

# Die Werwölfe von Düsterwald

Auteur: Philippe des Pallières & Hervé Marly

Uitgegeven door "lui-même" heruitgebracht door Asmodée Duitsland

Speel de rol van de weerwolf of van een dorpsbewoner en ontdek wie wie is.

Een spel voor 8 tot 18 spelers vanaf 10 jaar.

---

## Die Werwölfe von Düsterwald

### Doel van het spel :

- voor de dorpsbewoner : de weerwolf uitschakelen
- voor de weerwolf : de dorpsbewoner uitschakelen

### Speelmateriaal :

- 4 kaarten weerwolf
- 13 kaarten dorpsbewoner
- 1 waarzegster
- 1 dief
- 1 jager
- 1 amor
- 1 heks
- 1 meisje
- 1 kapitein

### De weerwolf :

Iedere nacht verslindt hij een dorpsbewoner. Daarom verbergt hij overdag zijn ware identiteit. Men heeft 1, 2, 3 of 4 weerwolven afhankelijk van het spelersaantal en aanverwante varianten.

### De dorpsbewoner :

Elke nacht valt een van hen ten prooi aan de weerwolven. Deze speler ligt uit het spel.

Alle dorpsbewoners (alle overblijvende medespelers) komen elke morgen samen om de weerwolf onder hen te ontmaskeren.

Na een discussie duiden ze een dorpsbewoner aan die uit het spel wordt gezet.

### De normale dorpsbewoner :

Deze heeft geen enkele bijzonder macht. Zijn enige wapens zijn het gedrag van de andere spelers te verklaren om op deze manier de weerwolf te identificeren en zijn overtuigingskracht om zijn verwijderen te beletten daar hij echt onschuldig is.

### De oude waarzegster :

Iedere nacht mag ze de echte identiteit van een willekeurige speler kennen. Ze moet de andere dorpsbewoners helpen maar toch voorzichtig zijn omdat ze anders de voorkeur van de weerwolf wordt.

**De jager :**

Wanneer hij door de weerwolven gegrepen wordt of door de dorpsbewoners onschuldig verwijderd wordt heeft hij de mogelijkheid een willekeurige speler aan te duiden die eveneens stopt met spelen.

**Amor :**

Wanneer hij zijn beroemde pijlen schiet kan Amor twee willekeurige spelers onsterfelijk verliefd laten worden. In de eerste ronde in de voorbereidingsfase duidt hij twee spelers aan ( om het even of man of vrouw). Beiden worden verliefd op elkaar. Amor kan ook zichzelf kiezen. Wanneer een van beiden moet stoppen sterft de andere speler van verdriet en stopt eveneens met het spel. Een verliefde kan niet tegen zijn geliefde stemmen.

**Opgepast :** wanneer een van de verliefden een weerwolf is en de andere een dorpsbewoner dan hebben beiden een ander doel. Om in vrede met zijn geliefde te kunnen leven en om het spelletje te winnen moeten ze alle andere spelers volgens de spelregels uitschakelen.

**De heks :**

Ze kan twee sterke toverdranken samenstellen :

Een genezende drank om een speler, die het slachtoffer van een weerwolf zou worden, terug in het spel te brengen en een gifdrank om een willekeurige speler te doden.

De heks kan deze toverdranken slechts eenmaal in de loop van een spelletje gebruiken. Ze kan beide toverdranken in een en dezelfde nacht gebruiken. Nadat de heks een toverdrank heeft gebruikt kunner er 's morgens, geen enkele, één of twee doden liggen.

De heks kan de toverdrank voor zichzelf aanwenden om zichzelf te genezen.

Wanneer je na enkele spelletjes vindt dat de rol van de heks iets te sterk wordt kan de toverkracht verminderen tot één toverdrank per spelletje ( men heeft dan de keuze tussen gifdrank of genezende drank)

**Het meisje :**

Het meisje kan proberen met halfgeopende ogen de weerwolf in zijn slapeloze fase te bespieden. Wordt ze hierbij echter door de weerwolf gegrepen kan ze onmiddellijk uit het spel liggen ( dit wordt zonder woorden door de weerwolf beslist) en dan is er deze nacht geen ander slachtoffer. Het meisje kan enkel 's nachts spioneren, gedurende de slapeloze fase van de weerwolf.

**De kapitein :**

Deze kaart krijgt een speler toevertrouwd bij zijn identiteitskaart. De kapitein wordt door de meerderheid van de andere spelers gekozen. De eer om kapitein te zijn kan men niet weigeren. De stem van de kapitein telt dubbel. Wordt deze speler verwijderd dan noemt hij met zijn laatste adem zijn opvolger.

**De dief :**

Ontvangt iemand deze kaart dan komen er twee identiteitskaarten "normale dorpsbewoners" extra in het spel en dit in het begin van het spel.

Nadat de identiteitskaarten verdeeld werden komen de twee overblijvende

identiteitskaarten verdekt in het midden van de tafel te liggen. In de voorbereidingsfase van de eerste nacht moet de dief de beide kaarten bekijken en mag hij zijn eigen kaart met een van de beide kaarten ruilen. Wanneer de beide kaarten in het midden van de tafel weerwolven zijn moet hij verplicht ruilen. De nieuw gekozen identiteit blijft hij tot het einde van het spel behouden.

### Verdeling van de karakters bij een eenvoudig spel.

Aantal spelers (zonder spelleider)	De weerwolf	De waarzegster	Normale dorpsbewoners
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	3	1	14

### Verloop van het spel

#### Vorbereiding

- De spelers kiezen een **spelleider** ofwel wordt hij willekeurig of bij toeval gekozen. Hij speelt niet mee maar hij begeleidt de andere spelers doorheen het spelletje. Voor de eerste partijtjes is het wel aangeraden om een speler te kiezen die de meeste ervaring met het spel heeft of zich als goede spelleider heeft bewezen en voor de noodzakelijke stemming kan zorgen. (tips voor de spelleider vind je onder [www.loups-garous.com](http://www.loups-garous.com) )
- De spelleider heeft iedere speler **in het geheim een identiteitskaart** die elke speler bekijkt en verdekt voor zich neerlegt.
- De spelleider kondigt de nacht aan met de woorden (of iets dergelijks) "**De nacht valt over het dorp en het ganse dorp slaapt**". De spelers buigen hun hoofd en sluiten de ogen. Vervolgens noemt de spelleider de verschillende karakters die aan het spel deelnemen. **Belangrijk : wanneer de spelleider een karakter noemt opent enkel deze zijn ogen, alle andere spelers houden hun ogen gesloten.**

### Vorbereidingsfase (uitgezonderd een eenvoudig spelletje)

De spelleider roept de **dief**.

De spelleider zegt " dief ontwaak !" . De speler die de kaart dief heeft, opent de ogen en bekijkt de twee verdeckte kaarten in het midden van de tafel en ruil eventueel zijn karakterkaart om. De spelleider vervolgt " de dief slaapt weer in" en de dief sluit de ogen opnieuw.

De spelleider roept **Amor**.

De spelleider zegt " Amor ontwaak ! " en de betreffende speler opent de ogen en kiest twee spelers (eventueel zichzelf) . De spelleider gaat eenmaal rond de tafel en tikt in het voorbijgaan de door Amor bestemde spelers op de schouder zodat ze weten dat zij de verliefden zijn. De spelleider vervolgt " Amor slaapt weer in" en Amor sluit de ogen.

De spelleider roept **de verliefden**.

De spelleider zegt " de verliefden ontwaken, herkennen elkaar en slapen terug in!" De beide spelers maken zich kenbaar zonder aan elkaar hun ware identiteit prijs te geven. Vervolgens gaat de spelleider verder met het normale spelverloop.

## Verloop van een normale spelronde

Het verloop van een normale spelronde varieert afhankelijk van de deelnemende en overblijvende karakters. De karakters worden steeds in deze volgorde opgeroepen :

**1** De spelleider roept **de waarzegster**.

De spelleider zegt " waarzegster ontwaak en duidt een persoon aan wiens identiteit je wil kennen". De waarzegster opent de ogen en wijst met de vinger naar een persoon. De spelleider toont de identiteitskaart van deze persoon. De spelleider vervolgt " de waarzegster slaapt terug in!" en de waarzegster buigt het hoofd en sluit de ogen.

**2** De spelleider roept **de weerwolf**.

De spelleider zegt "weerwolf ontwaak maak je kenbaar en kies een nieuw slachtoffer!". De weerwolven heffen hun hoofd op, open hun ogen en kiezen in stilte een slachtoffer. Op dit ogenblik kan het meisje spioneren(door de ogen voorzichtig te openen) Ze hoeft niet te spioneren. Wordt ze hierbij door de weerwolven betrapt dan kan ze ook als slachtoffer gekozen worden ook al waren ze het reeds eens over een ander slachtoffer.

**3** De spelleider roept **de heks**.

De spelleider zegt " Heks ontwaak ! Ik toon u het slachtoffer van de weerwolven. Wil je het slachtoffer met je genezende drank redden? Of gebruik je nu het gif?" De spelleider toont de heks, zonder woorden, het slachtoffer van de weerwolven. De heks hoeft het slachtoffer niet te redden. Ze kan de ronde in welke ze haar toverdrank mag inzetten zelf vrij kiezen. Wanneer ze een toverdrank inzet wijst ze zwijgend naar een speler en steekt de duim ofwel naar omhoog indien ze haar genezende drank wil inzetten ofwel naar beneden indien ze het gifdrankje wil gebruiken.

De spelleider licht de andere spelers de volgende morgen in over de gebeurtenis.

Let erop dat het enkel die speler is die de ogen mag openen die door de spelleider wordt opgeroepen.

**4** De spelleider maakt het ganse dorp wakker.

De spelleider zegt " de morgen gloort, alle dorpsbewoners ontwaken maar..."

De spelleider toont het offer van de weerwolven en de heks. Deze spelers draaien hun karakterkaarten om. Ze stoppen met spellen en mogen op geen enkele manier met de andere spelers communiceren.

- Wanneer het slachtoffer de jager is dan mag hij onmiddellijk een speler aanduiden die eveneens uit het spel ligt.
- Wanneer het slachtoffer een verliefde is dan sterft de andere onmiddellijk van kommer en kwel en ligt hij eveneens uit het spel.
- Wanneer het slachtoffer de kapitein is dan duidt deze zijn opvolger aan.

**5** Het dorp beraadslaagt over de verdachten.

**De spelleider speelt de moderator bij de discussie van de dorpsbewoners over de verdachten.**

Een verdachte toon, een opvallend gedrag van een van de andere spelers of een bepaald stemgedrag kunnen de dorpsbewoners een idee geven wie een weerwolf is.

In de discussiefase mogen de volgende doelen niet uit het oog verloren worden

- Iedere dorpsbewoner probeert een weerwolf te herkennen en stemt tegen hem.
- De weerwolven moeten zich als normale dorpsbewoners gedragen.
- De oude waarzegster en het kleine meisje proberen de andere dorpsbewoners te helpen. Ze mogen echter zichzelf niet te veel in gevaar brengen wanneer ze hun eigen identiteit prijsgeven.
- De verliefden moeten elkaar beschermen.

Iedere speler heeft het recht zich voor een ander uit te geven. De discussiefase vormt het hoofdaandeel van het spel. Om het even of men liegt of bluft of enkel de waarheid vertelt probeer zo geloofwaardig mogelijk te blijven.

**6.** Het dorp kiest.

De spelers beslissen wie onder hen verdacht wordt een weerwolf te zijn en uit het spel moet stappen.

Op een teken van de spelleider wijst iedere speler naar een medespeler. De speler die de meeste stemmen krijgt stopt met het spel. Vergeet niet dat de stem van de kapitein dubbel telt.

Bij gelijkheid beslist de stem van de kapitein wanneer hij voor een van deze spelers gestemd heeft. Indien dit niet het geval is stemmen alle spelers opnieuw.

Is er terug een gelijkheid stopt geen enkele speler.

Een speler die moet stoppen draait zijn karakterkaart om en mag op geen enkele manier met de andere spelers communiceren.

**7.** Het dorp slaapt in.

De spelleider zegt : "De nacht valt over het dorp en alle dorpsbewoners slapen!" Het spel wordt met een normale speelronde verder gezet met fase 1

### **Voorwaarden om te winnen.**

De dorpsbewoners winnen wanneer ze erin slagen om alle weerwolven te elimineren.  
De weerwolven winnen wanneer ze erin slagen om alle dorpsbewoners te elimineren.

Uitzondering : Wanneer de verliefden een dorpsbewoner en een weerwolf zijn winnen zij als alle andere spelers uit het spel liggen.

### **Tips voor de spelleider.**

Jou rol is heel belangrijk voor het speelplezier. De stemming in het spel hangt van jou talent af en dank zij jou kunnen alle medespelers een aangename avond doorbrengen. Spreek met een luide en klare stem en wanneer je merkt dat de discussie lauwtjes wordt wakker je dit het best wat aan. Je mag je fantasie gebruiken en zelfs de vrije loop laten om de afzonderlijke fasen in de nacht aan te geven, de hiervoor aangebrachte zinnen zijn maar voorbeelden. Met ervaren spelers worden de dorpsbewoners met bijzondere vaardigheden ingezet waardoor het spelletje interessanter wordt. De ambiance maakt een groot deel uit van het plezier. De speelduur is kort. Wanneer je op een avond meerdere spelletjes speelt zal men een verschillende samenstelling van karakters gebruiken.

### **Belangrijke opmerking :**

- Wanneer men spreekt probeer dan de spelers geen aanwijzingen te geven. Bijvoorbeeld " ik roep de waarzegger, oh ik bedoel de waarzegster "
- Wanneer je een karakter roept, spreek dan niet in de richting van de betreffende speler anders kunnen de medespelers zijn plaats aan tafel bepalen.
- Opdat het spel vlot van start zou gaan : wanneer de weerwolven het niet eens zijn over een slachtoffer: pech voor de weerwolven. Onderbreek de ronde en deze nacht is er geen slachtoffer te beklagen.
- Wanneer het karakter van het meisje wordt gespeeld mogen de spelers noch hun hoofd buigen noch hun handen voor de ogen slaan omdat het anders onmogelijk is voor het meisje om stiekem te spioneren.
- Wanneer de waarzegster de karakterkaart van een speler mag bekijken dan zal de spelleider de kaart heel voorzichtig omdraaien en dit niet verraden door lawaai te maken.
- Maak een volledige ronde rond de tafel om de verliefden aan te duiden.
- Vooraleer men zichzelf de rol van kapitein wil aanmeten moet men eerst een paar ronden ervaring opdoen.
- Wanneer er weinig spelers deelnemen aan het spel kan de spelleider een bijkomende rol overnemen.

Op onze homepage vind je vele andere tips en varianten voor dit spel  
[www.werwolfe.com](http://www.werwolfe.com)

## Tips voor de spelers.

**Weerwolf** : Een geliefd en tevens nuttig middel om de andere weerwolven te beschermen is tactisch tegen een weerwolf stemmen. Alleen zullen de dorpsbewoners dit ook bemerken.

**De waarzegster** : Opgepast, wanneer je een weerwolf ontdekt hebt kan je het best dit kenbaar maken om deze te elimineren ook als men hierdoor het slachtoffer wordt. Maar wel niet te vroeg!

**Het meisje** : Dit is een machtig maar tevens een zeer gevaarlijk karakter om te spelen. aarzel niet om je vaardigheid te gebruiken. Dit kan gevaarlijk zijn maar je moet van je eigenschap gebruik maken vooraleer je uit het spel verdwijnt.

**De jager** : Wanneer je de indruk krijgt dat een stemming ongunstig verloopt kan het heilzaam zijn om zijn ware identiteit prijs te geven .

**Amor** : Wanneer je jezelf als een van de verliefden bestemt kies dan als partner geen speler uit die een "grote mond" heeft (opmerking van Philippe Pallières : hier kan Hervé Marly over meespreken)

**De kapitein** : Probeer de rol van kapitein te bekomen en plan je veldtocht. Ben je echter de weerwolf probeer dan niet overduidelijk deze rol te bekomen (opmerking van Hervé Marly : daar kan Philippe Pallières over meespreken)  
Ben je trots op deze rol druk dan de kaart tegen je borst.

**De heks** : Op het einde wordt deze rol erg belangrijk daarom zal men zeer spaarzaam omspringen met de toverdrankjes.

---

Date Last Modified: 08-12-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief