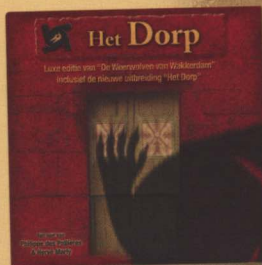


Wat zit er in Het Pact?



Speelmateriaal 36 gebeurteniskaarten - 47 karakterkaarten

De weerwolven



Gewone weerwolf
(4 kaarten)
blz. 8



De Grote Boze Wolf
(1 kaart)
blz. 8



De Besmettelijke Oerwolf
(1 kaart)
blz. 8

De dubieuzen

(kunnen hun karakter veranderen)



De Dief
(1 kaart)
blz. 13



Het Toegewijde Dienstmeisje
(1 kaart)
blz. 13



De Toneelspeler
(1 kaart)
blz. 13



De Kleine Wilde
(1 kaart)
blz. 14



De Wolfshond
(1 kaart)
blz. 14

De burger



Gewone burger
(9 kaarten)
blz. 9



Het Onsdige Meisje
(1 kaart)
blz. 10



De Dorpse Dorpeling
(1 kaart)
blz. 9



De Gene
(1 kaart)
blz. 10



De Zieneres
(1 kaart)
blz. 9



De Dorpse oudste
(1 kaart)
blz. 10



Cupido
(1 kaart)
blz. 9



De Zon
(1 kaart)
blz. 10



De Heks
(1 kaart)
blz. 9



De Dorpse
(1 kaart)
blz. 11



De Jager
(1 kaart)
blz. 10



De Burger
(1 tegel)
blz. 11

De eenlingen

(hebben een persoonlijk doel)



De Witte Weerwolf
(1 kaart)
blz. 15



De Engel
(1 kaart)
blz. 15



De Fluitspeler
(1 kaart)
blz. 15



De Verschillende Sekte
(1 kaart)
blz. 15

29 beroepstegels 14 gebouwen - 3 tegels

(blz. 9-12)



**De Twee
Gezusters**
(2 kaarten)
blz. 11



**De Drie
Gebroeders**
(3 kaarten)
blz. 11



De Vos
(1 kaart)
blz. 11



**Titus en zijn
Dansende Beer**
(1 kaart)
blz. 12



**De Stotterende
Raadsheer**
(1 kaart)
blz. 12



**De Ridder met
het Roestige Zwaard**
(1 kaart)
blz. 12

De extra karakters uit "Het Dorp" (uitsluitend gebruiken als men met de gebouwen speelt)



De Pyromaani
(1 kaart)
blz. 18



1 tegel
Vuur



De Raaf
(1 kaart)
blz. 19



1 tegel
Raaf

36 gebeurteniskaarten "Volle Maan"



De 9 varianten uit "Volle Maan"

(blz. 19-22)

De extra karakters uit "Volle Maan"

(uitsluitend gebruiken
als men met de
gebeurteniskaarten speelt)



De Zigeunerin
(1 kaart)
blz. 23



De Omroeper
(1 kaart)
blz. 23

De gebouwen en beroepstegels (blz. 16-18)



15 tegels **Zwerfver**



6 tegels **Boer**



en 6 **Boerderijen**



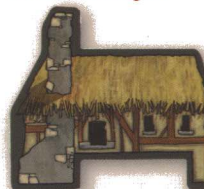
1 tegel **Biechtvader**

en 1 **Kerk**



1 tegel **Kwakzalver**

en 1 **Hut**



1 tegel **Bakker**

en 1 **Bakkerij**



1 tegel **Barbier**

en 1 **Kapsalon**



1 tegel **Waard**

en 1 **Herberg**



1 tegel **Kasteelheer**

en 1 **Kasteel**



1 tegel **Schooljuffrouw**

en 1 **School**



1 tegel **Veldwachter**

en 1 **Politiebureau**



Algemene spelregels van De Weerwolven van Wakkerdam

Het spel staat onder leiding van een spelleider, die afwisselend nachten en dagen op elkaar laat volgen.

Tijdens de nachten sluiten de spelers hun ogen. De spelleider roept één voor één de verschillende rollen/karakters op om hun ogen open te doen en hun speciale gaven uit te voeren (en daarna hun ogen weer te sluiten). Nadat alle speciale karakters zijn opgeroepen, geeft de spelleider aan alle spelers het sein om hun ogen open te doen (het dorp ontwaakt).

Elke morgen, bij het ontwaken van het dorp, maakt de spelleider eventuele slachtoffers bekend. Daarna overleggen de overlevenden welke speler ze willen elimineren om de broze hoop op het voortbestaan van het dorp te garanderen...

Het doel van een speler hangt van zijn geheime identiteit af. Zie blz. 7 voor een overzicht van de doelen van de karakters.

Vorbereiding

Een van de spelers is de spelleider. Hij wordt of gekozen of door het lot aangewezen. Hij speelt niet mee, maar leidt de andere spelers door het spel. Zeker voor het eerste spel is het aan te bevelen om een ervaren speler aan te wijzen die "Weerwolven" al eens gespeeld heeft, of ervaring met rollenspellen heeft. Anders is het aan te bevelen om iemand te kiezen die voor een goede sfeer kan zorgen.

De spelleider schudt de karakterkaarten en beroepstegels (als hij die wil gebruiken) goed. Hij geeft aan alle spelers gedekt 1 karakterkaart en eventueel 1 beroepstegel. De spelers bekijken hun karakterkaart

in het geheim en leggen deze gedekt voor zich neer. Heeft een speler een beroepstegel ontvangen, dan gaat hij bij het bijbehorende gebouw zitten (of ontvangt het van de spelleider) en legt de beroepstegel er open op.

Spelverloop

Belangrijk: het is strikt verboden om een karakterkaart aan een andere speler te tonen, maar de spelers mogen wel alles zeggen wat ze willen!

De spelleider legt de samenvatting van het spelverloop (blz. 24) voor zich op tafel om het spel vlekkeloos te kunnen leiden.

A. De spelleider sust het dorp in slaap

De spelleider zegt: "De nacht valt over Wakkerdam. Het wordt doodstil als de dorpsbewoners zich te ruste leggen en hun ogen sluiten".

Alle spelers buigen hun hoofd en sluiten de ogen. Daarop roept de spelleider de verschillende voor het spel gekozen rollen op.

B. Nadat alle karakters zijn opgeroepen, wekt de spelleider het hele dorp

De spelleider zegt: "Het wordt licht en het dorp ontwaakt. Alle dorpsbewoners openen de ogen..."

Hij wijst dan op de eventuele dodelijke slachtoffers van de afgelopen nacht.

Vervolgens regelt hij dat karakters die een speciale gave hebben met betrekking tot het bekendmaken van slachtoffers deze kunnen uitvoeren.

Het hele dorp (met uitzondering van de dodelijke slachtoffers) overlegt

nu over de verdachten. De spelleider treedt op als discussieleider en houdt de vaart erin.

Hier een paar voorbeelden van buitengewoon verdacht gedrag van dorpsbewoners die weerwolven zouden kunnen zijn: een ongewoon geritsel in de nacht, een opvallend gedrag tegenover een andere dorpsbewoner, gelijk stemgedrag van verschillende dorpsbewoners, plotseling vertoon van vriendjespolitiek...

Neem van ons aan, dat men zich altijd op een of andere manier verraadt. Uiteindelijk worden altijd de juiste personen verdacht. Nou ja, bijna altijd...

C. Het dorp stemt

Op het teken van de spelleider wijzen alle spelers een andere speler aan, die ze willen elimineren. De speler die de meeste stemmen krijgt, doet niet meer mee. Onthoudingen

zijn niet toegestaan. **De stem van de Burgemeester telt dubbel.** Bij gelijke standen beslist de Burgemeester wie veroordeeld wordt. Als er geen Burgemeester is, stemmen alle spelers opnieuw. Zij moeten kiezen tussen de spelers die in de vorige stemronde een gelijk aantal stemmen kregen. Die spelers stemmen ook mee.

De verschillende soorten karakters in het spel

Als er wederom een gelijke stand is, wordt niemand veroordeeld en begint de volgende ronde.

Belangrijk: een speler die uit het spel is, draait zijn karakterkaart om en geeft een eventuele beroepstegel aan de spelleider terug. Hij mag de rest van het spel niet meer met de spelleider, de andere veroordeelde spelers en de overgebleven spelers communiceren (tenzij hij door de spelleider wordt gevraagd om te assisteren).

Herhaal stappen A tot en met C, totdat een speler of een groep spelers zijn overwinningsdoel heeft bereikt.

Iedere speler ontvangt een karakterkaart. Voortaan is hij daarmee inwoner van Wakkerdam. Deze kaart geeft hem een geheime identiteit, waarmee hij al dan niet tot een bepaald kamp hoort. Elk kamp heeft eigen doelen. Sommige karakters hebben persoonlijke doelen en/of speciale eigenschappen.

De weerwolven (blz. 8)

Gewone weerwolven, de Grote Boze Wolf, de Besmettelijke Oerwolf.

Hun doel: alle andere inwoners van het dorp elimineren.

De burgers (blz. 9-12)

Gewone burgers, de Dorps Dorpeling, Cupido, de Zieneres, de Jager, de Heks, het Onschuldige Meisje, de Dorpsgek, de Dorpsoudste, de Zondebok, de Genezer, de Raaf, de Pyromaan, de Ridder met het Roestige Zwaard, de Vos, de Twee Gezusters, de Drie Gebroeders,

de Stotterende Raadsheer, Titus en zijn Dansende Beer.

Hun doel: alle weerwolven elimineren.

De dubieuzen (blz. 13-14)

De Dief, de Toneelspeler, de Wolfshond, de Kleine Wilde, het Toegewijde Dienstmeisje.

Hun doel: winnen met het kamp waartoe ze behoren (dit kan tijdens het spel veranderen).

De eenlingen (blz. 15)

De Witte Weerwolf, de Verschrikkelijke Sektariër, de Fluitspeler, de Engel.

Hun doel: hun persoonlijke opdracht vervullen.

De persoonlijkheden van het dorp (blz. 18-19)

Naast een geheime identiteit oefenen sommige inwoners een beroep uit. Daartoe ontvangen ze een gebouw met een speciale gave. Deze is bij iedereen bekend en kan ten voordele van het eigen karakter of kamp worden gebruikt.

De beroepen zijn: Boer, Biechtvader, Kwakzalver, Schooljuffrouw, Veldwachter, Kasteelheer, Bakker, Waard, Barbier.

De Zwervers hebben geen dak boven hun hoofd, maar kunnen er door de Veldwachter één toegewezen krijgen als de vorige bewoner is uitgeschakeld. Ze ontvangen dan ook de bijbehorende speciale gave (ook als deze al eerder was gebruikt).



Twee inwoners kunnen een eervolle benoeming krijgen. Deze extra functie komt bovenop de eventueel al aanwezige speciale gaven.

De eervolle functies zijn: de Burgemeester en de Omroeper (blz. 12 en 23).

De persoonlijkheden uit "Volle Maan" (blz. 23)

Sommige karakters kunnen uitsluitend worden gebruikt als men met de gebeurteniskaarten uit "Volle Maan in Wakkerdam" speelt.

Hun doel is gelijk aan dat van de andere burgers: alle weerwolven elimineren.

Dit zijn: de Zigeunerin en de Omroeper (blz. 23).

Voorbeeld: een speler kan de rollen Waard en Heks ontvangen, en daarnaast tot Burgemeester van het dorp worden gekozen. Daarmee heeft hij 3 speciale gaven, wat zeer gunstig is voor Wakkerdam. Helaas wordt hij besmet door de Besmettelijke Oerwolf.

Hij behoudt zijn 3 speciale gaven, maar verandert nu ook nog in een weerwolf. En stel dat hij in de eerste nacht ook nog door Cupido als de Geliefde van de Barbier/Zieneres werd aangewezen en hij zichzelf tot Omroeper heeft benoemd. Er kan in Wakkerdam veel raars gebeuren!

Op de volgende bladzijden beschrijven we de details met betrekking tot alle karakters en de verschillende uitgaven en uitbreidingen.

De karakters in Het Pact



De weerwolven

Zij zijn levensgevaarlijk en bedreigen het dorp.

Hun doel: alle andere inwoners van het dorp elimineren.

Ze worden 's nachts door de spelleider opgeroepen om hun specifieke eigenschappen te gebruiken.

Gewone weerwolven



Iedere nacht verslinden de weerwolven een burger. Overdag proberen zij hun nachtelijke gedaante te verbergen en

zo aan de wraak van de dorpelingen te ontsnappen.

Er zijn 1 tot 4 weerwolven in het spel. Dit hangt af van het aantal spelers en de variant die gespeeld wordt.

Een gewone weerwolf kan in geen geval een andere weerwolf opvreten.

De Grote Boze Wolf



In Wakkerdam zijn de biggetjes niet de enigen die de Grote Boze Wolf vrezen. Hij is enorm en heeft een niet

te stillen honger. Door hem zijn hele dorpen van de kaart geveegd!

Iedere nacht doet hij mee aan de slachtpartij van de weerwolven. Maar

zolang er geen weerwolf, Kleine Wilde of Wolfshond wordt uitgeschakeld, wordt hij een tweede keer wakker om nóg een slachtoffer te maken. Hij mag geen weerwolf aanvallen.

De Besmettelijke Oerwolf



De oorspronkelijke vader aller weerwolven, de Oerwolf, heeft behalve dat hij een weerwolf is nog

2 bijzondere gaven. Ten eerste heeft hij een speciale beet, waarmee hij zijn slachtoffer kan besmetten. Maar ook kan hij de wereld ontvluchten door zich terug te trekken en een paar eeuwen in diepe slaap te verkeren. Gelukkig voor onze recente voorvaders is hij lange tijd in diepe slaap geweest, maar nu is hij terug! De auteurs wensen de burgerij van Wakkerdam zeer veel sterkte, want dit monster heeft verschrikkelijke honger!

Iedere nacht wordt de Oerwolf met de andere weerwolven wakker en verscheurt met hen een slachtoffer. Maar eenmaal per spel mag de

Oerwolf, direct nadat de weerwolven zijn ingeslapen, zijn poot optillen. Daarmee geeft hij aan de spelleider aan dat het zojuist verscheurde slachtoffer niet dood is, maar besmet met het weerwolvenvirus. De Besmettelijke Oerwolf mag deze gave maar eenmaal per spel gebruiken. De spelleider tikt het slachtoffer omzichtig op de schouder om hem of haar aan te geven dat hij of zij besmet is. De besmette speler wordt in het geheim direct een weerwolf. Vanaf nu doet hij mee aan het nachtelijke ritueel van de weerwolven. Als deze speler een nachtelijk toe te passen gave heeft, zal hij steeds apart door de spelleider worden gewekt om de gave uit te voeren, en nogmaals samen met de weerwolven wakker worden om hun slachtoffer aan te wijzen en op te vreten.

De Witte Weerwolf



Zie voor details blz. 15.

De burgers

Begaan als ze zijn met het lot van Wakkerdam, verdedigen de volgende karakters de harmonie in het dorp. Als ze ook maar enige dreiging vermoeden, deinzen ze er niet voor terug om verdachte personen te elimineren, ook al kan dat veel verdriet veroorzaken.

Hun doel: alle weerwolven uitschakelen.

Gewone burgers



Zij hebben geen bijzondere gaven. Hun enige wapens zijn het vermogen om het gedrag van andere burgers

te analyseren en zodoende weerwolven te identificeren, en de overtuigingskracht die nodig is om te voorkomen dat een onschuldige burger wordt veroordeeld.

De Dorpse Dorpeling



Dit karakter heeft een zuivere ziel, helder als het klaterende water van een bergbeek. Hij verdient de aandacht van alle andere burgers, en zal zijn stem op het juiste moment laten gelden. Welke gave is mooier dan die waarmee dit karakter absoluut vertrouwen uitstraalt? De weerwolven zullen deze persoon maar al te graag verschalken, ook al heeft hij geen bijzondere gave!

Of zullen ze er toch de voorkeur aan geven om juist de karakters met een bijzondere eigenschap aan te vallen? Deze kaart toont aan beide zijden een

gewone burger. De overige burgers kunnen erop vertrouwen dat de houder van deze kaart een keurig en vertrouwd lid van hun gemeenschap is.

Advies aan de spelleider: deze persoon zou een goede Burgemeester of Omroeper zijn.

De Zieneres



Elke nacht kan zij door haar gave achter de ware gedaante van een andere speler komen. Zij zou de andere burgers moeten helpen, maar discreet blijven om te voorkomen dat zij door de weerwolven geïdentificeerd wordt.

Cupido



Door zijn beroemde pijlen af te schieten, kan Cupido ervoor zorgen dat twee spelers van zijn keuze voor altijd verliefd op elkaar zijn. In de eerste nacht (de eerste beurt) mag Cupido twee spelers aanwijzen. Cupido mag zichzelf als één van de Geliefden aanwijzen. Als één van de Geliefden omkomt, sterft de ander direct van liefdesverdriet. Een Geliefde mag niet tegen zijn Geliefde stemmen, zelfs niet om de andere spelers te misleiden.

Opgelet: indien de ene Geliefde een burger is en de andere een weerwolf of de Fluitspeler, verandert het doel van het spel voor hen. Teneinde in vrede te kunnen leven en zichzelf te beschermen, moeten ze binnen het kader van de spelregels alle andere spelers elimineren.

De Heks



Zij kan twee buitengewoon potente toverdrankjes brouwen:

- een levenselixir, waarmee een dode speler tot leven geroepen kan worden;
- een vergif, waarmee een speler 's nachts vermoord kan worden.

De Heks mag beide toverdranken in dezelfde nacht toedienen. Zij mag de toverdranken niet aan dezelfde speler geven. Dit kan betekenen dat er de volgende morgen géén, één, of twee doden te betreuren zijn.

De Heks mag de drankjes zelf innemen, en zichzelf dus helen.

Opgelet: als de spelers de Heks te machtig vinden, kan men haar kracht voor het spel begint tot één toverdrankje van haar keuze beperken.

Jager



Als de Jager door weerwolven verslonden wordt, of door de andere burgers vermoord

wordt, heeft hij nog een kleine surprise. Hij mag, voordat hij de geest geeft, terugslaan door onmiddellijk een andere speler te elimineren. Ook deze is uit het spel.

Speciale situatie: is de Jager de Geliefde van een uitgeschakelde speler, dan mag hij ook (voordat hij uit liefdesverdriet sterft) een speler naar keuze elimineren. Het is daardoor mogelijk dat er geen overlevende speler is. In dat geval wint geen van beide kampen het spel.

Het Onschuldige Meisje



Het Meisje mag de weerwolven bespioneren door 's nachts door haar wimpers te gluren. Als zij door een

weerwolf gesnapt wordt, sterft ze direct (en in stilte) in plaats van het aangegeven slachtoffer.

Het Onschuldige Meisje mag uitsluitend 's nachts spioneren, als de weerwolven actief zijn. Ze mag zich niet als weerwolf voordoen en

haar ogen volledig openen.

De Genezer

Dit machtige karakter kan de dorpsbewoners



tegen de beet van een weerwolf beschermen.

De spelleider roept de Genezer op voordat de weerwolven in actie komen. De Genezer wijst een speler aan (en tekent daarbij traditiegetrouw het symbool op zijn kaart in de lucht).

De aangewezen speler is uitsluitend de komende nacht tegen de weerwolven beschermd. Zelfs als hij door de weerwolven wordt aangewezen, blijft hij in het spel.

LET OP:

- De Genezer heeft het recht om zichzelf te beschermen.
- De Genezer mag niet in twee opeenvolgende ronden dezelfde speler aanwijzen (ook zichzelf niet).
- De bescherming van de Genezer heeft geen invloed op het Onschuldige Meisje (deze zit in een complete puberteitscrisis en er is niets wat haar kan tegenhouden om problemen te zoeken).
- De Genezer beschermt niet tegen de Fluitspeler en de Besmettelijke Oerwolf.

De Dorpsoudste



Hij heeft alle beproevingen van het leven succesvol doorstaan en een buitengewone weerstand opgebouwd.

De weerwolven moeten hem twee keer aanwijzen om hem te elimineren. Als de weerwolven de Dorpsoudste voor de eerste keer aanwijzen, draait de spelleider zijn kaart niet om. Pas als de weerwolven hem nog een keer aanwijzen, wordt de Dorpsoudste geëlimineerd.

De Dorpsoudste wordt wel direct geëlimineerd als hij door de burgers als schuldige wordt aangewezen, als hij een gifdrankje van de Heks krijgt of als de Jager op hem schiet. Van verdriet over het doden van een zo vooraanstaand heerschap verliezen alle dorpsbewoners echter direct al hun bijzondere eigenschappen.

LET OP: als de Heks de Dorpsoudste geneest, krijgt deze niet meer dan één leven terug.

Variant voor dapperen: als de kaart "de Dorpsgek" al omgedraaid is, wordt deze samen met de Dorpsoudste uitgeschakeld (het dorp dat nu zonder wijsheid is, herziet de beslissing om de Dorpsgek onschuldig te verklaren).

De Zondebok



Het is triest, maar als er in Wakkerdam iets mis gaat, moet iemand daar onterecht voor boeten.

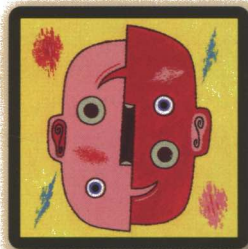
Als het stemmen van de dorpsbewoners met een gelijke stand eindigt, wordt de Zondebok geëlimineerd (in plaats van de betrokken karakters). Het is zijn eigen verantwoordelijkheid om deze tragische situatie te voorkomen.

Als de Zondebok wordt uitgeschakeld, mag hij eenmalig bepalen wie de volgende dag mag stemmen en wie niet.

LET OP: als hij 1 speler kiest die mag stemmen, loopt hij kans dat deze speler door weerwolven wordt geëlimineerd, waardoor er dus helemaal geen stemming plaatsvindt (tenzij de gekozen speler natuurlijk zelf een

weerwolf is of de weerwolven hem opzettelijk niet elimineren).

De Dorpsgek



Welk dorp heeft niet zijn eigen dorpsgek? Hij doet een beetje idioot, maar heeft zo'n innemend karakter dat

niemand hem kwaad zal doen.

Als het dorp de Dorpsgek als schuldige aanwijst, draait deze zijn kaart om. De dorpsbewoners erkennen direct hun fout en draaien hun beslissing terug. De Dorpsgek mag gewoon verder spelen, maar heeft geen stemrecht meer. Want zeg zelf, wat betekent nou de stem van een idioot?

In deze ronde wordt niet opnieuw gestemd.

LET OP:

- Als de weerwolven de Dorpsgek aanwijzen, wordt hij geëlimineerd.
- Als de Dorpsgek ook Burgemeester was, verliest hij deze rol tot het einde van het spel.
- Als de Jager op hem schiet, is de Dorpsgek uitgeschakeld.

De Twee Gezusters



Veel Wakkerdammers halen deze twee steevast door elkaar als ze hen op een holle weg in het bos tegenkomen. Het is moeilijk om hun glimlach te

doorgronden als je het erop gewaagd hebt er een bij haar voornaam te noemen: zijn ze geamuseerd dat je het bij het juiste einde hebt, of is het de gein dat er weer iemand zich heeft vergist?

In elk geval begrijpen de zusters elkander als vingers aan dezelfde hand of krullen van hetzelfde kapsel. Het is voor hen bemoedigend om op onzekere momenten iemand te hebben waar je op kunt bouwen!

In de eerste nacht, als de spelleider hen aankondigt, worden ze beiden wakker en herkennen elkaar!

Voor ervaren speelgroepen: op zekere tijden (om de andere beurt of wanneer de spelleider het aangeeft) worden ze weer even wakker om heimelijk en in absolute stilte te kunnen overleggen hoe het dorp gered moet worden.

Advies aan de spelleider: buitengewoon handige rol voor beoefenaars van gebarentaal.

De Drie Gebroeders



Het hele dorp weerklinkt van hun vrolijk stemgeklater na het zware werk op het veld. Tijdens het dorpsoverleg is een simpele oogopslag al genoeg om een goede beslissing te nemen waar het om het behoud van Wakkerdam gaat.

In de eerste nacht, als de spelleider hen aankondigt, worden ze gedrieën wakker en herkennen elkaar!

Voor ervaren speelgroepen: op zekere tijden (om de andere beurt of wanneer

de spelleider het aangeeft) worden ze weer even wakker om heimelijk en in absolute stilte te kunnen overleggen hoe het dorp gered moet worden.

Advies aan de spelleider: nog handigere rol voor beoefenaars van gebarentaal.

Alleen toepassen in grotere dorpen, en voor extreem grote dorpen zelfs combineerbaar met de Twee Gezusters.

De Vos



In Wakkerdam waardeert iedereen de sluwheid van dit levendige en schuwe karakter, nou ja, behalve de kippen en

bovenal de weerwolven.

's Nachts, als de spelleider hem roept, wordt de Vos wakker en kiest een groep van 3 spelers, waarvan hij heimelijk de middelste aanwijst. Als zich in deze groep ten minste één weerwolf bevindt, steekt de spelleider zijn duim op. In dit geval mag de Vos zijn gave de volgende nacht opnieuw gebruiken. Maar als er geen weerwolf deel uitmaakt van het groepje, verliest de Vos zijn gave voor de rest van het spel. Hij weet echter wel dat het groepje onschuldig is!

Opmerking: zolang de Vos zijn gave mag gebruiken, roept de spelleider hem elke nacht. De Vos is niet verplicht om zijn gave te gebruiken, hij mag passen door zijn hoofd te schudden.

Advies aan de spelleider: de Vos krijgt de kaarten niet te zien: de spelleider geeft hem een teken of er wel of geen weerwolf in het groepje zit. Als er meerdere weerwolven in het groepje zijn, wordt dat niet aan de Vos bekend gemaakt.

Titus en zijn Dansende Beer



Ach, wat een zoete jeugdherinnering! Het gerinkel van de ketting op de natuurstenen tegels van het zomerse dorpsplein,

en het gegrom van Ursus, de beer... En ach, wat is het lang geleden dat Titus, de berentemmer, met meesterlijke hand zijn compagnon zo gracieus liet dansen dat de toeschouwers van ontroering moesten huilen... Maar Titus leeft nu met zijn onafscheidelijke Ursus in ruste. Titus heeft ontdekt dat Ursus ook de gave heeft om weerwolven die in zijn buurt verstopt zitten te voelen...

Iedere morgen, net na de eventuele ontdekking van nachtelijke slachtoffers, moet de spelleider even grommen als een weerwolf de directe buurman is of wordt van Titus, de berentemmer. Hij geeft daarmee aan de spelers aan dat Ursus het gevaar heeft geroken. De spelers die uit het spel zijn, worden niet in acht genomen.

Advies aan de spelleider: om de zaken eenvoudiger te maken, zouden de spelers die uit het spel zijn de tafel moeten verlaten. Als Titus besmet* is, moet de spelleider elke beurt grommen, totdat ook Titus geëlimineerd is.

* **Zie blz. 8: De Besmettelijke Oerwolf.**

De Stotterende Raadsheer



De jongste zoon van de molenaar was een begaafd student en droomde ervan om advocaat te worden. Nadat zijn vader er handig in

bleek om zijn cliënten met zijn al maar

draaiende molensteen uit te persen, stuurde hij zijn zoon naar de grote stad om daar het recht te doen zegevieren. Een lichte afwijking in de spraak van de jonge advocaat zorgde ervoor dat hij deze weinig begeerde naam kreeg toen hij in de rechtzaal de kool en de geit spaarde, wat toch niet helemaal de bedoeling was. Uiteindelijk vond de geschorste molenaarszoon zijn weg terug naar Wakkerdam, waar hij zich als vage rechtsadviseur vestigde.

Eenmaal per spel mag de Stotterende Raadsheer beslissen dat er 2 opeenvolgende stemmingen zijn waarbij 2 burgers worden veroordeeld en geëlimineerd. De Stotterende Raadsheer moet de spelleider tijdens een stemmingsronde omzichtig een van tevoren afgesproken teken geven, om aan te geven dat hij zijn tweede stemming wil. Om een geheim en vooral onopvallend teken af te spreken wordt hij in de eerste nacht door de spelleider gewekt. Het teken laat hij dan en later nogmaals tijdens het uitbrengen van de stemmen zien.

Advies voor de spelleider: het behoef geen betoog dat je tijdens de stemmingen scherp doch onopvallend moet opletten om als het gegeven wordt het geheime teken van de Stotterende Raadsheer niet te missen.

De Ridder met het Roestige Zwaard



Don Louichot is een ridder in retraite. Hij heeft een zeer respectabele leeftijd bereikt, en geniet van zijn welverdiende rust na het vervullen van

tallose nobele opdrachten in exotische verre landen. Hij is moe en onderhoudt zijn eens fiere wapenrusting nog maar nauwelijks. In deze duistere tijden slaapt hij zelfs weer in zijn roestige, gehavende harnas, en heeft hij zijn geteisterde zwaard

immer bij de hand! Indringers, wees gewaarschuwd!

Als de Ridder wordt opgevreten, is hij uit het spel. Maar: één van de weerwolven is door het roestige zwaard gewond. Van de weerwolven die de Ridder hebben aangevallen, gaat de dichtstbijzijnde links van de Ridder de volgende nacht dood.

Hij heeft de verwonding nog een etmaal overleefd!

Let op: men kan uit deze situatie afleiden dat de spelers links van de Ridder tot aan de gesneuvelde weerwolf onschuldig zijn.

Eervolle functie

Zeer gerespecteerde burgers kunnen een eervolle benoeming ontvangen. Vervul een verkregen functie met overgave!

Opmerking: deze functie vervangt je oorspronkelijke rol niet, maar vult deze aan!

De Burgemeester

De Burgemeester wordt door een speciale algemene stemming gekozen. Deze stemming vindt plaats direct voor de eerste stemming in de normale fase van de eerste nacht. De kaart van de Burgemeester wordt aan de gekozen speler gegeven. De gekozen speler mag de benoeming niet weigeren. Het kan voorkomen dat de Burgemeester een weerwolf is!

Vanaf nu telt de stem van de Burgemeester dubbel.

Als de Burgemeester sterft, benoemt hij (terwijl hij zijn laatste ademtocht uitblaast) een opvolger.

Variant: de spelers kunnen afspreken om de Burgemeester later, bijvoorbeeld in de tweede of derde nacht, te benoemen.

Zie ook blz. 23: de Omroeper



De dubieuzen

Deze personages kunnen het dorp steunen, maar ook vijanden van Wakkerdam worden. Ze kunnen tijdens het spel van karakter of kamp wisselen.

Hun doel: winnen met het kamp waartoe ze behoren.

De Dief



Als de spelers de Dief in het spel willen opnemen, voegen zij twee gewone burgers aan de stapel kaarten toe,

zodat er twee karakterkaarten meer zijn dan spelers. Na het delen van de kaarten worden de twee overgebleven kaarten gedekt op tafel gelegd. Gedurende de eerste nacht (de eerste beurt) mag de Dief beide kaarten bekijken. Als hij dat wil, mag hij zijn kaart met één van die kaarten omruilen. Als beide kaarten weerwolven zijn, is hij verplicht om zijn kaart voor één van de weerwolven om te ruilen. Vanaf nu speelt de Dief tot het spel is afgelopen dit karakter. Het spreekt voor zich dat de Dief de gedekte kaarten aan niemand mag laten zien.

Het Toegewijde Dienstmeisje



Wie kan zich een beter dienstmeisje wensen dan zij die haar leven aan haar meester wijdt? Maar maak je

niet te vroeg blij, want haar grenzeloze ambitie verteert haar bijna, en dat kan het einde van het dorp betekenen!

Voordat de speler die als gevolg van de stemming na het overleg van de dorpsbewoners wordt geëlimineerd

zich bekendmaakt, mag het Dienstmeisje zich bekendmaken en haar kaart laten zien. Het Dienstmeisje verliest haar kaart, maar ontvangt, nog steeds gedekt, de karakterkaart van de geëlimineerde speler. Zij vervult nu haar nieuwe rol tot het einde van de ronde.

Let op: als zij één van de Geliefden is, mag zij haar gave niet gebruiken. Haar liefde is sterker dan de wens om haar persoonlijkheid te veranderen.

Advies voor de spelleider: wacht iets met het bekendmaken van de te elimineren speler opdat het Dienstmeisje tijd heeft om over haar keuze na te denken. Als het ex-Dienstmeisje door haar nieuwe karakter een bijzondere rol vervult, zal zij zich direct in die rol moeten schikken. Dat betekent dat zij een compleet nieuwe rol speelt alsof zij die vanaf het begin van de ronde al had.

Maar: niet alle eigenschappen van de geëlimineerde speler gaan op het ex-Dienstmeisje over.

Verduidelijkingen:

- Als de geëlimineerde speler besmet*, verliefd, betoverd, Burgemeester, Omroeper of Cupido was, is het ex-Dienstmeisje dat niet.
- Als het ex-Dienstmeisje betoverd, Burgemeester of Omroeper was, is zij dat niet meer.
- Als het ex-Dienstmeisje besmet* was, blijft zij dat.

Als het ex-Dienstmeisje een volgende rol krijgt, gebeurt er het volgende:

- Fluitspeler: de spelleider geeft heimelijk aan wie de eerder betoverde spelers zijn.
- Toneelspeler, Omroeper, Zigeunerin: er worden geen nieuwe kaarten gedraaid; zij moet verder spelen met de nog beschikbare kaarten.

*** Zie blz. 8: De Besmettelijke Oerwolf.**

De Toneelspeler



Deze onvermoeibare artiest is in het dorp neergestreken om een paar voorstellingen te geven, voordat hij gaat

overwinteren in aangenamer streken. Hij is behept met het talent om zowel als cabarettier op te treden als in komedies te acteren. Anderzijds is hij ook in staat om de drama's van het Nationale Theater te vertolken.

Vóór het spel kiest de spelleider 3 karakters met speciale gaven. Na verdeling van de rollen worden deze kaarten open op tafel gelegd. Iedere nacht wordt de Toneelspeler uit zijn slaap gewekt, waarna deze heimelijk één van de 3 karakters kiest wiens rol hij tot de volgende nacht vervult. Het karakter wiens rol de Toneelspeler vervult, wordt door de spelleider verwijderd en kan deze ronde niet meer worden gebruikt.

Let op: er mogen geen weerwolven tussen de 3 open karakters zitten.

Adviezen voor de spelleider: door een goede, op de groep afgestemde mix van karakters te kiezen is het mogelijk om een sterke groep weerwolven wellicht op het verkeerde been te zetten.

Is de Dief ook in het spel, verwijder dan na de keuze van de Dief de 2 overgebleven kaarten uit het spel, zodat uitsluitend de 3 kaarten van de Toneelspeler op tafel liggen.

De Kleine Wilde



Hij werd in zijn vroegste levensdagen door zijn moeder in het woud te vondeling gelegd, en werd door de wolven

gevoed en opgenomen. Sinds hij op 4 poten kon lopen, doolde de Kleine Wilde in de buurt van Wakkerdam door het bos. Op een goede dag zag hij een burger van Wakkerdam, die fier en trots door het bos liep. Deze burger werd het voorbeeld van de Kleine Wilde, die voortaan ook rechtop ging lopen. Hij besloot allengs in het dorp te komen en werd langzamerhand in de gemeenschap opgenomen. Men toonde medelijden met het fragiele joch, adopteerde hem en sloot hem in de borst. Wat zal hij worden: eerlijke burger of bloeddorstige weerwolf?

Gedurende zijn hele bestaan zal het hart van de Kleine Wilde balanceren tussen deze 2 uitersten. Kan zijn voorbeeld hem van zijn hervonden menselijkheid overtuigen?

De Kleine Wilde is een burger. Gedurende de eerste nacht wordt hij door de spelleider opgeroepen. Hij wijst dan heimelijk zijn grote voorbeeld aan. Als deze voorbeeldspeler gedurende het spel wordt geëlimineerd, wordt de Kleine Wilde alsnog weerwolf. Hij wordt dan voortaan

elke nacht met hen wakker, sterft mee en vreet met hen hun slachtoffer op. Hij is volwaardig lid van de weerwolven geworden! Maar zolang zijn voorbeeldspeler leeft, blijft de Kleine Wilde een brave burger. Of zijn voorbeeld wel of geen weerwolf blijkt te zijn, maakt verder niets uit. Niets weerhoudt de Kleine Wilde ervan om zijn voorbeeldspeler aan te vallen, als hij dat wil.

Als zijn voorbeeldspeler alle weerwolven overleeft, wint de Kleine Wilde met de burgers het spel. Als zijn voorbeeldspeler wordt opgevreten, en er blijven alleen weerwolven over, dan wint de Kleine Wilde met de weerwolven!

Advies aan de spelleider: het kan leuk zijn om de actuele identiteit van de Kleine Wilde niet prijs te geven als deze door het dorp wordt veroordeeld. De twijfel blijft dan voortbestaan: was hij een burger of een weerwolf toen hij werd terechtgesteld?

De Wolfshond



Alle honden voelen wel dat ze van de wolven afstammen, ook al zijn ze door de mens geadopteerd en hen tot trouwe

vriend geworden. Hoe het ook zij, alleen de Wolfshond kan beslissen of hij zijn beschaafde menselijke baas zal gehoorzamen, of dat hij zal luisteren naar de roep van de wildernis, die nog in zijn binnenste verankerd zit.

In de eerste nacht kiest hij of hij burger wordt of weerwolf. Als hij weerwolf wordt, opent hij met hen de ogen en neemt deel aan hun ritueel. Zo niet, dan houdt hij de ogen gesloten en probeert met de burgers te winnen! Zijn keuze is onomkeerbaar.

Advies voor de spelleider: het kan leuk zijn om de actuele identiteit van de Wolfshond niet prijs te geven als deze door het dorp wordt veroordeeld. De twijfel blijft dan voortbestaan: was hij een burger of een weerwolf toen hij werd terechtgesteld?

De eenlingen

We zullen zonder twijfel nooit te weten komen waarom deze karakters zo'n hekel hebben aan de inwoners van Wakkerdam. Maar één ding is zeker: ze jagen werkelijk iedereen angst aan!

Hun doel: het vervullen van hun specifieke opdracht, onafhankelijk van hun kamp.

De Witte Weerwolf



Dit extreem slechte karakter heeft een hekel aan burgers en weerwolven! Het gerucht gaat dat onder de weerwolven een

vreemde mutatie heeft plaatsgevonden die hun eigen soort heeft getroffen!

Elke nacht wordt hij wakker en vreet met de weerwolven een slachtoffer op. Maar elke tweede nacht wordt hij door de spelleider geroepen. Hij wordt dan wakker en mag een weerwolf verschalken. Het doel van de Witte Weerwolf is om als enige over te blijven. Als dat lukt, wint hij het spel.

De Engel



De Engel verafschuwt het modderige leven op een dorp waar iedereen slechte bedoelingen kan hebben, en vindt dat hij

het slachtoffer is van een verschrikkelijke nachtmerrie. Maar het is wel heerlijk om 's ochtends in je warme bed wakker te worden...

Als de Engel in het spel is, begint men altijd met een uitzonderlijk overleg, gevolgd door een algemene stemming om een verdachte te veroordelen en te elimineren, waarna de gebruikelijke eerste nacht volgt. Als de Engel erin slaagt

om zich in de eerste stemming door de dorpelingen te laten veroordelen, of in de eerste nacht door de weerwolven te laten verslinden, is zijn nachtmerrie ten einde en wint hij het spel direct. In dit geval is het spel ten einde en begint men opnieuw.

Als de Engel de eerste ronde overleeft, wordt hij een gewone burger en gaat het spel zonder verdere aanpassingen door.

Advies aan de spelleider: vergeet niet om voor het spel begint de deelname van de Engel duidelijk aan te kondigen. De betogen van de spelers zullen levendiger zijn, want burgers met mooie praatjes zullen zich in deze eerste vergadering beschermd voelen door de hemelse doelstelling van de Engel.

De Fluitspeler



Jaren nadat hij schandelijk uit het dorp is verjaagd, is hij met een andere identiteit teruggekomen om wraak te nemen.

Elke nacht roept de spelleider de Fluitspeler op. Deze wijst 2 spelers aan. De spelleider raakt de schouders van deze spelers aan, waarna de Fluitspeler weer gaat slapen. De spelleider geeft de twee nieuwe betoverde spelers de opdracht om wakker te worden. Ze zien elkaar en gaan daarna weer slapen. Op het moment dat er geen speler meer is die niet betoverd is, wint de Fluitspeler alleen (zelfs als dit gebeurt door eliminatie van

de weerwolven of het stemmen van de burgers).

Let op:

- De Fluitspeler mag zichzelf niet betoveren.
- De betoverde spelers behouden al hun speciale eigenschappen.
- De betovering van een Geliefde gaat niet automatisch over op de andere Geliefde.

De Verschrikkelijke Sektariër



Van kinds af aan, en misschien door gebrek aan liefde en aandacht van zijn naasten, had dit arme wezen een hekel aan

zichzelf. Terwijl hij opgroeide verlegde hij zijn haat naar een ieder die hem vreemd was. Daarom kennen de burgers van Wakkerdam hem tegenwoordig onder de trieste naam van de Verschrikkelijke Sektariër.

Voordat het spel begint verdeelt de spelleider aan de hand van een duidelijk kenmerk het dorp in 2 groepen. Dit kan bijvoorbeeld op basis van sexe, leeftijd of lengte zijn, of naar uiterlijke kenmerken zoals brillen, snorren of kleur van de kleding. De spelleider meldt dit duidelijk aan alle burgers. De Verschrikkelijke Sektariër maakt zondermeer deel uit van één van beide groepen. Het doel van de Sektariër is om alle burgers die geen deel uitmaken van zijn groep te elimineren. Als

dat lukt, en alleen dan, wint hij het spel.

Hij heeft verder geen bijzondere gave: zijn vaardigheid om de dorpelingen te manipuleren is zijn enige wapen.

Advies aan de spelleider: het is niet verplicht om beide groepen op grond van identieke kenmerken aan te wijzen. Stel zelf de 2 groepen samen en zeg duidelijk wie bij wie hoort.

De extra karakters uit "Het Dorp"

Zie blz. 18 en 19: De Raaf en De Pyromaan

De extra karakters uit "Volle Maan"

Zie blz. 23: De Omroeper en De Zigeunerin

De gebouwen en beroepstegels

Sommige inwoners van Wakkerdam bezitten een gebouw met een speciale ave. Deze kan voortdurend (actief tijdens het hele spel) of eenmalig (één keer tijdens het spel) te gebruiken zijn.

Wordt een gebouw vernietigd, dan verliest de speler ook de bijbehorende speciale gave. De spelleider neemt de beroepstegel in en verwijderd deze uit het spel.

Een uitgeschakelde speler geeft zijn beroepstegel aan de spelleider. Zijn gebouw wordt beschikbaar voor één van de Zwervers.

Als een door de Veldwachter aangewezen Zwerver dat wil, mag hij zijn intrek in het gebouw nemen en van de bijbehorende speciale gave profiteren (ook als deze al eerder was gebruikt).

29 beroepstegels

Deze tegels geven zichtbare rollen van de spelers aan. De spelleider bepaalt op een manier naar keuze wie welke rol krijgt:

15 zwervers- bundels   6 koeien van de 6 boeren

Rozenkrans van de biechtvader   Mortier van de kwakzalver

Sleutels van de veldwachter   Scheermes van de barbier

Brood van de bakker   Kelk van de waard

Bel van de schooljuffrouw   Familie- wapen van de kasteelheer

De Boeren

Gebouw: Boerderij (6x)

Speciale gave: voortdurend



Rondom ons prachtige dorp wonen talrijke boeren en hun invloed is niet te onderschatten.

- Vanaf de 2^e speelronde overleggen de Boeren en benoemen zij één van hen tot Burgemeester.
- Als de Burgemeester uit het spel is, benoemt hij een andere Boer tot opvolger.
- Als de laatste Boer uit het spel is, komt er geen nieuwe Burgemeester meer.

De Biechtvader

Gebouw: de Kerk

Speciale gave: eenmalig

De Biechtvader mag een dorpsbewoner de biecht afnemen.

Zo leert hij zijn diepste geheimen kennen.



- De Biechtvader mag overdag op elk moment de karakterkaart van één andere speler zien. De andere speler moet hem die tonen zonder dat andere spelers hem zien.
- De Biechtvader verliest zijn speciale gave daarmee en geeft zijn beroepstegel af.

De Kwakzalver



Gebouw: de Hut

Speciale gave: eenmalig

Onze getalenteerde kruidendokter kan u niet alleen met een paar kunstgrepen van allerlei pijntjes verlossen, hij kan u zelfs uw jeugd teruggeven.



- De Kwakzalver mag overdag op elk moment een speler zijn eenmalige speciale gave teruggeven. De spelleider geeft de speler zijn beroepstegel terug en activeert zo opnieuw de eenmalige speciale gave van zijn gebouw. Deze mag wederom éénmaal worden gebruikt.
- De Kwakzalver verliest zijn speciale gave daarmee en geeft zijn beroepstegel af.

De Schooljuffrouw



Gebouw: de Hut

Speciale gave: voortdurend

De schooljuffrouw geeft dorpsbewoners graag een standje, als ze met hun vingertjes wijzen.



- Iedere dag mag de Schooljuffrouw tot 2 spelers van deelname aan de stemming uitsluiten. Zelf stemt ze nooit.
- De Schooljuffrouw en de 2 uitgesloten spelers mogen gewoon aan het ochtendoverleg deelnemen.
- De Schooljuffrouw mag de Waard verbieden om aan de stemming deel te nemen.
- De Schooljuffrouw kan nooit verhinderen dat Zwervers aan de stemming meedoen.

De Bakker



Gebouw: de Bakkerij

Speciale gave: voortdurend

Hij staat altijd als eerste op om het brood van Wakkerdam te bakken. Soms meent hij tijdens het ochtendgloren weerwolvente zien, als ze van hun schandelijke daad wegvluchten.

Iedere nacht opent de Bakker direct de ogen als de spelleider de volgende zin geheel heeft uitgesproken: ... de weerwolven slapen in!" Na een paar ogenblikken zegt de spelleider dat ook de Bakker weer inslaapt.

De Barbier



Gebouw: de Kapsalon

Speciale gave: eenmalig

De beroemde barbier van Wakkerdam is met zijn scheermes een ware kunstenaar. Als iemand hem verdacht voorkomt, wil hij het recht wel eens in eigen hand nemen.



- De Barbier mag overdag op elk moment een dorpsbewoner naar keuze uitschakelen.
- Als de uitgeschakelde dorpsbewoner een weerwolf* was, wordt de Barbier door het hele dorp gefeliciteerd en overleeft de gebeurtenis. Maar als het een burger bleek te zijn, wordt de Barbier veroordeeld en is uit het spel.
- De Barbier mag geen Zwervers uitschakelen.
- De Barbier verliest na deze bloederige daad zijn speciale gave en geeft zijn beroepstegel af.

*Hieronder vallen alle weerwolven die op blz. 8 zijn genoemd en karakters die door speciale eigenschappen weerwolf zijn geworden.

De Waard



Gebouw: de Herberg

Speciale gave: voortdurend met beperkingen

De waard wil goede zaken doen en is erop uit om met niemand onenigheid te krijgen. Zijn tap is immers van 's ochtends vroeg

tot 's avonds laat geopend!

- De weerwolven vreten hem niet op en de dorpsbewoners kunnen hem niet veroordelen.
- Als hij echter tegen iemand stemt die vervolgens veroordeeld wordt (ook als deze vervolgens nog gepardonneerd wordt), verliest de Waard zijn immuniteit en zijn beroepstegel.
- Het is traditie dat de Waard voor alle andere dorpsbewoners stemt, wat zijn taak bemoeilijkt. Deze traditie vervalt als hij zijn immuniteit verliest.

Let op: natuurlijk werken alle speciale gaven op hem: zijn immuniteit is derhalve relatief.

De Veldwachter



Gebouw: het Politiebureau
Speciale gave:
eenmalig



Als vertegenwoordiger van Recht en Orde is hij verplicht om de zwervers onderdak te bieden.

- Aan het begin van de dag, zodra een gebouw vrij is, moet de Veldwachter een Zwerver aanwijzen, die daar zijn intrek mag nemen. De Zwerver wisselt van plaats en gaat achter het gebouw zitten. Hij geeft zijn zwerversbundel af en ontvangt de bij het gebouw horende beroepstegel, óók als die al gebruikt was.
- Als er meer gebouwen vrij zijn, moeten die ook door de Veldwachter worden toebedeeld.

Let op: als de Veldwachter uit het spel is, worden leegstaande gebouwen niet meer verdeeld. Als de Zwervers een dak boven hun hoofd willen hebben, is het dus in hun belang om de Veldwachter te beschermen. Het Politiebureau blijft leeg.



De Kasteelheer

Gebouw: het Kasteel
Speciale gave: eenmalig



De dorpsbewoners hebben een hekel aan zijn nobele air, maar de kasteelheer is de enige die volgens oeroude, nog geldende rechten een veroordeelde genade mag schenken. Daarom

is de kasteelheer een gerespecteerd persoon, die men maar beter te vriend kan houden.

Na een stemming mag de Kasteelheer een veroordeelde, als die om zijn leven smeekt, genade schenken. Hij blijft dan leven en maakt zich niet bekend.

- Natuurlijk mag een egoïstische Kasteelheer ook zichzelf genade schenken.
- De Kasteelheer verliest na zijn edele daad zijn speciale gave en geeft zijn beroepstegel af.

De Zwervers



Geen gebouw

Speciale gave: voortdurend

Deze moedige daklozen wachten op een plaatsje in Wakkerdam, waar ze zich voor de gemeenschap nuttig kunnen maken.

- De speciale gaven van de Schooljuffrouw, de Barbier, de Raaf en de Pyromaan hebben geen werking op de Zwervers.
- Zodra een gebouw vrij is, moet de Veldwachter aan het begin van de dag een Zwerver aanwijzen, die daar mag wonen. De gelukkige Zwerver wisselt van plaats en gaat achter het gebouw zitten. Hij geeft zijn zwerversbundel af en ontvangt de beroepstegel van zijn gebouw, ook als deze al gebruikt was.
- De Zwerver mag het aanbod weigeren en Zwerver blijven.

De extra karakters uit "Het Dorp"

De Pyromaan



Deze dorpsbewoner heeft een zwaarwegende karakterstoornis waardoor hij een grote liefde voor vuur heeft. We mogen hopen, dat hij zijn drang om brand te stichten lang genoeg in bedwang kan houden totdat hij op het juiste ogenblik het juiste huis bezoekt en dan het bedreigde dorp een geweldige dienst bewijst.

- Als hij in zijn fase opgeroepen wordt, mag de Pyromaan éénmaal in het spel een gebouw kiezen, waarna de spelleider er de brandtegel op legt. De volgende morgen, als alle bewoners de rokende puinhopen hebben gezien, wordt het gebouw uit het spel verwijderd. De voormalige bewoner gaat niet uit het spel, maar wordt een Zwerver.
- Als de Pyromaan het huis van het slachtoffer van de weerwolven van die nacht heeft aangestoken, sterft de weerwolf die rechts het dichtst bij het slachtoffer zit. Overgebleven weerwolven slaan hals over kop op de vlucht. Het slachtoffer blijft in leven en wordt Zwerver.

Let op: gebruik dit karakter uitsluitend als men met de gebouwen speelt.

(kunnen niet gebruikt worden
zonder de gebouwen)

De Raaf



Zonder zich bekend te maken verspreidt de raaf zijn verdachtmakingen. Vlak voor het ochtendgloren nagelt hij een anonieme brief met lasterlijke beschuldigingen vast aan het gebouw van één van de dorpsbewoners.

Ondanks de laffe daad vinden de aantijgingen soms gehoor bij het doodsbangе volk.

- Aan het einde van iedere nacht, als de weerwolven zijn ingeslapen, wordt de Raaf opgeroepen. Hij mag een voor hem verdachte speler aanwijzen, mits deze een gebouw bezit. De spelleider legt dan de tegel "anonieme brief" op zijn gebouw.
- Bij de volgende stemming krijgt de belasterde speler automatisch 2 stemmen tegen.
- De Raaf mag de "anonieme brief" ook op de Herberg laten leggen, zelfs als de Waard nog niet tegen een speler gestemd heeft.
- De Raaf mag geen Zwervers beschuldigen.

Let op: gebruik dit karakter uitsluitend als men met de gebouwen speelt.

Volle Maan in Wakkerdam

Combineer de **36 gebeurteniskaarten** uit Volle Maan met verschillende karakters voor nog meer variatie en spanning!



SPIRITISME

Het dorp organiseert een stance om de geest van het eerste slachtoffer van de weerwolven op te roepen. Kies een speler (zie blz. 22) die een van de onderstaande vragen aan de geest stelt:

- Horen de twee spelers die ik nu aanwijs bij dezelfde fractie?
- Draagt ten minste één weerwolf een bril?
- Is de Heks een man?
- Is de Burgemeester een gewone burger?

De geest antwoordt met "Ja" of "Nee".



DE KLEINE

De jongste uit het dorp wordt tot "De kleine" benoemd en gaat hulp uit een naburig dorp halen.

De kleine gaat naar een andere kamer/plek en mag met aan de discussies en het stemmen meedoen. Hij kan ook niet door weerwolven geïmmineerd worden.

De volgende ochtend wordt hij teruggeroepen en neemt hij zijn plaats weer in. Zijn stem telt echter voor drie.

De andere spelers doen er natuurlijk goed aan om hem van de laatste ontwikkelingen op de hoogte te stellen.

SLAAPWANDELAAR

De Zieneres verandert in een slaapwandelaar. Vanaf nu tot het einde van het spel meldt de spelleider hardop de rol van de speler die door de Zieneres wordt aangewezen. De spelers weten dus niet om welke speler het gaat.

De varianten

Op de volgende bladzijden beschrijven we **9 varianten** en de eigenschappen van nog **2 extra karakters**.

1. Maneschijn
2. "Dorpen, verenigt u!"
3. "Hij is het zeker niet!"
4. De Sprekende Muur
5. De Dubbele "ik"
6. Het Oogstfeest
7. De Zwarte Dood
8. De Lycantropische
9. Besmetting
10. Volle Maan

1. Maneschijn

Deze angstaanjagende atmosfeer kan prima met de andere varianten uit deze uitbreiding worden gecombineerd. Ga naar buiten, maak het jullie gemakkelijk onder de sterrenhemel en vorm een kring om de spelleider heen. Draag passende kleding en luister naar muziek die bij dit lang vergane tijdperk hoort.

Zet in deze onheilspellende omgeving, waarin je bijna het janken van de wolven kunt horen, vóór iedere speler een kleine, aangestoken kaars.

De spelleider blaast elke morgen de kaars van het slachtoffer van de weerwolven uit. Elke avond blaast de door de burgers aangewezen schuldige zijn eigen kaars uit. Zo wordt het steeds donkerder in het dorp en zijn de overlevenden de enigen die goed zichtbaar zijn.

De spelleider kan voor aanvang van het spel besluiten de voor weerwolven erg riskante variant te hanteren: de weerwolven moeten zelf op een of andere manier de kaars van hun slachtoffer zien uit te krijgen. Maar pas op: als er meer dan één kaars uitgaat, vallen er deze nacht geen slachtoffers.

2. "DORPEN, VERENIGT U!"

Als jullie met heel veel zijn, is het mogelijk om meerdere groepen (dorpen) te maken.

Het zou ideaal zijn als elk dorp zijn eigen kamer heeft. Als je buiten speelt, is het het handigst als de dorpen ongeveer 20 meter uit elkaar zitten. Elk dorp heeft een compleet spel nodig. We raden aan om per dorp een spelleider aan te stellen. De spelleiders kunnen afspreken om het sein voor een nieuwe dag/nacht tegelijk te geven.

Elk afzonderlijk spel verloopt op de gebruikelijke manier, maar een speler mag op elk moment besluiten om zijn dorp te verlaten. Dit mag echter niet tijdens de nacht of als hij net door de dagelijkse stemming is geëlimineerd. Een speler die om persoonlijke redenen besluit om van dorp te wisselen, verlaat de speelruimte en neemt zijn kaart mee (deze houdt hij geheim). In de loop van de dag mag hij zich bij een ander dorp naar keuze melden (hij klopt op de deur of wacht op een afstandje totdat de spelleider hem toestemming geeft om zijn nieuwe dorp binnen te gaan).

Om een te grote chaos te voorkomen, kunnen de spelleiders besluiten om een limiet te stellen aan het aantal spelers dat een dorp mag verlaten of binnenkomen (bijvoorbeeld maximaal twee per dorp). Het is mogelijk dat op deze manier twee of meer gelijke karakters in een dorp terechtkomen. Het is zelfs mogelijk dat alle weerwolven een dorp ontvluchten. Als dat gebeurt, winnen de bewoners van het dorp direct.

Maar pas op! Te vaak van dorp wisselen is erg riskant. Sterker nog, de dorpsbewoners uit de regio Wakkerdam staan bekend om hun chauvinisme. Ook al is het niet terecht, een nieuweling is altijd extra verdacht. We hebben dorpen uit het hoogland gezien (we zullen geen namen noemen), waar nieuwelingen systematisch door het dorpsrecht werden veroordeeld.

3. "HIJ IS HET ZEKER NIET"

In deze kleine variant bepalen de dorpsbewoners op een andere manier welke burger wordt geëlimineerd. De spelleider kan besluiten om deze variant tijdens het hele spel of in sommige ronden te gebruiken.

Alle bewoners die nog in het spel zijn, staan op. De linkerbuurman van de als laatste geëlimineerde speler wijst een speler aan. Hij staat daarmee in voor diens onschuld. Zelf blijft hij staan. De speler die hij aanwijst, mag gaan zitten en wijst op zijn beurt een bewoner aan die hij onschuldig verklaart. Ook deze bewoner mag gaan zitten en iemand aanwijzen. Zo gaat het verder totdat er nog één speler staat. Deze speler wordt schuldig verklaard en geëlimineerd. Tijdens deze procedure is het toegestaan om met elkaar te discussiëren.

Let op: in deze variant kunnen weerwolven elkaar heel gemakkelijk beschermen en zo hun verdiende loon ontlopen. Bedenk dus goed wiens onschuld je betuigt. Burgers zouden ervoor moeten zorgen dat de weerwolven als laatste overblijven, zodat ze in elk geval een van hen te pakken krijgen.

4. DE SPREKENDE MUUR

Deze variant kan met andere varianten worden gecombineerd.

De burgers van Wakkerdam hebben de gewoonte om voordat de nacht intreedt nog even langs de kleine muur achter het raadhuis te lopen om de anonieme berichtjes op de stenen muur te lezen. Iedere dorpsbewoner die nog in het spel is, schrijft één korte zin naar keuze op een briefje en geeft deze aan de spelleider. Hij mag schrijven wat hij wil: verdachtmakingen, waarschuwingen, opmerkingen, liefdesverklaringen, complimenten. Als de spelleider alle briefjes heeft ontvangen, leest hij ze in willekeurige volgorde voor. Hij zegt niet welk bericht van welke speler afkomstig is. Daarna kunnen de bewoners gaan slapen, terwijl de berichtjes nog vers in hun geheugen zijn.

5. DUBBELE "IK"

A) KLEINE COMPLICATIES

Voor 7 tot 9 spelers. Als je met meer spelers wilt spelen, heb je een tweede basisspel nodig.

In deze variant krijgt iedere speler een zichtbare rol: de Zieneres, de Jager, de Heks, Cupido, de Genezer, de Dorpsoudste, de Zondebok en maximaal 2 burgers. Iedere speler krijgt een van deze kaarten en legt deze open voor zich neer.

Daarna krijgt iedere speler een gedekte kaart met zijn identiteit. Gebruik 2 weerwolven en 5 tot 7 burgers (afhankelijk van het aantal spelers). De spelers houden hun identiteit geheim totdat ze worden geëlimineerd. Deze tweede kaart geeft aan bij welke fractie de speler hoort: weerwolven of burgers. Het doel van de spelers is gelijk aan die in het basisspel: de weerwolven proberen alle burgers te elimineren en andersom.

Deel de volgende kaarten in deze variant niet uit: de Dief, het Onschuldige Meisje, de Dorpsgek, de Fluitspeler.

B) GROTE COMPLICATIES

Gebruik dezelfde kaarten als in variant a). Schud de kaarten en geef iedere speler er gedekt 2. De spelers houden deze geheim.

Er kunnen nu vreemde dingen gebeuren, zoals een Heks die tegelijkertijd Zieneres is, een Jager die ook Genezer is of de Dorpsoudste die Zondebok is.

Een speler met ten minste één weerwolfkaart is een weerwolf. Als deze speler daarnaast een kaart met een speciale eigenschap heeft, mag hij deze gewoon gebruiken.

6. OOGSTFEEST IN WAKKERDAM

Wij raden aan om in deze variant meer weerwolven dan gebruikelijk in het spel te brengen. De speciale eigenschappen van de karakters zijn door overvloedig drankgebruik een beetje aangepast:

- Weerwolven mogen uitsluitend iemand elimineren die direct naast een van hen zit.
- De Zieneres is aangeschoten en kan niet meer goed beoordelen waar de informatie in haar hoofd precies vandaan komt. Zoals gebruikelijk geeft ze aan van welke speler ze graag de identiteit wil weten. De spelleider geeft echter niet alleen de identiteit van deze speler prijs, maar ook die van de twee spelers die direct naast hem zitten. Hij geeft daarbij geen enkele hint welke identiteit bij welke speler hoort.
- De Jager mag zijn slachtoffer uitsluitend uit een van de spelers die direct naast hem zitten, kiezen.
- Het Onschuldige Meisje heeft haar slaapgewoonten niet onder controle. Ze staat te laat op om de weerwolven te bespioneren en mag alleen naar de Heks kijken.
- De Dief moet in de eerste nacht zijn diefkaart (voor zover hij deze nog heeft) met de kaart van een speler naar keuze ruilen (de spelleider helpt hem daarbij). Iedere speler controleert de volgende ochtend of hij al dan niet een andere persoonlijkheid heeft.
- De Burgemeester moet zijn schuldige zonder overleg aanwijzen, voordat alle andere spelers dat doen.
- Voor de Dorpsgek verandert er niets. Hij is niet dommer (of slimmer) dan anders.

- De Heks is verstrooid en kan nog maar één drankje bereiden. Daarnaast verwacht ze ook nog eens de flesjes met elkaar. Nadat de Heks een speler heeft aangewezen, werpt de speler de bodem en het deksel van de verpakking van "De Weerwolven van Wakkerdam" en maakt op basis van hoe deze op de grond landen het resultaat van het drankje bekend:



-> genezen



-> genezen en veranderd in een gewone burger



-> genezen en veranderd in een weerwolf



-> uitgeschakeld

- De Zondebok wordt nu niet meer bij een gelijke stand geëlimineerd, maar wordt uitgeschakeld als een van de spelers die direct naast hem zit door de dorpsbewoners als schuldige wordt aangewezen.
- Cupido kiest zoals gebruikelijk de twee Geliefden, die nadat ze elkaar gezien hebben weer gaan slapen. Vervolgens kiest hij een van de twee Geliefden en een andere speler. Dit worden nu de twee echte Geliefden. De niet gekozen speler van de twee eerste Geliefden is bedrogen. Vanaf nu neemt de bedrogen Geliefde niemand mee in zijn dood en neemt een van de twee echte Geliefden beide anderen mee in zijn dood. De bedrogen Geliefde mag niet op zijn vermeende Geliefde stemmen. Omgekeerd mag dat wel. De twee echte Geliefden mogen hoe dan ook niet op elkaar stemmen.
- De Genezer kan uitsluitend zichzelf en de twee direct naast hem zittende spelers beschermen.
- De Fluitspeler kan per keer niet meer dan één speler betoveren.

7. DE ZWARTE DOOD

Deze variant is alleen spannend als de spelleider de enige is die hem kent. Daarom hebben we de tekst in geheimcode opgeschreven, zodat deze alleen met een magische spiegel leesbaar is!

◀ Het grote geheim van deze variant is dat er geen weerwolven in het spel zijn. De spelleider geeft dit niet van tevoren aan en roept elke nacht de weerwolven op alsof ze er echt zijn. In de eerste nacht bepaalt de spelleider wie er door de "weerwolven" wordt geëlimineerd. Wij moeten bedenken welke variant te gebruiken om zich te wreken op spelers die hen op de zenuwen hebben gewerkt!

De kaart van de door de spelleider aangegeven speler wordt omgekeerd als of deze dood de weerwolf geëlimineert werd. In werkelijkheid is de geveerde zwarte dood de oorzaak. De rest van de dag met inbegrip van de stemming van de dorpsbewoners wordt op de gebruikelijke manier gespeeld. Tijdens de verhitte discussie stelt de spelleider of een assistent de nitgeschakelde speler discreet op de hoogte van het feit dat hij niet door de weerwolven is geëlimineerd, maar slachtoffer is geworden van de geveerde zwarte dood en dat hij de volgende nacht zelf een slachtoffer van de zwarte dood moet aanvragen. Zo wordt verder gespeeld tot dat het hele dop is uitgestorven (aw). Normaal gesproken heel zeldzaam is! De overlevenden winnen als zij zich bewust worden dat er in dit spel iets niet klopt! Spelers die deze variant al eens hebben gespeeld, moeten concreet aangeven dat het hier om de variant "De zwarte dood" gaat. De aardijk van al deze onschuldig, hun complete

inbegrip en de manier waarop ze elkaar ontmoeten met steeds volgorde van de beschuldigen, is onnavolgbaar voor de spelers. Het is het zekere van deze variant aan te denken van een lange spelronde te introduceren.

8. LYCANTROPISCHE BESMETTING

Om hun wrede daden zo lang mogelijk geheim te houden, besmetten de weerwolven hun slachtoffers liever dan dat zij ze opeten. De slachtoffers worden nu niet geëlimineerd, maar verliezen wel al hun eigenschappen.

Elke nacht kiezen de weerwolven één slachtoffer, dat wordt besmet. Daartoe raakt de spelleider het slachtoffer even op zijn hoofd aan. Het slachtoffer moet zijn ogen gesloten houden. Hij blijft de volgende ochtend anoniem. Zo komt er elke nacht een besmet slachtoffer bij.

Als een besmet slachtoffer door de burgers wordt geëlimineerd, worden ook alle andere besmette slachtoffers direct uitgeschakeld. De weerwolven winnen zodra ze de op een na laatste dorpsbewoner besmet hebben.

9. VOLLE MAAN

Elke ochtend, met uitzondering van de eerste, verstoort een gebeurtenis het gebruikelijke levensritme van Wakkerdam.

Schud de kaarten en leg ze als gedekte stapel tussen de spelers. Vanaf nu leest de als laatste geëlimineerde speler de bovenste kaart luid en duidelijk voor.

De gebeurtenis wordt;

direct (☾),

tijdelijk (●),

of continu (●) uitgevoerd.

Opmerkingen:

- Als je deze variant voor het eerst speelt, kun je het beste om de twee of drie ronden een kaart laten trekken.
- Een ervaren spelleider kan de kaarten en de volgorde ervan bepalen en zo het spel een persoonlijke tint geven. Hij kan ook een aantal continue kaarten (symbool) kiezen en deze vanaf het begin laten gelden.

Verduidelijking van de kaart "Spiritisme"

Als de kaart "Spiritisme" wordt getrokken, wordt de linkerbuurman van de als laatste geëlimineerde speler spiritist. Alle dorpsbewoners houden elkaanders handen vast en de spiritist leest luid en duidelijk alle vragen op de kaart voor. Vervolgens wendt de spiritist zich tot de speler die als eerste werd geëlimineerd en stelt hem een van de vragen.

De overledene antwoordt met "Ja" of "Nee".



De extra karakters van Volle Maan in Wakkerdam

(niet gebruiken zonder gebeurteniskaarten)

De Omroeper



Elke burger heeft er weleens van gedroomd om op een dag het prachtige uniform van de Omroeper temogen

dragen, om op zijn trommel te roffelen, en met schallende stem het belangrijke nieuws aan het hele dorp te mogen verkondigen, alsof hij het zelf had meegemaakt.

Het gaat om een bijzondere functie, die de Burgemeester in de vorm van deze kaart aan een burger van zijn keuze geeft. De kaart komt naast zijn karakterkaart te liggen. Het is een unieke functie: de Burgemeester mag deze niet aan zichzelf toekennen.

Voordat het spel begint, kiest de spelleider een aantal gebeurteniskaarten (maar niet de kaarten "Spiritisme"). Deze worden bij zijn benoeming aan de Omroeper gegeven. Iedere morgen, voor het eerst op de dag na zijn benoeming, vraagt de spelleider aan de Omroeper of hij iets wil aankondigen. Zo ja, dan leest deze met schallende stem de door hem gekozen gebeurteniskaart voor.

Direct daarna, na aankondiging van de gebeurtenis maar vóór de stemming van het dorp, mag de Burgemeester de Omroeper uit zijn functie ontheffen en een nieuwe aanwijzen.

Aanwijzing voor de spelleider: gebruik niet meer dan 5 gebeurteniskaarten als de spelers "Volle Maan in Wakkerdam" nog niet beheersen.

De Zigeunerin



De zuster van Esmeralda, kortweg de Zigeunerin genoemd, is bekend met de wegen van het hiernamaals.

Als de maan schijnt, is ze zonder trucs of kunstgrepen in staat om de zielen van verdwenen burgers op te roepen. Als het spel begint, neemt de spelleider de 5 kaarten "Spiritisme" en houdt deze bij zich.

Iedere nacht roept de spelleider de Zigeunerin op en vraagt haar of zij haar gave wil gebruiken. Zo ja, dan leest de spelleider hardop de 4 vragen op één van de kaarten naar zijn keuze voor. De Zigeunerin geeft heimelijk aan welke vraag haar voorkeur heeft. Dan geeft ze heimelijk aan wie de vraag moet stellen.

De volgende morgen wordt de aangewezen speler paranormaal begaafd en stelt de gekozen vraag hardop. De speler die dit spel het eerst is gestorven, verschijnt als geest en antwoordt met gepaste spirituele stem: "Jaaaaa..." of "Neeeee...".

De kaart wordt dan afgelegd.

SAMENVATTING SPELVERLOOP

Vorbereiding aan het begin van het spel

- Verdeling van de karakters
- Verdeling van de gebouwen
- Verdeling dorp in 2 groepen (voor De Verschrikkelijke Sektariër)
- Kaarten voor de Zigeunerin
- Kaarten voor de Omroeper
- Kaarten voor de Dief
- Kaarten voor de Toneelspeler
- Verkiezing van de Burgemeester (of later tijdens het spel)

Volgorde van het oproepen van de karakters

De eerste nacht:

- De Dief
- De Toneelspeler
- Cupido
- De Zieneres
- De Vos
- De Geliefden
- De Stotterende Raadsheer (teken)
- De Twee Gezusters
- De Drie Gebroeders
- De Kleine Wilde
- Titus en zijn Dansende Beer
- De Raaf
- De Pyromaan
- De Genezer
- Alle weerwolven, inclusief de Wolfshond

(als deze ervoor kiest een weerwolf te zijn), de Witte Weerwolf, de Besmettelijke Oerwolf en de Grote Boze Wolf
Het Onschuldige Meisje mag spioneren.

- De Bakker opent snel zijn ogen.
- De Besmettelijke Oerwolf
- De Grote Boze Wolf
- De Heks
- De Zigeunerin (kan een Spiritisme-vraag stellen)
- De Fluitspeler
- Betoverde spelers

Elke nacht:

- De Toneelspeler
- De Zieneres
- De Vos
- De Raaf
- De Pyromaan
- De Genezer
- Alle weerwolven, inclusief de Witte Weerwolf, de Besmettelijke Oerwolf, de Grote Boze Wolf, de Wolfshond (als deze er in de eerste nacht voor gekozen heeft een weerwolf te zijn), de Kleine Wilde als zijn voorbeeldspeler is uitgeschakeld en een eventueel door de Besmettelijke Oerwolf besmette speler.
Het Onschuldige Meisje mag spioneren.
- De Bakker opent snel zijn ogen.
- De Witte Weerwolf (elke tweede nacht)

- De Besmettelijke Oerwolf
- De Grote Boze Wolf (als er nog geen weerwolf is uitgeschakeld)
- De Heks
- De Zigeunerin (kan een Spiritisme-vraag stellen)
- De Fluitspeler
- Betoverde spelers

Elke morgen:

- Bekendmaking van de slachtoffers
- Grommen van de Beer
- Spiritisme (vraag gekozen door de Zigeunerin)
- De Omroeper
- Overleg
- Stemmen en rolovername door het Toegewijde Dienstmeisje
- De Engel wint (uitsluitend als hij bij de eerste stemming wordt uitgeschakeld)
- Eventueel tweede stemming (als de Stotterende Raadsheer dat beslist) en rolovername door het Toegewijde Dienstmeisje

Vervolg na de morgen weer met de volgorde beschreven onder "Elke nacht".

Wij raden spelleiders aan om een nietspeler of een al uitgeschakelde speler te laten assisteren. Houd deze samenvatting bij de hand om geen karakters te vergeten.



© 2014 Editions Lui-même
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL – 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteurs: Philippe des Pallières en Hervé Marly.
Illustraties van het basisspel, Volle Maan in Wakkerdam en de Raaf: Alexios Tjoyas
Illustraties van Het Dorp: Stéphane Poinsot
Illustraties van Karakters en de verpakking van Weerwolven Het Pact:
Misda en Christine Deschamps
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

