- 36 gebeurteniskaarten voor de variant 'Volle Maan' (zie p. 21).
- Een vel met 5 voorgesneden, zelfklevende stickers die aangebracht kunnen worden op het midden van 5 Gewone Burger-kaarten uit het basisspel 'De Weerwolven van Wakkerdam'. *Bij elk nieuw spel geeft de spelleider aan of bij deze kaarten de rol van Gewone Burger geldt of de rol van het karakter dat op de sticker staat afgebeeld.*

DE SPELVARIANTEN



Er zijn vele manieren om ‘De Weerwolven van Wakkerdam’ te spelen buiten de basisregels.

Deze spelvarianten zijn voortgekomen uit grappen en experimenten uit de ontelbare spellen die we gespeeld hebben en toont een selectie van de vele ideeën die we van spelers ontvangen hebben.

We bieden hier het beste van deze varianten, die getest en geoptimaliseerd zijn om jouw spellen een geheel nieuwe dimensie te geven.

1: MANESCHIJN



De angstaanjagende sfeer van deze variant kan heel goed gecombineerd worden met de andere varianten uit deze uitbreiding!

Ga naar buiten, zoek een mooie plek **onder de sterrenhemel** en vorm een kring rondom de spelleider.

Draag passende kleding en luister naar muziek die hoort bij dit lang vergangene tijdperk.

In deze onheilspellende omgeving, waar je het gejam van de wolven bijna kunt horen, **plaats je een kleine, aangestoken kaars** vóór elke speler.

Vanaf nu **blaast** de spelleider elke ochtend de kaars uit die voor het slachtoffer van de Weerwolven staat. Elke avond, na de stemming, blaast het slachtoffer van de Burgers **zijn eigen kaars uit**.

Het wordt steeds donkerder in het dorp en de spanning neemt toe: de overlevers zijn de **enigen die goed zichtbaar zijn**, klaar om verslonden te worden...

Je kunt ook kiezen voor een riskante variant die **lastiger** en **gevaarlijker** voor de Weerwolven is, waarbij de Weerwolven zelf de kaars van hun slachtoffer moeten zien te doven!

Maar let op: als er meerdere kaarsen uitgaan, is er deze nacht geen slachtoffer.

2: VERENIGING VAN DORPEN



Als je **veel vrienden** verzamelt om 'De Weerwolven van Wakkerdam' te spelen, kun je verschillende dorpen maken.

Meest ideale situatie is om **1 kamer per dorp** te gebruiken – als je **buiten** speelt, kun je de dorpen ook bijvoorbeeld 20 meter uit elkaar laten zitten.

Elk dorp heeft een compleet spel nodig. Ook is het aan te raden om **1 spelleider per dorp** aan te wijzen.

De spelleiders kunnen dan gezamenlijk afspreken om het sein voor een nieuwe dag of nacht **tegelijktijd** te geven.

Elk spel verloopt op de gebruikelijke wijze, maar spelers

mogen op elk moment besluiten om hun dorp te verlaten, zolang het overdag is en de stemming nog niet begonnen is. De speler die besluit van dorp te veranderen, verlaat de tafel **met zijn kaart**, die geheim gehouden wordt. Men kiest een ander dorp naar keuze en klopt op de deur (of wacht op een afstandje) totdat de spelleider **toestemming** geeft om zich bij het nieuwe dorp aan te sluiten.

Om chaos te voorkomen, zouden de spelleiders kunnen besluiten om het komen en gaan te **beperken** (*bijvoorbeeld maximaal 2 per dorp*).

Het is mogelijk dat op deze manier diverse **identieke** karakters in een dorp terechtkomen. Het is zelfs mogelijk dat alle Weerwolven een gevaarlijk dorp **ontvluchten**. In dat geval **winnen de Burgers** van dat dorp direct.

Let op: te vaak van dorp wisselen is **riskant**: de dorpingen uit de regio zijn nogal bekrompen. Een vreemdeling is altijd extra verdacht... we hebben dorpen gezien waar elke nieuwkomer **systematisch** veroordeeld werd bij de stemming.

3: HIJ IS HET ZEKER NIET!



Een mini-variant die een nieuwe manier van stemmen biedt om het slachtoffer van de dag te bepalen.

Alle Burgers die nog in het spel zijn, **staan op**. De speler links van de laatste uitgeschakelde speler kiest een andere speler die men onschuldig acht. De eerste stemmer **blijft zelf staan**: iemand anders zal voor deze speler moeten instaan om deze te laten overleven.

De Burger die onschuldig verklaard werd, gaat zitten en **kies**t op zijn beurt een andere Burger die men wil redden, en die mag ook **gaan zitten**. Ga zo door **totdat er nog maar 1 speler overeind staat**.

Deze laatste speler is **het slachtoffer** van de dorpsstemming. Tijdens de stemming is het uiteraard toegestaan om met elkaar te discussiëren.

Let op: tijdens deze variant kunnen de Weerwolven **elkaar gemakkelijk beschermen** en daarmee hun terechte straf ontlopen. Onthoud goed wie elkaar onschuldig verklaart.

Alleen als de Weerwolven **als laatsten overblijven om te stemmen** kunnen de Burgers er zeker van zijn dat één van de Weerwolven uitgeschakeld wordt.

4: DE SPREKENDE MUUR



Deze variant kan met andere varianten gecombineerd worden.

De inwoners van Wakkerdam hebben de gewoonte om **net voordat de nacht valt** nog even de anonieme berichtjes op het muurtje achter het raadhuis te **lezen**.

Elke Burger die **nog** in het spel is, **schrijft** een kort bericht naar keuze op een stukje papier en geeft deze aan de spelleider. De schrijver blijft **anoniem**, dus men mag schrijven **wat men wil**: verdachtmakingen, waarschuwingen, opmerkingen, aanklachten, complimenten, liefdesverklaringen...

De spelleider verzamelt de papiertjes en **leest** de berichten in een **willekeurige** volgorde voor.

De Burgers vallen daarna in slaap, terwijl de korte berichten nog in hun hoofd rondspoken.

5: DUBBELE AGENDA



(Geschikt voor 7-9 spelers; als je met meer spelers wilt spelen, dan heb je een tweede basisspel nodig.)

A) KLEINE COMPLICATIES

Deze variant maakt het voor spelers mogelijk om een actiever rollenspel te spelen, omdat hun karakter **zichtbaar** is voor iedereen: de Ziener, de Jager, de Heks, Cupido, de Genezer, de Dorpsoudste, de Zondebok en maximaal 2 Gewone Burgers zijn de speelbare karakters. Iedere speler krijgt 1 van deze kaarten en legt deze **open** voor zich neer.

Daarna krijgt iedere speler een **gedekte identiteitskaart** uit een set van 2 Weerwolven en 5 tot 7 Gewone Burgers, afhankelijk van het aantal spelers.

Spelers houden hun identiteitskaart **geheim** totdat ze uitgeschakeld worden.

Deze kaart geeft aan bij welk **team** de speler behoort: Weerwolven of Burgers.

Het doel van de spelers is gelijk aan het doel in het basisspel: Weerwolven proberen de Burgers uit te schakelen en andersom.

Maak geen gebruik van deze karakters: de Dief, het Onschuldige Meisje, de Dorpsgek en de Fluitspeler.

B) GROTE COMPLICATIES

Gebruik dezelfde kaarten als bij variant 5A. Schud deze kaarten en geef iedere speler **twee gedekte kaarten**. Deze kaarten blijven geheim.

Dit biedt een aantal nieuwe mogelijkheden:

- de Heks kan ook de Ziener zijn,
- de Jager kan ook de Genezer zijn,
- de Dorpsoudste kan ook de Zondebok zijn, enzovoort.

Een speler met tenminste 1 Weerwolfkaart is een Weerwolf. Als deze speler tevens een kaart heeft met een speciale eigenschap, dan mag hij deze ook gebruiken.

6: HET OOGSTFEEST IN WAKKERDAM

Het wordt aanbevolen om tijdens deze variant meer Weerwolven dan gebruikelijk in het spel te brengen.

Dankzij overmatig drankgebruik tijdens het feest worden de **speciale eigenschappen** van de spelers **aangepast**:

- **De Weerwolven** mogen uitsluitend iemand uitschakelen die naast een van hen zit.
- **De Ziener** kan zich niet meer goed focussen op de visioenen. Zoals gebruikelijk kiest de Ziener een speler van wie men de identiteit wil ontdekken. De spelleider toont echter de identiteit van drie spelers: de gekozen speler en de (actieve) spelers die direct naast deze speler zitten. Daarbij geeft de spelleider **geen informatie** over welke kaart bij welke speler hoort.
- **De Jager** moet zijn slachtoffer kiezen uit **één van de spelers die direct naast hem zitten**.

- **Het Onschuldige Meisje** heeft moeite om haar slaapritme onder controle te krijgen. Ze wordt **te laat wakker** om de Weerwolven te bespioneren en kan alleen nog **de Heks** observeren.
- **De Dief** moet tijdens de eerste nacht - met behulp van de spelleider - zijn kaart (als hij deze niet geruild heeft tijdens de voorbereidingsronde) **ruilen** met een speler naar keuze. Iedere speler zal daardoor aan het begin van de volgende ochtend zijn identiteit moeten controleren.
- **De Burgemeester** moet stemmen vóórdát alle andere spelers dat doen.
- **De Zondebok** wordt niet langer uitgeschakeld bij een gelijke stand, maar wordt juist uitgeschakeld als één van de twee (actieve) spelers die direct naast hem zitten, als verdachte wordt aangewezen tijdens de dorpsstemming.
- **De Dorpsgek** gedraagt zich niet idioter (of juist minder idioot) dan normaal als hij dronken is; voor dit karakter verandert er niets.

- **De Heks** is afgeleid en is daardoor een toverdrankje kwijtgeraakt - maar ze weet niet welk drankje ze mist. De Heks kan haar eigenschap slechts één keer gebruiken en **nadat** ze een speler gekozen heeft, **gooit** de spelleider de bodem en deksel van de speldoos in de lucht en maakt op basis van de landing op de grond het resultaat van het drankje bekend.



▶ **Genezen**



▶ **Genezen en veranderd
in een Gewone Burger**



▶ **Genezen en veranderd
in een Weerwolf**



▶ **Uitgeschakeld**

- **Cupido** kiest de twee Geliefden, die elkaar zien en weer in slaap vallen zoals gebruikelijk: zij zijn de Ware Geliefden. **Dan** wijst Cupido naar **één van de Ware Geliefden en een andere speler**.

De spelleider maakt hen wakker zodat ze elkaar kunnen zien. De gekozen Ware Geliefde wordt nu de **Ontrouwe Geliefde**, de nieuwe Geliefde wordt de **Geheime Geliefde** en beiden vallen weer in slaap. De Ware Geliefde die niet gekozen was, wordt nu de **Bedrogen Geliefde**.

Vanaf nu geldt:

- Als de **Bedrogen Geliefde** wordt gedood, **sterft geen van de andere Geliefden**.
- Als de **Ontrouwe Geliefde** wordt gedood, **sterven beide andere Geliefden**.
- Als de **Geheime Geliefde** wordt gedood, dan **sterft alleen de Ontrouwe Geliefde** – de Bedrogen Geliefde realiseert zich het bedrog, maar overleeft het.

De Bedrogen Geliefde mag niet tegen de Ontrouwe Geliefde stemmen, maar de Ontrouwe Geliefde mag wel tegen de Bedrogen Geliefde stemmen. De Geheime Geliefde en de Ontrouwe Geliefde mogen niet op elkaar stemmen.

- **De Genezer** kan alleen zichzelf of één van de spelers direct naast hen beschermen.
- **De Fluitspeler** kan slechts 1 speler tegelijk betoveren.



7: DE ZWARTE DOOD



Deze variant is alleen spannend als de spelleider de enige is die deze kent. De tekst is daarom in geheimcode geschreven, zodat deze alleen met een magische spiegel leesbaar is! Begin te lezen op de volgende pagina.

uitgestorven is (wat heel zeldzaam is).

De overlevenden winnen als ze zich bewust worden dat er in dit spel niet klopt! Spelers die deze variant al eens gespeeld hebben, moeten duidelijk aangeven dat het hier gaat om de variant de Zwarte Dood.

Het schouwspel van het totale onbegrip van alle armen, onschuldige dorpsbewoners en de manier waarop zij elkaar met steeds onlogischere argumenten beschuldigen, is onnavolgbaar voor de zo onterecht mitgeschakelde spelers! Het is het absolute waard om deze variant tijdens een langdurig spel te spelen.



aanwijzen. Zo wordt verder geprobeerd tot dat het hele dorp
 zelf het volgende 'slachtoffer' van de Werwolven mag
 maar juist van de bestemmelijke Zwarte Dood en dat men
 men geen slachtoffer van de Werwolven is geworden,
 assisteert de mitgeschakelde speler discreet op de hoogte dat
 tijdens de verhitte discussie brengt de spelleider of een
 gebruikelijk.

De rest van de dag en de dopstestemming verlopen zoals
 die bekend staat als de Zwarte Dood!

men feitelijk mitgeschakeld is door de verschrompelijke plasp
 onthuld alsof deze gekozen is door de Werwolven, terwijl
 op de zenuwen hebben gewerkt!) Elk slachtoffer wordt
 spelleider wrak te nemen op irritante spelers die hen
 de 'Werwolven' mitgeschakeld wordt. (Ideaal om als
 Tijdens de eerste nacht bepaalt de spelleider wie er door
 en roept iedere nacht de Werwolven op alsof ze er echt zijn.
 van tevoren aan dat er een speciale variant geprobeerd wordt
 Werwolven in het spel zijn! De spelleider geeft niet
 Het grote geheim van deze variant is dat er geen

8: LYCANTROPISCHE BESMETTING



Om zo **geheim** mogelijk te werk te gaan, hebben de Weerwolven een speciale eigenschap ontwikkeld waarbij ze hun slachtoffers niet verslinden maar **besmetten**.

Alle slachtoffers van de Weerwolven worden niet langer uitgeschakeld, maar verliezen in plaats daarvan onmiddellijk al hun eigenschappen.

Elke nacht **kiezen** de Weerwolven een slachtoffer dat zijn ogen gesloten moet houden. Om het slachtoffer te laten weten dat hij besmet is, **tikt** de spelleider zachtjes zijn hoofd aan. De volgende ochtend blijft het slachtoffer anoniem.

Op deze manier komt er elke nacht een besmet slachtoffer bij.

Let op: als één van de besmette slachtoffers uitgeschakeld wordt, geldt dit ook onmiddellijk voor alle andere besmette spelers...

De Weerwolven winnen zodra ze de **op één na laatste** Burger besmetten.




9: VOLLE MAAN

Elke ochtend, behalve de allereerste, zal de rustige gang van zaken in Wakkerdam verstoord worden door een gebeurtenis.


Schud de gebeurteniskaarten en vorm een **gedekte** stapel tussen de spelers.

Vanaf nu zal, tijdens het ontwaken van het dorp, de laatste uitgeschakelde speler de bovenste kaart hardop voorlezen.

Het gevolg van deze gebeurtenis kan zijn:

direct maar tijdelijk , tijdelijk maar op een later moment 
of permanent .

Opmerkingen:

- Trek voor de eerste paar keren dat je deze variant speelt niet elke ochtend, maar elke tweede of derde ochtend een nieuwe kaart.
- Een ervaren spelleider kan zelf bepalen welke kaarten in de stapel zitten om het verloop van het spel te beïnvloeden. Ook kan hij bepaalde permanente  kaarten kiezen en deze gevolgen aan het begin van het spel toepassen.

UITLEG OVER DE SPIRITISME-KAART

Als de gebeurteniskaart Spiritisme wordt getrokken, wordt de speler **links van de laatste uitgeschakelde speler** een Medium. De Burgers houden elkaars handen vast en het Medium **leest hardop** alle vragen op de Spiritisme-kaart voor.

Daarna spreekt het Medium de **eerste uitgeschakelde speler** aan en kiest slechts één van de vragen om aan deze speler te stellen.

De uitgeschakelde dorpeling mag alleen antwoorden met **ja** of **nee**.



NIEUWE KARAKTERS

Dit zijn de nieuwe karakters in de volgorde waarin ze worden opgeroepen*:



1 - de Dorpsgek



4 - de Genezer



2 - de Dorpsoudste



5 - de Fluitspeler



3 - de Zondebok

* Zie op pagina 32 de volgorde waarin de karakters 's nachts worden opgeroepen.



DE DORPSGEK

Welk dorp heeft er niet eentje? Je hebt er niet veel aan, maar toch wil niemand dat hem iets slechts overkomt.

Wanneer het dorp **tegen de Dorpsgek stemt**, moet hij zijn kaart omdraaien. De dorpingen

hebben direct spijt van hun actie en **nemen het besluit terug**. Vanaf nu speelt de Dorpsgek verder, maar mag voor de rest van het spel niet meer stemmen. Want hoeveel is de stem van een gek eigenlijk waard? Nadat de Dorpsgek onthuld is, volgt er geen vervangende stemronde. Het spel vervolgt met de nacht zonder dat er iemand uitgeschakeld wordt.

LET OP:

Wanneer de Dorpsgek door de Weerwolven verslonden wordt of door de Jager wordt neergeschoten, wordt de Dorpsgek wel uitgeschakeld. Als hij ook de Burgemeester was, wordt deze rol niet doorgegeven. Deze eigenschap gaat daarmee voorgoed verloren.

(Variant voor wie durft: als de Dorpsgek al onthuld is zodra de Dorpsoudste (zie pagina 25) uitgeschakeld wordt door een stemming, het vergif van de Heks of het schot van de Jager, wordt de Dorpsgek ook onmiddellijk uitgeschakeld. Zonder de wijsheid van de Dorpsoudste in pacht komt het dorp terug op de beslissing om de gek te sparen.)

DE DORPSOUDSTE

Na een lang leven vol tegenslagen kan de Dorpsoudste wel tegen een stootje. De Weerwolven zullen hem tweemaal moeten aanwijzen om hem volledig te verslinden...



De eerste keer dat de Dorpsoudste door de Weerwolven aangevallen wordt, overleeft hij dit (de spelleider vertelt dit niet aan de anderen). Pas na de tweede aanval is de Dorpsoudste echt

uitgeschakeld.

De Dorpsoudste wordt wel direct uitgeschakeld bij een dorpsstemming, het vergif van de Heks en het schot van de Jager. De Burgers zijn echter zo radeloos na het uitschakelen van deze wijze en gewaardeerde dorpeling dat zij al hun speciale eigenschappen verliezen tot het einde van het spel.

LET OP:

Als de Dorpsoudste genezen wordt door de Heks krijgt hij slechts één leven terug. Als de Dorpsoudste één van de Geliefden is en zijn partner uitgeschakeld wordt, sterft de Dorpsoudste van liefdesverdriet, maar verliezen de Burgers niet hun eigenschappen.

DE ZONDEBOK

Eerlijk is het niet, maar als er iets misgaat in Wakkerdam wordt er altijd als eerste naar dit karakter gewezen...



Als de dorpsstemming in een gelijkspel eindigt, wordt de Zondebok aangewezen als het slachtoffer (zelfs als hij niet één van de getroffen spelers is). Als de Zondebok wordt uitgeschakeld, krijgt hij echter recht op een laatste wraakactie: hij mag onmiddellijk bepalen welke Burgers de volgende dag mogen

stemmen. Alle niet-gekozen Burgers mogen de volgende dag niet stemmen.

LET OP:

Als je slechts één speler kiest die mag stemmen, zal die Burger ook meer kans hebben om 's nachts door de Weerwolven verslonden te worden. Als dit gebeurt en er de volgende dag geen Burgers meer in leven zijn die mogen stemmen, dan is er die dag geen stemronde en wordt er niemand uitgeschakeld.

(Tenzij de gekozen speler natuurlijk zelf een Weerwolf is, of als de Weerwolven bewust besluiten om hem niet uit te schakelen...)

DE GENEZER

Dit sterke karakter kan de Burgers beschermen tegen de beet van de Weerwolven...



Elke nacht wijst de Genezer een speler aan (nadat hij traditiegetrouw het handgebaar maakt dat op de kaart staat). De gekozen speler zal tot de volgende ochtend beschermd zijn tegen de Weerwolven. Zelfs als hij door de Weerwolven gekozen wordt om verslonden te worden, kan deze speler niet uitgeschakeld worden.

LET OP:

- De Genezer mag zichzelf beschermen.
- De Genezer mag niet twee nachten achter elkaar dezelfde speler beschermen.
- De bescherming van de Genezer heeft geen invloed op het Onschuldige Meisje (*niemand kan die losgeslagen deugniet in het gareel houden*).



DE FLUITSPELER

Nadat hij jaren geleden op wrede wijze het dorp uit is gejaagd, keert de Fluitspeler onder een valse naam terug om zijn wraakplan in uitvoering te brengen.

Elke nacht kiest de Fluitspeler op verzoek van de spelleider twee spelers om te betoveren. De spelleider tikt de gekozen spelers vervolgens zachtjes op de schouders.

Nadat de Fluitspeler weer is gaan slapen, vraagt de spelleider alle spelers die ooit betoverd zijn - deze nacht of eerder - om wakker te worden en elkaar te zien. Als het ooit voorkomt dat elke levende speler behalve de Fluitspeler betoverd is, wint de Fluitspeler automatisch en verliezen alle andere spelers. (Zelfs als dit gebeurt na een stemronde of dankzij een aanval van de Weerwolven.)

LET OP:

De Fluitspeler kan zichzelf niet betoveren. De Genezer kan de spelers niet tegen de betovering beschermen. De Heks kan geen betoverde spelers genezen. Weerwolven zijn niet immuun tegen betoveringen. Een betovering kan niet worden doorgegeven door een Geliefde. Betoverde spelers behouden al hun eigenschappen en karakteristieken.

De auteurs willen graag bedanken:

*het geweldige Tours team (Alexandre, Catherine, François en anderen)
voor hun beruchte Weerwolven-avonden en alle voorgestelde
varianten, de A.J.T-groep in Nantes (Greg, Erwan...),
Rémy Delivorias alias Remy-lee, Manual Boujon alias Manu95
en zijn team, Julien Nicollet alias Knux, Delphine Montalant,
Cathy Trinta (SQJNSR), Gwenaël Beuchet, Emmanuel Viau,
Jean-Pierre Hubert, Fulbert, Arnaud Fillon, Vincent Pessel,
Magalie en Laurent Bernard & Danaé of Cirrus, Celine Malaret.*

Illustraties bovenzijde van de doos en kaarten: Alexios Tjoyas

Illustratie pagina 32: Naïade

Nieuw doosontwerp: Tom Vuarchex

Revisie Nederlandse editie: Kim Somberg & Stefan Meeuwssen

© 2023 Asmodee Group

DE WEERWOLVEN VAN WAKKERDAM

is een handelsmerk van Asmodee Group.





A game by
Philippe des Pallières
& Hervé Marly



Karakters

Een nieuwe uitbreiding voor De Weerwolven van Wakkerdam!



Ontdek nieuwe Weerwolven die nog enger zijn, zoals de Grote Boze Wolf die elke nacht twee Burgers opeet en de Besmettelijke Oerwolf die een Burger in een Weerwolf kan veranderen.



Speciale Burgers die nog veel meer kunnen, zoals Titus en zijn Dansende Beer of de Vos, gaan nu ook de strijd aan met de lycantropen... en dat is nog niet alles!



Deze doos bevat **22 kaarten**, waaronder **16** nieuwe karakters.



Voor spelers die in het bezit zijn van de 'Volle Maan'-uitbreiding zijn er bovendien twee bonuskarakters die aansluiten op de regels van dat spel.



A group of people with face paint are sitting around a campfire in a forest at night. The scene is illuminated by the warm glow of the fire and the cool blue light of the night sky, which is dotted with stars. The people are wearing dark clothing and have intricate patterns painted on their faces. They appear to be in conversation or listening to someone speak.

**Nieuwe volgorde
voor het oproepen van karakters:**

DE DIEF

(alleen in de eerste ronde)

CUPIDO

(alleen in de eerste ronde)

DE GELIEFDEN

(alleen in de eerste ronde)

DE GENEZER

DE ZIENER

DE WEERWOLVEN / HET ONSCHULDIGE MEISJE

DE HEKS

DE FLUITSPELER

DE BETOVERDEN