

BEST OF
De Weerwolven
van Wakkerdam

Een spel van
Philippe des Pallières
& Hervé Marly



Spelregels

Opnieuw is het pittoreske dorp Wakkerdam
ten prooi gevallen aan de Weerwolven...

...maar deze keer hebben de meeste ongere vijanden van
het dorp hun krachten gebundeld zodat hun kwade plannen
zullen slagen en ze samen alle Burgers van Wakkerdam
kunnen verslinden.

Er is echter nog hoop: Sir Philippe en Hervé hebben
alle helden van het land bij elkaar verzameld
om de onschuldige dorpingen te komen redden.

De auteurs en uitgever van De Weerwolven van Wakkerdam
hebben besloten om het originele spel en de verschillende
uitbreidingen - Volle Maan, Karakters en Het Pact - te eren met
een speciale uitgave. Dit is hun eigen selectie van de allerbeste
karakters die in de laatste 15 jaar gecreëerd zijn.

We wensen je weer een geweldige tijd
in het pittoreske dorp Wakkerdam.

Maar zorg wel dat je altijd op je hoede blijft!



Speelmateriaal

28 tegels, 1 **burgemeesterspenning** (met koord)
en 1 spelhandleiding.



De karakters:

De Weerwolven

pagina's 7 t/m 8



3 Weerwolven



1 Besmettelijke
Oerwolf



1 Grote Boze
Wolf

De Burgers

pagina's 9 t/m 16



7 Gewone
Burgers



1 Cupido



1 Ziener



2 Gezusters



1 Onschuldig
Meisje



1 Vos



1 Ridder met het
Roestige Zwaard



1 Dorpsoudste



1 Heks



1 Titus en zijn
Dansende Beer



1 Jager

De Dubieuzen

pagina's 17 t/m 18



1 Wolvenkind



1 Wolfshond

De Eenlingen

pagina's 19 t/m 21



1 Witte Weerwolf



1 Fluitspeler



1 Engel

Spelverloop

Een spel bestaat uit een afwisselende serie van nachten en dagen die onder leiding van een speelleider wordt gespeeld.

Aan het begin van het spel krijgt elke speler een karakter toegewezen. Deze karakters geven de geheime identiteiten in het dorp weer.

Elke nacht sluiten alle spelers hun ogen (“Het dorp slaapt en iedereen sluit zijn ogen”). Daarna zal de speelleider, in de juiste volgorde, alle Weerwolven en andere nachtelijke karakters vragen om hun ogen te openen (“Wakker worden!”), hun eigenschap te gebruiken en hun ogen weer te sluiten (“Val weer in slaap!”).

De Weerwolven worden bijvoorbeeld elke nacht wakker om in het geheim een Burger te verslinden. Nadat alle nachtelijke karakters opgeroepen zijn, zal de speelleider alle spelers vragen om hun ogen open te doen (het dorp ontwaakt).

Elke dag ontwaken de Burgers en komen erachter dat één speler (soms zelfs meer) slachtoffer is geworden van de nachtelijke karakters. Deze speler wordt uitgeschakeld. Daarna discussiëren de overlevenden over wie ze vermoeden dat een Weerwolf is en houden een dorpsstemming om deze speler uit te schakelen en zo het dorp te beschermen.

Als alle Weerwolven uitgeschakeld zijn en er tenminste één Burger in leven is, dan winnen de Burgers. Als alle Burgers uitgeschakeld zijn en er tenminste één Weerwolf in leven is, dan winnen de Weerwolven.

Denk eraan dat het dus mogelijk is om te winnen als je tijdens het spel uitgeschakeld wordt; als jouw team wint, win jij ook! Sommige karakters hebben andere, meer specifieke doelen. Kijk voor deze beschrijvingen op pagina's 7-21.



Vorbereiding

De spelers kiezen een spelleider of wijzen willekeurig iemand aan die het spel zal leiden, maar niet mee zal spelen.

De spelleider selecteert het aantal karakters dat gelijk is aan het aantal spelers. Zodra iedereen bekend is met de verschillende karakters, schudt de spelleider de karaktertegels en geeft elke speler een gedekte tegel. De spelers kijken in het geheim naar hun tegel en leggen deze gedekt voor zich neer.

De spelleider bepaalt of de spelers nu mogen stemmen om de Burgemeester te benoemen (zie pagina 21). Het spel kan nu beginnen...

Spelverloop

A - Nachtfase: De spelleider brengt het dorp in slaap

De spelleider zegt: "Het is nacht, het dorp slaapt en iedereen sluit zijn ogen."

Alle spelers sluiten nu hun ogen, waarna de spelleider in de juiste volgorde (zie Samenvatting spelverloop op pagina's 22-23) alle nachtelijke karakters die meespelen oproept. Nadat al deze karakters zijn opgeroepen en hun eigenschap hebben kunnen gebruiken, eindigt de nachtfase.

B - Dagfase: De spelleider maakt het dorp wakker

De spelleider zegt: "Het is ochtend. Iedereen in het dorp wordt wakker en opent zijn ogen."

De spelleider onthult nu alle spelers die het slachtoffer van de nachtelijke karakters zijn geworden en draait hun karaktertegel open. Een uitgeschakelde speler doet niet meer mee aan het spel en kan voor de rest van het spel niet meer met de andere spelers communiceren.

De spelleider is verantwoordelijk voor het uitvoeren van alle eigenschappen die geactiveerd worden na de dood van een karakter (zoals de *Jager* en de *Geliefden*).

Als één van de karakters (of groep karakters) op dit moment zijn doel heeft behaald, eindigt het spel onmiddellijk en roept de spelleider de winnaar(s) uit. In alle andere gevallen vervolgt het spel met de overlevende spelers die in discussie gaan over hun verdenkingen. De spelleider coördineert de discussie en leidt het overleg.

Spelers mogen nooit hun karaktertegel laten zien, maar mogen wel zeggen wat ze willen! Spelers kunnen zich bijvoorbeeld als een ander karakter voordoen. De dagfase vormt de basis van het spel: overtuig de anderen door te bluffen of juist de waarheid te vertellen, maar zorg dat je altijd geloofwaardig blijft zodat je niet door de mand valt.

C - Als de spelleider er klaar voor is, start hij de dorpsstemming

De spelers moeten een speler uitschakelen waarvan ze vermoeden dat het een Weerwolf is. Na een teken van de spelleider wijst elke speler een speler aan die men wil uitschakelen. De speler die de meeste stemmen heeft gekregen, wordt uitgeschakeld: zijn karaktertegel wordt onmiddellijk onthuld en deze speler kan voor de rest van het spel niet meer communiceren met de andere spelers. Als het onthulde karakter een eigenschap heeft die bij zijn dood geactiveerd wordt, is de spelleider verantwoordelijk voor de uitvoering van deze eigenschap (*zoals de Jager of de Geliefden*).

Bij een gelijkspel:

- Als de Burgemeester meespeelt en tegen één van de gelijkstaande spelers heeft gestemd, wordt de speler die door de Burgemeester gekozen werd, uitgeschakeld (de Burgemeester heeft de beslissende stem).
- In alle andere gevallen volgt er een tweede stemronde over de gelijkstaande spelers. Als het gelijk blijft, wordt er niemand uitgeschakeld.

Als één van de karakters (of groep karakters) op dit moment zijn doel heeft behaald, eindigt het spel onmiddellijk en roept de spelleider de winnaar(s) uit. In alle andere gevallen vervolgt het spel met de start van een nieuwe nachtfase (de spelleider brengt het dorp in slaap).

Karakterbeschrijvingen

De karaktertegels geven de geheime identiteit van de spelers tijdens het spel weer. Elke groep karakters heeft een eigen doel, maar bepaalde karakters hebben ook hun eigen persoonlijke doelen. Sommige karakters hebben ook speciale eigenschappen.

De Weerwolven

De Weerwolven zijn de meest gevaarlijke karakters en hun onstilbare honger vormt een groot gevaar voor het hele dorp.

Elke nacht worden ze opgeroepen door de spelleider om een Burger te verslinden. Overdag verbergen de Weerwolven hun geheime identiteit om te voorkomen dat ze door de Burgers uitgeschakeld worden.

Hun doel: alle spelers uitschakelen die geen Weerwolf zijn, met tenminste één Weerwolf in leven.



De Gewone Weerwolven

Elke nacht worden alle Weerwolven samen wakker en moeten ze één speler kiezen om te verslinden (dit mag geen Weerwolf zijn). Als ze het niet eens worden, dan wordt er niemand opgegeten tijdens de nacht. Overdag proberen zij hun identiteit en vreselijke misdaden te verbergen voor de Burgers.



De Besmettelijke Oerwolf

De eerste Weerwolf die ooit in ons land verscheen was de Oerwolf. Zijn meest angstaanjagende eigenschap is dat hij zijn vloek doorgeeft aan iedereen die hij bijt...

Elke nacht ontwaakt hij en eet samen met de andere Weerwolven. Maar eens per spel mag hij, nadat de Weerwolven in slaap zijn gevallen en als hij dat wil, zijn hand (of poot) opsteken. Dit betekent dat het slachtoffer niet verslonden maar besmet is.

De spelleider tikt de besmette speler zachtjes aan. Deze speler verandert onmiddellijk in een Weerwolf en zal opeenvolgende nachten met de andere Weerwolven eten. Als de besmette speler een speciale eigenschap heeft, mag hij deze zoals gewoonlijk blijven gebruiken maar zijn doel is nu om samen met de Weerwolven te winnen.



De Grote Boze Wolf

In Wakkerdam zijn niet alleen de kleine biggetjes bang voor de Grote Boze Wolf. Er gaan geruchten dat deze gigantische en vraatzuchtige weerwolf eens een compleet dorp zou hebben uitgeroeid!

Elke nacht ontwaakt hij en eet hij samen met de andere Weerwolven. Daarna, zolang er geen Weerwolf, Wolvenkind of Wolfshond uitgeschaald is, wordt hij een tweede keer wakker en verslindt een tweede slachtoffer (dit mag geen Weerwolf zijn).

Zie ook pagina 19: De Witte Weerwolf

De Burgers

De Burgers zijn tot alles in staat om hun thuis te beschermen.

Om het onbekende gevaar tegen te gaan, worden ze gedwongen om elke dag de meest verdachte speler uit te schakelen, hoe moeilijk dit ook is.

Hun doel: alle Weerwolven uitschakelen, met tenminste één Burger in leven.



De Gewone Burgers

Deze dorpelingen volgen vooral hun eigen intuïtie. Ze moeten samenwerken om te achterhalen wie te vertrouwen is en analyseren het gedrag van de andere spelers om Weerwolven te identificeren.



Cupido

Tijdens de eerste nacht wijst Cupido twee spelers aan die voor de rest van het spel 'verliefd op elkaar' zullen zijn (Cupido mag hierbij zichzelf als één van de Geliefden kiezen). Cupido geldt tijdens de rest van het spel als een Gewone Burger. De spelleider raakt de twee gekozen Geliefden aan om hen te laten weten dat zij door Cupido geselecteerd zijn en zij mogen kort hun ogen openen om te zien wie hun Geliefde is.

Als één van de Geliefden dood gaat, sterft de ander onmiddellijk uit liefdesverdriet. Een Geliefde kan niet tegen zijn of haar partner stemmen, zelfs niet als misleiding.

Speciale situatie: Is één van de Geliefden een Burger en de ander een Weerwolf of de Fluitspeler, dan verandert het doel van het spel voor deze twee spelers. De enige wens van het paar is om samen ongestoord in liefde en vrede te leven, dus moeten zij alle andere spelers (Weerwolven en Burgers) zien uit te schakelen door zorgvuldig het slachtoffer van de Weerwolven en de dorpsstemming te manipuleren. Als ze de enige twee overgebleven spelers zijn, dan winnen ze.



De Ziener

De Ziener kan op mysterieuze wijze de ware identiteit van spelers ontdekken. Elke nacht wijst de Ziener een speler aan, waarna de spelleider de karaktertegel van die speler aan de Ziener toont. De Ziener moet proberen de overige Burgers te helpen met de verkregen informatie, maar moet wel discreet blijven om ontmaskering door de Weerwolven te voorkomen, die de Ziener als grote bedreiging beschouwen.



De Twee Gezusters

Veel dorpelingen hebben moeite om de Twee Gezusters uit elkaar te houden; ze lijken echt als twee druppels water op elkaar. Gelukkig kunnen ze altijd op elkaar rekenen tijdens onzekere tijden!

De eerste nacht worden de zussen op aanwijzing van de spelleider tegelijk wakker en zien zij elkaar. De spelleider kan ervoor kiezen om hen op bepaalde nachten opnieuw wakker te maken zodat ze in het geheim hun verdenkingen kunnen bespreken.

Tip voor de spelleider: Omdat de Twee Gezusters elkaar vanaf het begin kennen, kun je ervoor kiezen hen meer in het spel te betrekken om de Burgers een klein voordeel te geven.



Het Onschuldige Meisje

Het Onschuldige Meisje mag elke nacht, als de Weerwolven wakker zijn, haar ogen een klein beetje openen om te zien wie zij zijn. Als ze echter door de Weerwolven betrapt wordt, zal ze direct verslonden worden, in plaats van het gekozen slachtoffer van die nacht. Het Onschuldige Meisje mag uitsluitend 's nachts spioneren als de Weerwolven actief zijn en ze mag haar ogen niet volledig openen om zich als een Weerwolf voor te doen — ze mag alleen proberen om subtiel te gluren.





De Vos

Elke nacht mag de Vos op aanwijzing van de spelleider een groep kiezen bestaande uit drie spelers die naast elkaar zitten, door de speler in het midden van de groep aan te wijzen. Als er minstens één Weerwolf in deze groep van drie zit, steekt de spelleider een duim omhoog. Als er geen Weerwolf in de gekozen groep zit, houdt de spelleider een duim omlaag en verliest de Vos voorgoed zijn eigenschap. Hij heeft nu echter wel in

één keer belangrijke informatie over drie spelers gekregen.

Let op: de spelleider roept de Vos elke nacht op, maar deze speler is niet gedwongen om zijn eigenschap elke nacht te gebruiken.

Tip voor de spelleider: de Vos mag geen tegels van de gekozen spelers bekijken; de spelleider laat hem simpelweg weten of er Weerwolven in de groep zitten.



De Ridder met het Roestige Zwaard

Na vele tochten over de hele wereld onderhoudt deze oude gepensioneerde ridder zijn edele zwaard niet meer zo goed. Zijn vertrouwde zwaard is dan wel roestig, maar de ridder staat nog steeds zijn mannetje! Wees voorzichtig, want hij heeft zijn zwaard altijd bij zich, zelfs in zijn slaap...

Als de Ridder verslonden wordt is hij ook uitgeschakeld, maar één van de Weerwolven loopt een infectie op dankzij het roestige zwaard. De eerste Weerwolf links van de Ridder met het Roestige Zwaard zal een volle dag overleven voordat hij aan het einde van de volgende nacht uitgeschakeld wordt. De spelleider kondigt aan dat de Weerwolf door een infectie is uitgeschakeld.

Let op: opletende spelers zullen kunnen afleiden dat alle spelers die tussen de dode Ridder met het Roestige Zwaard en de overleden Weerwolf zitten, onschuldige Burgers zijn.



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 dorpling dat zij al hun speciale eigenschappen verliezen tot het einde van het spel.

De Besmettelijke Oerwolf heeft geen effect op de Dorpsoudste als hij voor de eerste keer gebeten wordt.

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 wordt uitgeschakeld, wordt de Dorpsoudste ook uitgeschakeld maar verliezen de Burgers niet hun eigenschappen.



De Heks

Deze Heks kan twee zeer sterke toverdrankjes brouwen. Het eerste brouwsel is een levenselixer waarmee een speler die door een Weerwolf gedood is, weer tot leven gewekt kan worden. Het tweede brouwsel is een dodelijk vergif, waarmee een speler tijdens de nacht kan worden vermoord.

Als de Heks wordt gewekt tijdens de nacht, wijst de spelleider aan wie het slachtoffer van de Weerwolven is. De Heks krijgt dan de keuze om het levenselixer te gebruiken door een duim op te steken. Ongeacht of er gebruik gemaakt is van het elixer, krijgt de Heks daarna de keuze om het vergif te gebruiken door een speler aan te wijzen.

Beide drankjes mogen tijdens dezelfde nacht gebruikt worden, maar elk drankje slechts één keer per spel. De Heks mag de drankjes voor zichzelf gebruiken, indien gewenst. De toverdrankjes kunnen niet worden gebruikt om de betovering van de Fluitspeler of de besmetting van de Besmettelijke Oerwolf te genezen.



De Jager

Als de Jager wordt verslonden door de Weerwolven of uitgeschakeld wordt dankzij de stemming door de Burgers, zal dat niet zonder slag of stoot gaan. Voordat hij de geest geeft, kiest de Jager een andere speler die daardoor ook uitgeschakeld wordt.

Speciale situatie: Als de Jager ook een Geliefde is en sterft van liefdesverdriet wanneer zijn partner uitgeschakeld wordt, zal zijn eigenschap toch geactiveerd worden. Het is daardoor mogelijk dat er een situatie ontstaat waarin er geen levende spelers meer over zijn. Als dit gebeurt, is er geen winnaar.



Titus en zijn Dansende Beer

Er worden in het dorp dierbare herinneringen gekoesterd aan Titus, die zijn beer Ursus een fantastisch en sierlijk ballet laat opvoeren. Vroeger werd dit prachtige spektakel elke zomer luid toegejuicht. Maar Ursus kan veel meer dan alleen dansen; hij kan ook het verborgen gevaar van de lycantropen ruiken.

Elke ochtend, direct na de onthulling van eventuele nachtelijke slachtoffers, en als er tenminste één Weerwolf direct naast Titus zit (of net is komen te zitten), dan gromt de spelleider even om de spelers te laten weten dat de beer van Titus het gevaar geroken heeft. Alleen spelers die niet uitgeschakeld zijn tellen mee als spelers die direct naast Titus zitten.

Tip voor de spelleider: Om het wat overzichtelijker te maken, kan het handig zijn om alle uitgeschakelde spelers uit het speelgebied te zetten of van tafel te laten opstaan. Als Titus besmet is, zal de spelleider elke ronde grommen, totdat Titus uitgeschakeld is.

De Dubieuzen

Zijn het bondgenoten of vijanden van het dorp? Deze karakters kunnen van team of karakter wisselen.

Hun doel: zorgen dat het team waartoe zij behoren, de Burgers of de Weerwolven, wint.



Het Wolvenkind

Het Wolvenkind is als zuigeling achtergelaten in het bos en is opgevoed door wolven. Zodra hij op handen en voeten kon lopen, is hij in de richting van Wakkerdam getrokken.

Op een dag zag het Wolvenkind tot zijn verbazing een dorpeling gracieus voorbij lopen op twee benen en sindsdien is dit zijn rolmodel geworden. Hij besloot de dorpeling te volgen en zich bij de gemeenschap van Wakkerdam te voegen. Bij binnenkomst was hij erg nerveus, maar omdat de inwoners met hem te doen hadden werd hij warm ontvangen.

Wat zal er gebeuren met het Wolvenkind: zal hij een eerlijke Burger blijven of zich ontwikkelen tot een vreselijke Weerwolf? Deze tweestrijd woedt al levenslang in het hart van het Wolvenkind. Hopelijk kan zijn rolmodel ervoor zorgen dat hij zijn pas verworven menselijkheid kan behouden.

Het Wolvenkind is een Burger. De eerste nacht kiest het Wolvenkind op aanwijzing van de spelleider een speler als rolmodel. Als deze speler ooit uitgeschakeld wordt, verandert het Wolvenkind onmiddellijk in een Weerwolf en zal de volgende nacht samen met zijn wolvenbroeders wakker worden om elke nacht met hen te eten tot het einde van het spel.

Tip voor de spelleider: Net zoals bij de Wolfshond kan de spelleider ervoor kiezen om de ware aard van het Wolvenkind niet te onthullen als deze uitgeschakeld wordt. De twijfel over zijn ware aard blijft dan van kracht: was hij een Burger of een Weerwolf?



De Wolfshond

Diep van binnen weten alle honden dat ze van wolven afstammen en dat de mens, ondanks dat het trouwe en gulle baasjes kunnen zijn, hen tot gehoorzame en kinderlijke metgezellen heeft gereduceerd. Alleen de Wolfshond kan bepalen of hij naar zijn beschaafde menselijke baasje zal luisteren of dat hij zijn natuurlijke aard volgt.

Tijdens de eerste nacht bepaalt de Wolfshond of hij een Gewone Burger of een Weerwolf wil zijn. Als hij een Weerwolf wil zijn, zal hij elke nacht samen met hen ontwakken om deel te nemen aan hun nachtelijke maal en zal hij alleen winnen als de Weerwolven winnen. Zo niet, dan moet hij elke nacht zijn ogen gesloten houden en kan hij alleen samen met de Burgers winnen.

Deze keuze is definitief!

Tip voor de spelleider: Het kan vermakelijk zijn om de ware aard van de Wolfshond niet te onthullen als deze uitgeschakeld wordt. De twijfel over zijn ware aard blijft dan van kracht: was hij een Burger of een Weerwolf?



De Eenlingen

Wellicht kan hun verleden verklaren waarom de Eenlingen zo'n hekel hebben aan de inwoners van Wakkerdam. Eén ding is in ieder geval zeker: iedereen is bang voor hen.

Hun doel: hun persoonlijke doel behalen, ongeacht het team waartoe ze behoren.



De Witte Weerwolf

Onderzoekers hebben onlangs ontdekt dat er een vreemde mutatie heeft plaatsgevonden onder de lycantropen. Dit miserabele karakter heeft niet alleen een hekel aan de Burgers, maar ook aan de andere Weerwolven!

Elke nacht ontwaakt de Witte Weerwolf en eet samen met de andere Weerwolven. Maar elke tweede nacht wordt hij op aanwijzing van de spelleider een tweede keer wakker, ditmaal echter alleen, en mag hij één van de Weerwolven uitschakelen. Het doel van dit karakter is om de enige overlevende van het dorp te worden. Als hij hierin slaagt, wint hij het spel. Als de rest van de Weerwolven hun doel om te winnen behaalt, eindigt het spel zoals gewoonlijk maar deelt de Witte Weerwolf de overwinning niet.



De Fluitspeler

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.) Als de Fluitspeler besmet wordt door de Besmettelijke Oerwolf verandert hij in een Gewone Weerwolf. Zijn oorspronkelijke doel gaat verloren en hij wordt niet langer wakker wanneer de spelleider hem oproept.

Let op: De Fluitspeler kan zichzelf niet betoveren. 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 Engel

De Engel verafschuwt het simpele dorpsleven en de invasie van duivelse monsters, waardoor hij vooral snel wil ontwaken uit deze vreselijke nachtmerrie in zijn eigen comfortabele bed.

Als de Engel meespeelt, start het spel met een discussie en een stemronde voordat de eerste nacht begint. Als de Engel tijdens de eerste stemronde of de eerste nacht uitgeschakeld wordt, is hij de winnaar en eindigt het spel. Als hij bij de start van de tweede dag nog leeft, accepteert hij echter zijn lot en wordt voor de rest van het spel een Gewone Burger.

Let op: Als de Engel één van de Geliefden is, geeft hij zijn persoonlijke doel op.

Tip voor de spelleider: Aarzel vooral niet om tijdens de eerste dag de spanning op te voeren door spelers eraan te herinneren dat de Engel meespeelt!

De Burgemeester

Aan het begin van het spel of iets later, naar inzicht van de spelleider, benoemen de spelers via een stemming een Burgemeester. Iedere speler, behalve de spelleider, kan hiervoor gekozen worden. De speler die als Burgemeester gekozen wordt, mag de benoeming niet weigeren en krijgt de burgemeesterspenning. Vanaf nu telt de stem van deze speler als twee stemmen. De Burgemeester heeft ook de beslissende stem bij een gelijkspel. Zodra de Burgemeester uitgeschakeld wordt, benoemt hij een opvolger voordat hij zijn laatste adem uitblaast.



Samenvatting spelverloop

Vorbereiding

- Kies een spelleider
- Kies en verdeel de karaktertegels
- Benoem een Burgemeester (of doe dit later in het spel)

Volgorde om karakters op te roepen (afhankelijk van de karakters die meespelen)

Als de Engel meespeelt, start het spel met een discussie en een stemronde om één speler uit te schakelen. Als de Engel tijdens deze eerste stemronde of de eerste nacht uitgeschakeld wordt, wint hij het spel.

Karakters die de eerste nacht opgeroepen worden:

- Cupido
- De Geliefden
- De Ziener
- De Twee Gezusters
- Het Wolfenkind
- Titus en zijn Dansende Beer
- Alle Weerwolven, waaronder de Wolfshond (als hij ervoor gekozen heeft een Weerwolf te zijn), De Witte Weerwolf, De Besmettelijke Oerwolf en de Grote Boze Wolf. (Het Onschuldige Meisje mag bespioneren)
- De Besmettelijke Oerwolf
- De Grote Boze Wolf
- De Heks
- De Vos
- De Fluitspeler
- Betoverde spelers

Karakters die elke nacht opgeroepen worden:

- De Ziener
- Alle Weerwolven, waaronder de Wolfshond (als hij ervoor gekozen heeft een Weerwolf te zijn), Het Wolfenkind (als zijn rolmodel uitgeschakeld is) en de speler die besmet is door De Besmettelijke Oerwolf. (Het Onschuldige Meisje mag bespioneren)
- De Witte Weerwolf (elke tweede nacht)
- De Besmettelijke Oerwolf
- De Grote Boze Wolf (zolang er geen Weerwolf uitgeschakeld is)
- De Heks
- De Vos
- De Fluitspeler
- Betoverde spelers

Overdag:

- Onthulling van de slachtoffers
- Grom van de beer
- Discussie
- Stemming

Karakters kiezen

Als spelleider is het jouw taak om te kiezen welke karakters meespelen.

Voor de eerste paar spelletjes raden we aan om te spelen met Gewone Burgers en deze later te vervangen door meer complexe karakters. Voor de juiste balans is het verstandig om niet meer dan een kwart van het aantal spelers een Weerwolf te laten spelen.

Probeer bijvoorbeeld in een spel met 8 spelers en een spelleider te spelen met 2 Weerwolven, 1 Cupido, 1 Ziener, 1 Jager en 3 Gewone Burgers.

Credits

We willen graag de honderden mensen bedanken die ons vanaf de start van ons avontuur van De Weerwolven van Wakkerdam geholpen hebben, ergens tijdens de vorige eeuw. Het zijn te veel mensen om hier allemaal te noemen.

'Het Beste van de Weerwolven van Wakkerdam' is ontwikkeld door Philippe des Pallières en Hervé Marly.

Illustraties van het basisspel en Volle Maan: Alexios Tjoyas

Illustraties van Karakters: Misda en Christine Deschamps

Doosontwerp: Tom Vuarchex

Revisie Nederlandse editie: Kim Somberg & Stefan Meeuwsen

© 2023 Asmodee Group.

DE WEERWOLVEN VAN WAKKERDAM
is een handelsmerk van Asmodee Group.

