

Het Dorp

Uitbreiding voor De Weerwolven van Wakkerdam



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

Na de vreselijke zogenaamde 'Volle Maan'-tragedie ligt Wakkerdam in puin.

Vele jaren later hebben een aantal dappere buitenstaanders het dorp steen voor steen weer opgebouwd, met behulp van de inkomsten die ze hebben verdiend met de publicatie van hun laatste avontuur.

Ze hebben een bevlogen beroep gedaan op alle avonturiers zonder woonplaats die al hun epische avonturen op de voet hebben gevolgd, en hebben hen gevraagd om zich bij hen te voegen in dit nieuwe, voorbeeldige dorp.

Vrijwilligers van heinde en verre snelden zich naar de gloednieuwe huizen, boerderijen en winkels om een nieuw leven te starten dat past bij deze wonderbaarlijke plek.

Sommigen hebben zelfs hun tent op het dorpsplein opgezet om te wachten tot er een plek vrijkomt.

In de school is weer het gelach van kinderen te horen en in de herberg weergalmt weer een vrolijk geroezemoes en klinken de bierpullen weer als vanouds.

Er gaat de laatste dagen echter een zorgwekkend gerucht rond: een paar onguire weerwolven zouden deze nieuwe gemeenschap binnen zijn geslopen!

Inhoud

1 spelhandleiding



29
beroepstegels



14 gebouwen
(kaarten)



Een vel met 2 voorgesneden, zelfklevende stickers die aangebracht kunnen worden op het midden van 2 Gewone Burger-kaarten uit het basisspel *'De Weerwolven van Wakkerdam'*. De karakters op de stickers gelden tijdens elk spel waarbij de uitbreiding *'Het Dorp'* wordt gebruikt.



2 tegels
(Raaf/Vuur)

Beroepstegels

Deze tegels worden gebruikt om de publieke karakters over de spelers te verdelen, op een manier die door de spelleider wordt bepaald.



15 buidels
voor de Zwervers



Het scheermes van
de Barbier



6 kruiwagens
voor de Boeren



Het brood
van de Bakker



De rozenkrans
van de Biechtvader



De bokaal
van de Waard



De vijzel
van de Kwakzalver



De schoolbel



De sleutelbos
van de Veldwachter



Het wapenschild
van de Kasteelheer

Gebouwen

Sommige Burgers van Wakkerdam bewonen een gebouw dat hen een extra eigenschap geeft.

- Er zijn permanente eigenschappen die tijdens het gehele spel actief blijven
- Er zijn ook eigenschappen die slechts eenmalig gebruikt kunnen worden
- Er zijn permanente eigenschappen die spelers onder bepaalde voorwaarden kunnen verliezen.

Als een gebouw verwoest wordt, verliest de bewoner de bijbehorende eigenschap. De spelleider neemt de bijbehorende tegel terug en verwijdert deze daarmee voorgoed uit het spel.

Als een bewoner uitgeschakeld wordt, geeft hij zijn tegel terug aan de spelleider. Het gebouw kan daarna worden toegewezen aan een Zwerver.

Indien gewenst kan een Zwerver die door de Veldwachter is aangewezen, dit gebouw innemen en gebruik maken van de volledig vernieuwde eigenschap.



De Boerderijen

bewoond door de Boeren.

(Het spel bevat 6 boerderijen.)

Permanente eigenschap.

Op het idyllische platteland wonen vele Boeren en hun invloed is nog steeds erg groot.

- Startend vanaf de tweede ronde discussiëren de Boeren en kiezen uit hun midden een Burgemeester.
- Als de Burgemeester uitgeschakeld wordt, kiest hij een opvolger uit de overgebleven Boeren.
- Als de laatste Boer uitgeschakeld is, zal er geen Burgemeester meer zijn.



De Kerk

bewoond door de Biechtvader.
Eenmalige eigenschap.

Dit karakter kan bij iedereen de biecht afnemen om hun geheimen te achterhalen.

- Op elk moment van de dag, zelfs nadat de uitgeschakelde speler tijdens de stemronde aangewezen is, mag de Biechtvader een speler kiezen die hem in het geheim zijn karakterkaart laat zien.



De Hut

bewoond door de Kwakzalver.
Eenmalige eigenschap.

De getalenteerde Kwakzalver kan binnen slechts enkele seconden iemand weer jong maken, inclusief alle bijbehorende voordelen.

- Op elk moment van de dag kan de Kwakzalver de eenmalige eigenschap van een speler vernieuwen, ook als deze al gebruikt is. De spelleider geeft de speler de tegel waarmee de eigenschap van zijn gebouw vernieuwd wordt (slechts eenmalig te gebruiken).



De School

**bewoond door de Schooljuffrouw.
Permanente eigenschap.**

Het hele dorp weet dat de Schooljuffrouw niet zo dol is op mensen die hun vingers naar anderen wijzen.

- Elke dag, vlak voor de stemming, mag de Schooljuffrouw twee spelers verbieden om tijdens deze ronde te stemmen. Ze stemt zelf nooit.
- De Schooljuffrouw en de spelers die niet mogen stemmen mogen wel deelnemen aan de discussie van het dorp.
- De Schooljuffrouw mag ook de Waard verbieden om te stemmen.
- De Schooljuffrouw mag geen Zwervers verbieden om te stemmen.



De Bakkerij

bewoond door de Bakker.
Permanente eigenschap.

In Wakkerdam is de Bakker altijd als eerste op om zijn dagelijkse brood te maken. Soms denkt hij, vlak voor zonsopgang, een glimp op te vangen van de Weerwolven als ze terugkeren van hun misdrijven...

- Elke nacht opent de Bakker zijn ogen onmiddellijk nadat de spelleider "... de Weerwolven vallen weer in slaap!" heeft gezegd. Kort daarna vraagt de spelleider de Bakker om weer in slaap te vallen.



De Kapsalon

**bewoond door de Barbier.
Eenmalige eigenschap.**

Deze beroemde Barbier is een ware kunstenaar met zijn scheermes. Soms gebruikt hij zijn gereedschap om het recht in eigen handen te nemen en een karakter dat hij verdacht vindt uit te schakelen...

- Op elk moment van de dag mag de Barbier een speler naar keuze uitschakelen.
- Als de uitgeschakelde speler een Weerwolf* is, wordt de Barbier geprezen door het dorp en blijft hij in leven. In alle andere gevallen wordt de Barbier onmiddellijk uitgeschakeld.
- De Barbier mag geen Zwervers uitschakelen.

** Gewone Weerwolf, de Grote Boze Wolf, de Besmettelijke Oerwolf of de Witte Weerwolf.*



De Herberg

bewoond door de Waard.

Permanente en voorwaardelijke eigenschap.

Omdat hij geen inkomsten wil mislopen, houdt de Waard liever al zijn klanten te vriend, zeker ook omdat zijn herberg van zonsondergang tot zonsopgang geopend is...

- Weerwolven mogen hem 's nachts niet verslinden.
- De Burgers mogen overdag niet tegen hem stemmen.
- Traditiegetrouw stemt hij altijd alleen voordat de andere spelers stemmen (tenzij hij zijn immuniteit is verloren).
- Als hij tegen iemand heeft gestemd die uitgeschakeld wordt (zelfs als deze speler vrijgesproken wordt), verliest hij zijn immuniteit en zijn tegel.

Let op: uiteraard mogen alle speciale eigenschappen tegen hem gebruikt worden (zijn immuniteit is slechts relatief).



Het Politiebureau

bewoond door de Veldwachter.
Permanente eigenschap.

De Veldwachter handhaaft de wet en is verantwoordelijk voor het toewijzen van gebouwen aan Zwervers.

- Als een gebouw leeg komt te staan, mag de Veldwachter deze woning aan een Zwerver naar keuze geven. Deze Zwerver gaat vervolgens achter het gebouw staan, legt zijn buidel-tegel terug en pakt de tegel die bij het gebouw hoort, waardoor hij gebruik kan maken van de vernieuwde eigenschap van dat gebouw.
- Als er op dezelfde ochtend meerdere gebouwen leeg komen te staan, wordt voor elk gebouw dezelfde procedure gevolgd.

Let op: als de Veldwachter uitgeschakeld wordt, zullen er geen woningen meer toegewezen worden. Het Politiebureau blijft ook leeg staan. De Zwervers die op een woning hopen, hebben er dus baat bij om de Veldwachter te beschermen!



Het Kasteel

bewoond door de Kasteelheer.
Eenmalige eigenschap.

Ondanks zijn arrogante houding die soms voor ergernissen zorgt, heeft de Kasteelheer traditiegetrouw als enige het recht om een veroordeelde Burger vrij te spreken. Daarom wordt de Kasteelheer door iedereen gerespecteerd en is het verstandig om hem te vriend te houden.

- Na elke stemronde mag de Kasteelheer op verzoek van het toekomstige slachtoffer een Burger vrijspreken die tijdens de dorpsstemming aangewezen is. In dit geval wordt de speler niet uitgeschakeld en hoeft zijn karakterkaart niet te onthullen.
- Een zelfzuchtige Kasteelheer mag uiteraard ook zichzelf vrijspreken...

De Zwervers

(Geen gebouw.)

Permanente eigenschap.

Deze moedige, dakloze rondtrekkers willen niets liever dan deel van het dorp worden en zichzelf nuttig maken...

- De eigenschappen van de Schooljuffrouw, de Barbier, de Raaf en de Pyromaan hebben geen effect op de Zwervers.
- Zodra er een gebouw leeg komt te staan, zal de Veldwachter een Zwerver naar keuze aanwijzen. Deze speler gaat achter het gebouw staan, legt zijn buidel-tegel terug en ontvangt de tegel die bij dit gebouw hoort.
- Een Zwerver mag weigeren om een gebouw in te nemen dat door de Veldwachter aangeboden wordt.

Karakterkaarten



De Pyromaan

(wordt 's nachts opgeroepen)

Zoals de naam al doet vermoeden, heeft dit karakter een problematische obsessie met vuur. Laten we hopen dat hij zijn vurige impulsen kan beheersen zodat hij de juiste woning op het juiste moment platbrandt om de bedreigde Burgers te helpen!

Wanneer zijn karakter opgeroepen wordt, mag de Pyromaan **eens per spel** een gebouw aanwijzen waar de spelleider de Vuur-tegel op legt. De volgende ochtend, nadat alle Burgers de brand hebben gezien, wordt het gebouw permanent van tafel verwijderd. De voormalige bewoner van het gebouw wordt niet verwijderd uit het spel, maar wordt een Zwerver.

Als de Pyromaan het gebouw van het slachtoffer van de Weerwolven platbrandt, verslinden de Weerwolven hun

slachtoffer niet, uit paniek om aan de vlammen te ontsnappen. In dat geval wordt het gespaarde slachtoffer niet uitgeschakeld. De eerste Weerwolf rechts van het gebouw zal echter omkomen in de brand en wordt wel uitgeschakeld.

Let op: dit karakter kan niet zonder de gebouwen worden gespeeld.



De Raaf

(wordt 's nachts opgeroepen)

Dit karakter maakt graag zijn verdenkingen bekend door vlak voor zonsopgang een anonieme poster op te hangen waarmee hij de verdachte speler beschuldigt. De gevolgen zijn onmiskenbaar, ondanks de laffe actie van deze vreemde vogel!

Aan het einde van elke nacht, nadat de Weerwolven weer in slaap zijn gevallen, mag de Raaf een speler aanwijzen die hij verdenkt. De spelleider legt vervolgens de Raaf-tegel voor het gebouw van de aangewezen speler. Deze speler zal tijdens

de volgende stemronde automatisch twee tegenstemmen krijgen. De Raaf mag zijn anonieme poster ook aan de Herberg hangen, zelfs als de Waard zijn immuniteit nog heeft.

De Raaf mag geen Zwerver aanwijzen.

Let op: dit karakter kan niet zonder de gebouwen worden gespeeld.



Artwork van de Raaf: Alexios Troyas

Artwork van de Pyromaan: Stéphane Poinso

Artwork van Het Dorp: Cloé Dessolain

Artwork van de doos: Tom Vuarchex

Revisie Nederlandse editie: Kim Somberg & Stefan Meeuwse

Philippe des Pallières en Hervé Marly willen graag de honderden mensen bedanken die ons vanaf de start van ons avontuur van De Weerwolven van Wakkerdam geholpen hebben. Het zijn te veel mensen om hier allemaal te noemen.

Een spel van Philippe des Pallières en Hervé Marly.

© 2023 Asmodee Group.

*De Weerwolven van Wakkerdam is een merk van
Asmodee Group.*

Volgorde om karakters op te roepen

Karakters die alleen de eerste nacht opgeroepen worden

- De Dief
- Cupido
- De Geliefden

's Nachts

- De Ziener
- De Weerwolven (Het Onschuldige Meisje)
- De Bakker
- De Heks
- De Raaf
- De Pyromaan

Overdag

- Onthulling van de slachtoffers
- Discussie
- Stemming
- Nieuwe nacht etc.