

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 ziener, 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 dorpsgeek, 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 ziener 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.

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 speler 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.

6 – OOGSTFEEST IN WAKKERDAM



Wij raden aan om in deze variant meer weenvolven dan gebruikelijk in het spel te brengen.

De speciale eigenschappen van de karakters zijn door overvloedig drankgebruik een beetje aangepast:

- Weenvolven mogen uitsluitend iemand elimineren die direct naast een van hen zit.
- De ziener is aangeschofen 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 weenvolven te besponeren 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. 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 Weenvolven 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

VERDUIDLIJKING 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”.

Hulp:

Als je vragen over de gebeurteniskaarten hebt, bezoek dan het forum op

www.the-werewolves.com



NIEUWE KARAKTERS

In dit hoofdstuk vind je de nieuwe karakters en de volgorde waarin ze worden opgeroepen:

- de Dorpsgek
- de Dorpsoudste
- de Zondebok
- de Genezer
- de Fluitspeler



DE DORPSCEK

Welk dorp heeft niet zijn eigen dorpsceke? Hij doet een beetje idioot, maar heeft zo'n innemend karakter dat niemand hem kwaad zal doen.

Als het dorp de dorpsgeek als schuldige aanwijst, draait deze zijn kaart om.

De dorpsbewoners erkennen direct hun fout en draaien hun beslissing terug. De dorpsgeek 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 dorpsgeek aanwijzen, wordt hij geëlimineerd.
- Als de dorpsgeek ook burgemeester was, verliest hij deze laatste rol tot het einde van het spel.
- Als de jager op hem schiet, is de dorpsgeek uitgeschakeld.

Valle Maan in Wakkerdam

Uitbreiding op

De Weerwolven van Wakkerdam



DE DORPSOUDSTE

Hij heeft alle beprovingen 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 dorpsgeek" al omgedraaid is, wordt deze samen met de dorpsoudste uitgeschakeld (het dorp dat nu zonder wijsheid is, herziet de beslissing om de dorpsgeek onschuldig te verklaren).

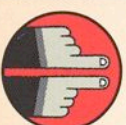


elkorn bij dit nieuwe hoofdstuk van het verhaal over de inwoners van het door weerwolven geteisterde dorp Wakkerdam.

Voor sommigen van ons is het dorp te gevaarlijk geworden. Daardoor rest ons slechts de mogelijkheid om in een geheime schuilplaats de laatste hand aan dit werk te leggen.

Met gevaar voor eigen leven zijn geheime boodschappers naar ons op zoek gegaan en hebben ons zelfs gevonden. Zo konden ze ons vertellen over de dramatische ontwikkelingen in hun dorp.

Maar de oppositie organiseert zich en nieuwe bewoners met veelbelovende talenten binden de strijd aan met de verschrompelijke weerwolkwi!



DE ZONDEBOK

Het is ierst, maar als er in Wakkerdam iets mis gaat, moet iemand daar onrecht 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).

23

24

Varianten in deze uitbreiding

- 1 **Maneschijn:** Speelt zich buiten in een magische ambiance af.
- 2 **"Dorpen, verenigt u!":** Zijn jullie met veel? Jullie kunnen met zijn allen tegelijk spelen.
- 3 **"Hij is het zeker niet!":** Verandert het kessysysteem.
- 4 **De Sprekende Muur:** Breng jullie stemmen en meningen op de Kleine muur achter het raadhuis tot uitdrukking.
- 5 **De Dubbele "Ik":** De dorpsbewoners hebben een tweede persoonlijkheid...
- 6 **Het Oogsteest:** Tijdens de feestroes veranderen op mysterieuze wijze de eigenschappen van de inwoners van Wakkerdam.
- 7 **De Zwarte Dood:** De verrassing van de spelleider, die niet in verkeerde handen mag vallen.

Een spel van

Philippe des Pallières en Hervé Marly

Voor 8 - 18 spelers vanaf 10 jaar



DE GENEZER

Dit machtige karakter kan de dorpsbewoners tegen de beet van een weervolf beschermen.

De spelleider roept de genezer op voordat de weervolven 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 weervolven beschermd. Zelfs als hij door de weervolven 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 rondes 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).

25



DE FLUITSPELER

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

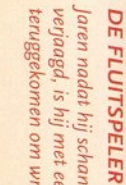
Elke nacht roept de spelleider de Fluitspeler op. Deze wijst 2 spelers aan. De spelleider raakt de schouders van deze spelers aan, waarna de Fluitspeler weer gaat slapen. De spelleider geeft de twee nieuwe betoverden de opdracht om wakker te worden. Ze zien elkaar en gaan daarna weer slapen.

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 weervolven 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.

26



DE GENEZER

Dit machtige karakter kan de dorpsbewoners tegen de beet van een weervolf beschermen.

De spelleider roept de genezer op voordat de weervolven 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 weervolven beschermd. Zelfs als hij door de weervolven 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 rondes 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).

25



DE FLUITSPELER

Jaren nadat hij schandelijk uit het dorp is verdreven, 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 betoverden 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 weervolven 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.

26

8 De Lycantropische Besmetting: Pas op!

De weervolven infecteren hun slaachtoffers!

9 Volle Maan: 36 gebeurteniskarten vormen het belangrijkste deel van deze uitbreiding. Elke morgen als de burgers wakker worden, beïnvloedt een getrokken gebeurtenis het dramatische verloop van jullie avontuur.

En natuurlijk zijn er een paar nieuwe karakters om je verzameling uit te breiden: "de Genezer", "de Dorpsoude", "de Zondebok", "de Fluitspeler" en "de Dorpsgek".

SPEELMATERIAAL

- 36 gebeurteniskarten voor de variant "Volle Maan"
- De spelregels
- Een vel met 5 stickers

Zoek 5 kaarten "gewone burger" uit het basisspel

"De Weervolven van Wakkerdam". Plak op het midden van elk van deze kaarten één sticker. De spelleider geeft aan het begin van een spel aan of het op de sticker afgebeelde karakter al dan niet wordt gebruikt.

DE VARIANTEN



Naast de basisspelregels bestaan er talloze manieren om "De Weervolven van Wakkerdam" te spelen. Deze varianten zijn het resultaat van de ideeën die we tijdens het spelen hebben opgedaan.

www.the-werewolves.com

Nieuwe volgorde voor het optrepen van karakters:

DE DIEF

(alleen in de eerste ronde)

CUPIDO

(alleen in de eerste ronde)

DE GELIEFDE

(alleen in de eerste ronde)

DE CENEZER

DE ZIENER

DE WEERWOLVEN / HET ONSCHULDIGE MEISJE

DE HEKS

DE FLUTSPELER

DE BETOVERDEN

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 vergame 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.

Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Alle rechten voorbehouden. Made in Germany.

Klantenservice: 0900 - 6666

www.999games.nl

NL - 3201 AG Almere

Postbus 56250

999 Games b.v.

Uitgever en distributeur:

Laurent Bernard & Danaë ou Cirrus.

Hubert, Fulbert, Arnaud Fillon, Vincent Pessel, Magalie en

(SQJNSR), Gwenaël Beuchet, Emmanuel Viau, Jean-Pierre

Nicollet alias Knux, Delphine Montalant, Cathy Trinta

Remy-Lee, Manuel Boujoul alias Manu95 & zijn groep, Julien

van A.J.T. in Nantes (Greg, Erwan...), Rémy Delivrias alias

Weerwolven-nachten en de voorgestelde varianten, de bende

Catherine, François en de anderen) voor hun beroemde

De auteurs bedanken de groep van Tourangelle (Alexandre,

Grafische bewerking: Fonts + Files

Eindredactie: Michael Bruinsma

Vertaling: Daniël Hogendoorn

Grafische vormgeving: Hervé Marly

Auteurs: Philippe des Pallières & Hervé Marly

© 2008 Lui-Même

generaties lang mondellang werd overgedragen.

een spel geïnspireerd dat lang geleden al gespeeld werd en

door de De De Weerwolven van Wakkeldam, van de Weerwolven van

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 wijzen. 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 niet door de dagelijkse stemming is geïnspireerd.

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 verleent om zijn nieuwe dorp binnen te gaan).

