



NAAR DE WOLVEN VAN WAKKERDAM

VOOR 8 TOT 18 SPELERS VANAF 8 TOT 88 JAAR

Spelregels

Het verhaal:

Ons indiaans dorpje wordt sinds enige tijd belaagd door wolven!

Elke nacht veranderen bepaalde bewoners van het gehucht in mensverslindende wolven, die afschuwelijke moorden plegen... Moorden, die het daglicht niet kunnen verdragen...

Wat pas nog een eeuwenoude legende was, is plotseling op onverklaarbare wijze brute realiteit geworden! De dorpelingen zullen zich moeten verenigen om zich van deze plaag te ontdoen, en zo te zorgen, dat minstens enkelen van hen dit griezelige avontuur overleven!

Het doel van het spel:

- De indianen moeten de wolven ontmaskeren.
- De wolven verslinden de indianen.

Karakters:

Het spel bestaat uit (maximaal) 24 karakters (kaarten), 3 wolven en 20 indianen, waar onder:

13 gewone indianen en 7 bijzondere indianen: adelaar, ekster, krijger, tweelingkaart medicijnman uil, opperhoofd., indiaan/wolf

De wolven:

Iedere nacht verslinden zij een indiaan. Overdag proberen zij hun nachtelijke gedaante te verbergen en zo aan de wraak van de dorpelingen te ontsnappen.

De indianen (állen, die geen wolf zijn):

Iedere nacht wordt één van hen door de wolven verslonden. Deze speler is uit het spel. De overlevende dorpelingen verzamelen zich de volgende morgen en proberen tekenen te ontdekken die wijzen op de ware identiteit van de overgebleven spelers.

Na rijp beraad stemmen de spelers, wie van hen een wolf is en geëxecuteerd zal worden. Deze speler is uit het spel.

Gewone indianen:

Zij hebben geen bijzondere gaven.

Hun enige wapens zijn het vermogen, om het gedrag van andere indianen te analyseren en zodoende wolven te identificeren, en de overtuigingskracht, die nodig is om te voorkomen dat een onschuldige indiaan veroordeeld wordt.

Bijzondere indianen:

De adelaar.

Elke nacht kan hij door zijn goed zicht, één kaart bekijken van een medespeler naar keuze. Hij tracht te helpen in de stemming, maar moet discreet blijven om te voorkomen dat hij door de wolven geïdentificeerd wordt.

De krijger.

Als de krijger door wolven verslonden wordt, of door de andere indianen 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.

Tweelingkaart.

De Tweelingkaart kan ervoor zorgen, dat twee spelers van zijn keuze voor altijd samen horen. In de eerste nacht (de eerste beurt), mag Tweelingkaart twee spelers aanwijzen. Tweelingkaart mag zichzelf als één van de tweeling aanwijzen.

- Als één van de tweeling omkomt, sterft de ander direct uit verdriet.

- Een tweeling mag nooit tegen de ander stemmen, zelfs niet om de andere spelers te misleiden.

Opgelet: Indien de ene tweeling een indiaan is en de andere een wolf, verandert het doel van het spel voor hen. Ten einde in vrede te kunnen leven en zichzelf te beschermen, moeten ze binnen het kader van de spelregels alle andere spelers elimineren.

De medicijnman.

Hij 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 medicijnman mag beide toverdranken in dezelfde nacht toedienen. Hij 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 medicijnman mag de drankjes zelf innemen, en zichzelf dus helen.

(Als de spelers de medicijnman te machtig vinden, kan men zijn kracht voor het spel begint, tot één toverdrankje van zijn keuze beperken.)

De uil.

De uil mag de wolven bespioneren door 's nachts door haar wimpers te gluren. De uil mag uitsluitend 's nachts spioneren, wanneer de wolven actief zijn.

Het opperhoofd.

Het opperhoofd 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 het opperhoofd wordt aan de gekozen speler gegeven. De gekozen speler mag de benoeming niet weigeren. Het kan voorkomen, dat het opperhoofd een wolf is!

Vanaf nu telt de stem van het opperhoofd dubbel.

Als het opperhoofd sterft, benoemt hij (terwijl hij zijn laatste ademtocht uitblaast) een opvolger.

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

De ekster.

Als de spelers de ekster in het spel willen opnemen, voegen zij twee gewone indianen 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 ekster beide kaarten bekijken. Als hij dat wil, mag hij zijn kaart met één van de andere kaarten omruilen. Als beide kaarten wolven zijn, is hij verplicht om zijn kaart voor één van de wolven om te ruilen. Vanaf nu speelt de ekster tot het spel is afgelopen dit karakter. Het spreekt voor zich, dat de ekster de gedekte kaarten aan niemand mag laten zien.

De indiaan/wolf.

Deze speler begint als gewone indiaan. Wanneer hij gedood wordt door de wolven wordt hij zelf een wolf. Wanneer hij gedood wordt door indianen, sterft hij gewoon.

Verdeling karakters over spelers

De verdeling van kaarten voor de beginners variant

(Gebruik deze combinatie als u voor het eerst speelt).

- Twee wolven of meer, afhankelijk van het aantal spelers, zie nevenstaande tabel;
- De adelaar (Bijzondere indiaan);
- Gewone indianen, zoveel als er nog spelers zijn.

Aantal spelers (excl. spelleider)	Aanbevolen kaartenmix		
	wolven	adelaar	indianen
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

Na enige ervaring kunnen meer bijzondere karakters [zie tabel in bijlage] worden toegevoegd.

Het spel

De spelvoorbereiding

De spelers bepalen, wie spelleider wordt. De spelleider speelt zelf niet mee, maar geeft aanwijzingen aan de spelers. Kies iemand, die extrovert is, en in staat is om de spanning op de spelers over te brengen. Iemand met acteertalent? Fantasie? Humor?

Als het om een kinderfeestje gaat, is het raadzaam om het spel door een volwassene te laten leiden.

Een goede spelleider is een garantie voor een topavond!

- De spelleider stelt de combinatie van karakters en de aantallen samen (Als de ekster meespeelt, daar lezen en 2 extra gewone indianen toevoegen), schudt de kaarten en deelt elke speler gedekt een karakterkaart. De spelers kijken heimelijk naar hun kaart en leggen deze gedekt voor zich neer.
- De spelleider laat nu het dorp inslapen, want de nacht is aangebroken. Hij zegt: "Het is nacht. Iedereen slaapt. Alle spelers sluiten nu hun ogen."
Natuurlijk maakt hij er een show van, compleet met griezelige refertes aan volle manen en verdachte schaduwen die door Wakkerdam sluipen. Alle spelers laten hun hoofd hangen en sluiten de ogen.

Nu roept de spelleider de verschillende karakters op, die in het spel voorkomen.

Voorbereidende fase (van de eerste nacht)

(Niet van toepassing op de beginners variant: ga door naar de **normale fase** van de eerste nacht)

A. De spelleider roept de ekster:

Hij zegt: "De ekster wordt wakker".

De speler met de karakterkaart van de ekster doet zijn ogen open en bekijkt stilletjes de twee gedekte kaarten, die midden op tafel liggen. Dan verandert hij van karakter door zijn karakterkaart met één van de karakterkaarten, die op tafel liggen, om te ruilen.

De spelleider zegt: "De ekster valt weer in slaap".

De ekster sluit zijn ogen weer.

B. De spelleider roept tweelingkaart.

Hij zegt: "Tweelingkaart wordt wakker".

Tweelingkaart opent zijn ogen en wijst twee spelers aan die verliefd op elkaar worden. De spelleider loopt naar ze toe en raakt hun schouders zachtjes aan.

Dan zegt hij: "Tweelingkaart valt in slaap".

Tweelingkaart sluit zijn ogen weer.

C. De spelleider roept de tweeling.

Hij zegt: "De tweeling worden wakker, zij kijken elkaar aan en ze vallen weer in slaap."

Ze laten elkaar hun karakterkaart niet zien, omdat tweeling nooit de hele waarheid over elkaar horen te weten.

Nu gaat de spelleider verder met de normale fase.

Normale fase (van de eerste nacht)

Deze kan variëren naar gelang het aantal karakters dat meespeelt, en hun status in het spel. Ze worden echter altijd in de volgende orde opgeroepen:

1. De spelleider roept de adelaar.

Hij zegt: "De adelaar wordt wakker en wijst een speler aan wiens identiteit hij wil ontdekken."

De spelleider laat de adelaar de karakterkaart van die speler zien.

Hij zegt: "De adelaar valt in slaap."

De adelaar zijn haar ogen.

2. De spelleider roept de wolven.

Hij zegt: "De wolven worden wakker, kijken elkaar aan en kiezen een nieuw slachtoffer".

De wolven (en niemand anders) heffen hun hoofd op, openen hun ogen, kijken elkaar aan en kiezen een slachtoffer.

(Nu mag de uil stiekem naar de wolven gluren, door haar ogen een fractie te openen. Ze mag hier echter ook vanaf zien. Als ze betrapt wordt, mogen de wolven van gedachten veranderen, waardoor de uil het volgende slachtoffer wordt in plaats van de eerder aangewezen indiaan.)

De spelleider zegt: "De wolven gaan weer slapen, om van hun volgende smakelijke hapje te dromen."

3. De speleider roept de medicijnman.

(Niet in het spel voor beginners).

Hij zegt: "De medicijnman wordt wakker. Ik ga het slachtoffer aanwijzen. Gaat de medicijnman haar levenselixir of haar vergif gebruiken?"

De speleider wijst de medicijnman aan, wie het volgende slachtoffer van de wolven is.

De medicijnman hoeft haar kracht niet in een bepaalde beurt te gebruiken. Als de medicijnman besluit om haar toverdrank te gebruiken, geeft ze dit bij de speleider aan door een duim omhoog voor levenselixir of een duim omlaag voor vergif.

De speleider maakt het resultaat de volgende morgen bekend.

4. De speleider maakt de indianen wakker.

Hij zegt: "Het is morgen. Het dorp ontwaakt en iedereen opent zijn ogen. Iedereen behalve..."

Nu noemt de speleider de speler of spelers die gedurende de nacht het slachtoffer van de wolven en de medicijnman zijn geworden.

- Die spelers tonen hun karakterkaarten, en ze zijn nu uit het spel. Ze mogen op geen enkele manier met de andere spelers communiceren.
- Als een van de slachtoffers de krijger is, mag deze wraak nemen, en direct een speler van zijn keuze vermoorden.
- Als een van de slachtoffers een van de tweeling is, sterft de andere geliefde direct aan een gebroken hart.
- Als een van de slachtoffers het opperhoofd is, benoemt deze direct zijn opvolger.

5. De indianen uiten en bespreken hun verdenkingen.

De speleider neemt het initiatief en leidt het gesprek. Een verdacht geluid in de nacht, vreemd gedrag van een van de spelers, of misschien stemt een van de indianen steeds op dezelfde wijze... Dit zijn allemaal aanwijzingen, die ertoe kunnen leiden, dat men iemand ervan verdenkt, dat hij een wolf is.

Gedurende deze fase is het belangrijk om te begrijpen, dat de spelers soms verschillende doelen hebben:

- Alle indianen proberen wolven te ontmaskeren en de anderen zover te krijgen, dat ze tegen hem stemmen;
- De wolven proberen zich voor te doen als indianen;
- De adelaar en de uil moeten de andere indianen zien te helpen, zonder hun eigen 'leven' te verliezen;
- De tweeling moeten elkaar beschermen.

Iedereen kan zich als een ander voordoen. Dit gegeven is het hart van het spel. Gebruik je talent, bluff of vertel de waarheid, maar zorg bovenal dat je geloofwaardig blijft!

En: laat nooit je karakterkaart aan iemand zien!

Je kunt er vanuit gaan dat je op een gegeven moment ontmaskerd zult worden. Hoe dan ook, de stukken van de puzzel vallen uiteindelijk altijd in elkaar. Nou ja... bijna altijd!

6. Het dorp stemt.

De spelers moeten een speler uitschakelen, waarvan ze denken, dat hij een wolf is.

Als de speleider tot drie heeft geteld, wijst elke speler met een vinger naar een speler, die ze willen elimineren. De speler met de meeste stemmen is uit het spel. Vergeet niet, dat de stem van

het opperhoofd dubbel telt. Als de stemming onbeslist is, wijst het opperhoofd het slachtoffer aan. Als er geen opperhoofd is, wordt er opnieuw gestemd.

Iedereen stemt mee. Als er nog geen beslissing valt, wordt er niemand geëlimineerd.

De geëlimineerde speler laat zijn karakterkaart zien en is uit het spel. Hij mag tot het spel is afgelopen met niemand communiceren.

7. Het dorp slaapt.

De spelleider zegt: "Het is nacht, de overlevenden gaan slapen".

De spelers sluiten wederom hun ogen. Spelers, die uit het spel zijn, moeten stil blijven, vooral als ze erachter komen, wie de wolven zijn. Het spel wordt hervat vanaf het begin van de normale fase.

Het winnen

- De indianen winnen, zodra ze de laatste wolf hebben uitgeschakeld.
- De wolven winnen, zodra ze de laatste indiaan hebben verslonden.
- De tweeling winnen, als zij samen als laatste overblijven (zelfs als zij een indiaan en een wolf zijn).

Advies aan de spelleider

Het slagen van het spel hangt in grote mate af van de presentatie van de spelleider. Het is dan ook grotendeels aan hem te danken, als de spelers een leuke avond hebben gehad. Dit succes kan worden bereikt door het spel met energie te presenteren. Bouw spanning in, voer de suspense op, voed de angst als de namen van de slachtoffers worden voorgelezen. Houd de discussies, over wie de wolven kunnen zijn, levendig. Ritsel tussen de spelers door, maak geen vergissingen waardoor je de spelers verraadt. De zinnen, die de spelleider moet uitspreken, zijn maar essenties. Het is natuurlijk de bedoeling, dat de spelleider zijn fantasie en acteertalent gebruikt om de sfeer rond dit spel te verhogen, en er een spannend verhaal van maakt.

Welkom in de wereld van het rollenspel!

Men kan per avond meerdere spellen spelen. Het is dan aan te bevelen om de samenstelling van de karakters te variëren.

Belangrijk

-Probeer tijdens de spelleiding bij de tijd te blijven. Het is maar al te gemakkelijk om het spel door een kleine fout weg te geven. Wat dacht je van: "De medicijnman wordt wakker. Hij... eh, zij gaat... enz."

-Als je tijdens de nacht bepaalde karakters (bijvoorbeeld wolven) toespreekt, probeer hen dan niet lang achter elkaar aan te kijken. Dit kan voor andere spelers, zelfs met hun ogen dicht, een belangrijke aanwijzing zijn. Loop veel om de tafel heen!

-Als wolven het niet eens kunnen worden, is het botte pech dat er die nacht geen prooi is...

-Als de uil meespeelt, moet andere spelers verteld worden, dat zij hun hoofd opgeheven houden, en hun ogen niet met hun handen bedekken.

-Als de adelaar een karakterkaart mag zien, rommel dan even door alle kaarten op tafel, opdat men niet kan raden wie de adelaar heeft aangewezen.

-Loop tijdens het aanwijzen van de tweeling, om de hele tafel heen.

Tips voor de spelers

- *De wolven*: Een effectieve manier om een beschuldiging te ontcrachten is om tegen je partner te stemmen. Dat zal de indianen zeker niet ontgaan...
- *De adelaar*: Pas op! Als je de identiteit van een wolf ontdekt, kan het het gevaar waard zijn om je identiteit prijs te geven en de speler te beschuldigen... Maar doe het niet te vlug!
- *De uil*: Een zeer machtig karakter, maar zenuwslopend om te spelen! Wees niet bang om de wolven te bespioneren. Het kan beangstigend zijn, maar het is cruciaal om snel nuttige informatie te krijgen voordat je ontdekt en geëlimineerd wordt.
- *De krijger*: Als je ervan beschuldigd wordt een wolf te zijn, kan het afschrikwekkend werken door te zeggen dat je de krijger bent!
- *Tweelingkaart*: Als je jezelf aanwijst als een van de tweeling, kies dan een partner, die niet gemakkelijk zijn (of haar) mond voorbij praat.
- *Het opperhoofd*: Wees niet benauwd om jezelf voor dit ambt kandidaat te stellen: Blijf lobbyen. Als je een wolf bent, is het beter om niet te opzichtig voor opperhoofd te solliciteren.
- *De medicijnman*: Dit karakter zou de sterkste van het hele spel kunnen zijn, maar verspil je toverdrankjes niet.

Bijlage

Tabel met adviesverdeling personages

Rollen	Aantal spelers												
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Wolf	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4
Adelaar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Uil					1		1		1		1	1	1
Tweelingkaart				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Krijger				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Medicijnman						1		1		1	1	1	1
Opperhoofd	1	1	1										
Ekster							1	1	1	1	1	1	1
Indiaan	2	3	4	4	4	5	4	5	6	7	7	7	8