

An illustration of a group of werewolves gathered around a campfire in a dark forest at night. The werewolves are depicted with glowing yellow eyes and are illuminated by the warm light of the fire. The background shows tall, dark trees and a night sky with a few stars.

# De Weerwolven

van Wakkerdam

Een spel van Philippe des Pallières & Hervé Marly  
Voor 8-18 spelers vanaf 10 jaar.

*Sinds kort wordt het dorp Wakkerdam  
opgeschrikt door Weerwolven!*

*Elke nacht veranderen sommige inwoners  
van het dorp dankzij een mysterieuze oorzaak  
(mogelijk het broeikaseffect) in Weerwolven  
die gruwelijke moorden plegen. Burgers zullen  
zich moeten verenigen om uit te vinden wie van  
hen Weerwolven zijn, voordat het dorp haar  
laatste inwoners verliest...*

## DOEL VAN HET SPEL:

Voor de Burgers: schakel alle Weerwolven uit.

Voor de Weerwolven: schakel alle Burgers uit.

## Speelmateriaal:

24 kaarten

*4 Weerwolven*



*13 Gewone Burgers*

*1 Ziener*



*1 Dief*

*1 Jager*



*1 Cupido*

*1 Heks*



*1 Onschuldig Meisje*



*1 Burgemeester*



## DE WEERWOLVEN

Elke nacht worden alle Weerwolven samen wakker en moeten ze **één speler kiezen om te verslinden**. Als ze het niet eens worden, dan wordt er niemand opgegeten tijdens de nacht.

Overdag proberen zij hun **nachtelijke identiteit te verbergen** om aan de wraak van de Burgers te ontsnappen.

Er zijn 1 tot 4 Weerwolven in het spel, afhankelijk van het aantal spelers en de variant die gespeeld wordt. In geen enkel geval kan een gewone Weerwolf een andere Weerwolf verslinden.



## DE BURGERS

Elke nacht wordt één van hen door de Weerwolven **gedood**. Deze speler wordt daardoor uitgeschakeld en ligt uit het spel.



De volgende ochtend verzamelen de overlevenden zich en proberen te achterhalen wie de Weerwolven in hun midden zijn. Ze letten daarbij op signalen die wijzen naar de ware identiteit van de Weerwolven.

Na overleg **kiezen** de Burgers **middels een stemming** een verdachte, die vervolgens opgehangen, verbrand en uitgeschakeld wordt.

**Er zijn 8 verschillende soorten Burgers:**

### **Gewone Burger**



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

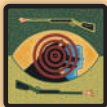
### **De Ziener**



De Ziener kan op mysterieuze wijze **de ware identiteit van spelers** ontdekken. Elke nacht wijst de Ziener een speler aan, waarna de spelleider de karakterkaart van die speler aan de Ziener toont.

De Ziener moet proberen de overige Burgers te helpen met de verkregen informatie, maar moet wel discreet blijven om ontmaskering door de Weerwolven te voorkomen, die de Ziener als grote bedreiging beschouwen.

## De Jager



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

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

## Cupido



Cupido is de grote koppelaar van het dorp en is in staat om twee Burgers naar keuze direct verliefd op elkaar te laten worden.

Tijdens de eerste nacht van het spel wijst Cupido **twee spelers** aan die voor de rest van het spel **‘verliefd op elkaar’** zullen zijn (Cupido mag hierbij zichzelf als één van de Geliefden kiezen). Cupido geldt tijdens de rest van het spel als een Gewone Burger.

De spelleider raakt de twee gekozen Geliefden aan om hen te laten weten dat zij door Cupido geselecteerd zijn en zij mogen kort hun ogen openen om te zien wie hun Geliefde is. Als één van de Geliefden dood gaat, sterft de ander onmiddellijk uit liefdesverdriet. Een Geliefde kan niet op zijn of haar partner stemmen, zelfs niet als misleiding.

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

## De Heks



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

Als de Heks wordt gewekt tijdens de nacht, wijst de spelleider aan wie het slachtoffer van de Weerwolven is. De Heks krijgt dan de

keuze om het levenselixer te gebruiken door een duim op te steken. Ongeacht of er gebruik gemaakt is van het elixer, krijgt de Heks daarna de keuze om het vergif te gebruiken door een speler aan te wijzen.

Beide drankjes mogen **tijdens dezelfde nacht** gebruikt worden, maar elk drankje **slechts één keer per spel**. De Heks mag de drankjes voor zichzelf gebruiken, indien gewenst.

## Het Onschuldige Meisje



Dit Onschuldige Meisje is heel erg nieuwsgierig. Ze mag tijdens de nacht haar ogen een klein beetje openen om **de Weerwolven te bespioneren**.

Als ze echter door de Weerwolven betrappt wordt, zal ze direct verslonden worden, in plaats van het gekozen slachtoffer van die nacht.

Het Onschuldige Meisje mag uitsluitend 's nachts spioneren als de Weerwolven actief zijn en ze mag haar ogen niet volledig openen om zich als een Weerwolf voor te doen — ze mag alleen proberen om subtiel te gluren. Als het Onschuldige Meisje in het spel is, mogen de spelers hun gezichten niet met hun handen bedekken tijdens de nacht.



## De Burgemeester



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

## De Dief



Bij gebruik van de Dief worden aan het begin van het spel twee extra exemplaren van de Gewone Burgerkaarten toegevoegd aan de stapel. Na het schudden en delen van de kaarten worden de twee overgebleven kaarten gedekt in het midden van de tafel gelegd. Tijdens de eerste nacht bekijkt de Dief deze kaarten en mag zijn kaart **ruilen** met één van die kaarten. Echter, als beide kaarten Weerwolven zijn, **moet** de Dief zijn kaart tegen één van de Weerwolven ruilen. Als de Dief kiest om zijn kaart te ruilen tegen een nieuwe kaart, dan **behoudt** hij de rol van dat karakter voor de rest van het spel.

## KAARTEN

Spelers kunnen elke kaartenmix gebruiken die ze willen.  
Voor het eerste spel raden we deze basismix aan:



**2 Weerwolven** (of meer, volgens onderstaande tabel)



**De Ziener**



**Gewone Burgers** (volgens onderstaande tabel)

Bij gebruik van de basismix volgt de spelleider (zie verderop) alleen de spelregels van een standaardbeurt (stappen 1-7) en negeert daarbij de voorbereidingsronde (stappen D-F).

Na enkele spelletjes kunnen de spelers nieuwe karakters toevoegen aan de kaartenstapel.

Onthoud dat de meest belangrijke factor in het spel de sfeer is.

Omdat het spel vrij kort duurt, kunnen spelers meerdere spellen achter elkaar spelen en meerdere karakters aan het spel toevoegen. Het kan heel interessant zijn om de speciale karakters te gebruiken, zelfs als je met een kleiner aantal spelers bent. Dit zorgt voor extra spanning en onverwachte situaties.

Aantal  
spelers



|           |          |          |           |
|-----------|----------|----------|-----------|
| <b>8</b>  | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>5</b>  |
| <b>9</b>  | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>6</b>  |
| <b>10</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>7</b>  |
| <b>11</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>8</b>  |
| <b>12</b> | <b>3</b> | <b>1</b> | <b>8</b>  |
| <b>13</b> | <b>3</b> | <b>1</b> | <b>9</b>  |
| <b>14</b> | <b>3</b> | <b>1</b> | <b>10</b> |
| <b>15</b> | <b>3</b> | <b>1</b> | <b>11</b> |
| <b>16</b> | <b>3</b> | <b>1</b> | <b>12</b> |
| <b>17</b> | <b>3</b> | <b>1</b> | <b>13</b> |
| <b>18</b> | <b>4</b> | <b>1</b> | <b>13</b> |



## VOORBEREIDING

- A.** Spelers kiezen een **spelleider** (willekeurig gekozen of via stemming). Tijdens de eerste paar spelletjes is het belangrijk dat de spelleider bekend is met alle spelregels. De spelleider is de belangrijkste speler in het spel en moet in staat zijn om een sterke sfeer rondom het spel op te bouwen dat bijdraagt aan het speelplezier.
- B.** De spelleider neemt het juiste aantal kaarten, schudt deze en geeft elke speler gedekt **één karakterkaart**. De spelers kijken in het geheim naar hun kaart en leggen deze gedekt voor zich neer.
- C.** De spelleider brengt het dorp in slaap door te zeggen: **“Het is nacht, het dorp slaapt en iedereen sluit zijn ogen.”** Alle spelers sluiten nu hun ogen, waarna de spelleider - afhankelijk van de karakterkaarten die in het spel zijn - verschillende karakters aanspreekt, zoals beschreven op de volgende pagina's.

## VOORBEREIDINGSRONDE

- D.** De spelleider zegt: “**De Dief wordt wakker.**” De speler met de karakterkaart van de Dief doet zijn ogen open, bekijkt stilletjes de twee gedekte kaarten die in het midden van de tafel liggen en vervangt mogelijk de karakterkaart van de Dief met één van deze kaarten (zie regels voor de Dief). De spelleider zegt: “De Dief valt weer in slaap.” De Dief sluit zijn ogen weer.
- E.** De spelleider roept Cupido op door te zeggen: “**Cupido wordt wakker.**” De speler met de Cupido karakterkaart opent zijn ogen en wijst twee spelers aan (hij mag zichzelf aanwijzen). **De spelleider** loopt rond de tafel en **tikt** zachtjes op de schouders van **de twee Geliefden** (zij houden hun ogen nog gesloten). De spelleider zegt daarna: “Cupido valt in slaap.” Cupido sluit zijn ogen weer.
- F.** De spelleider roept **de Geliefden** op door te zeggen: “**De Geliefden worden wakker, kijken elkaar aan en vallen weer heerlijk in slaap.**” De Geliefden kijken elkaar alleen aan. Ze laten hun karakterkaarten niet aan elkaar zien en kennen daarom de ware identiteit van hun Geliefde niet.

*De voorbereidingsronde is hiermee afgerond en de spelleider gaat nu verder met de standaardronde.*

## STANDAARDRONDE

### 1. De spelleider roept de **Ziener** op.

De spelleider zegt: “**De Ziener wordt wakker en wijst een speler aan van wie men de ware identiteit wil ontdekken.**”

De spelleider toont de Ziener de karakterkaart van de gekozen speler. Daarna zegt de spelleider: “De Ziener valt in slaap”.

### 2. De spelleider roept de **Weerwolven** op.

De spelleider zegt: “**De Weerwolven worden wakker, kijken elkaar aan en kiezen een nieuw slachtoffer.**”

De Weerwolven - en dan ook alleen de *Weerwolven* - openen hun ogen, raadplegen elkaar stilzwijgend en **kiezen** samen een nieuw slachtoffer. Tijdens deze fase mag het **Onschuldige Meisje** de Weerwolven bespioneren *door haar ogen een klein beetje te openen* en te gluren, als ze er maar mee wegstapt. Ze is niet verplicht om dit te doen, maar mag dit doen als ze durft.

Wordt het Onschuldige Meisje betrapt, dan sterft ze in plaats van het eerder aangewezen slachtoffer.

De spelleider zegt daarna: **“De Weerwolven vallen weer in slaap, nadat ze hun honger gestild hebben.”** De Weerwolven sluiten hun ogen. De spelleider onthult de gevolgen tijdens de volgende ochtend.

### **3. De spelleider roept de Heks op.**

De spelleider zegt: **“De Heks wordt wakker. Ik zal het volgende slachtoffer van de Weerwolven aanwijzen. Wil de Heks haar levenselixir of vergif inzetten?”** De spelleider toont de Heks het volgende slachtoffer van de Weerwolven.

De Heks is niet verplicht om de drankjes te gebruiken als ze dat niet wil.

Als de Heks besluit om een drankje in te zetten, **steekt ze haar duim omhoog voor het levensexiler of een duim omlaag voor het vergif.**

Zet ze het vergif in, dan zal de Heks de speler aanwijzen die het slachtoffer hiervan wordt.

De spelleider onthult de gevolgen tijdens de volgende ochtend.

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

De spelleider zegt: **“Het is ochtend. Iedereen in het dorp wordt wakker en opent zijn ogen... behalve degene die afgelopen nacht vermoord is.”**

De spelleider wijst nu naar het **slachtoffer** van de Weerwolven.

Deze speler toont zijn karakterkaart en ligt uit het spel.

De betreffende speler mag op geen enkele manier meer communiceren met de andere spelers.

Als het slachtoffer de **Jager** is, dan mag deze wraak nemen voordat hij de geest geeft en een andere speler naar keuze onmiddellijk uitschakelen.

Is de uitgeschakelde speler één van de **twee Geliefden**, dan sterft ook de andere Geliefde onmiddellijk en draait zijn karakterkaart open.

#### 5. De Burgers gaan in discussie en **overleggen** met elkaar.

**De spelleider coördineert de discussie en leidt het overleg**  
*(houd de boze menigte in toom!).*

Een vreemd geluid tijdens de nacht; verdacht gedrag; een speler die altijd op dezelfde manier stemt als een andere speler... dit zijn allemaal aanwijzingen die ervoor kunnen zorgen dat een speler wordt verdacht een Weerwolf te zijn.

Tijdens de discussie heeft iedere speler andere doelen:

- Elke Burger probeert een **Weerwolf te ontmaskeren** en deze uit te schakelen.
- De Weerwolven proberen **zichzelf voor te doen als normale Burgers**.
- De Ziener en het Onschuldige Meisje proberen de Burgers te **helpen**, zonder hun eigen rol te onthullen en daarmee de Weerwolven waardevolle informatie te geven.
- De Geliefden proberen **elkaar te beschermen**.

Elke speler kan zich als een ander karakter voordoen. Je mag bluffen of de waarheid vertellen, maar zorg dat je altijd geloofwaardig blijft. Je moet niet alleen jezelf beschermen, maar ook zoveel mogelijk te weten zien te komen over de andere spelers.

Ga er maar vanuit dat je op een bepaald moment tijdens het spel ontmaskerd wordt, want iedereen valt wel een keer door de mand.



## 6. Het dorp stemt.

De Burgers moeten een speler uitschakelen waarvan ze vermoeden - of beweren te vermoeden - dat het een Weerwolf is.

Na een teken van de spelleider wijst elke speler, tegelijkertijd, een speler aan die men wil uitschakelen (vergeet niet dat de stem van de **Burgemeester** voor twee telt).

De speler die de meeste stemmen heeft gekregen, wordt als Weerwolf aangezien en wordt onmiddellijk gelynacht, opgehangen, verdrinken, neergeschoten met een zilveren kogel en verbrand (voor de zekerheid).

Deze speler is nu uitgeschakeld en ligt uit het spel. Zijn er meer spelers met de meeste stemmen, dan wordt er niemand uitgeschakeld.

De uitgeschakelde speler onthult zijn karakterkaart en **mag niet communiceren** met de andere spelers totdat het spel voorbij is.

## 7. Het dorp valt in slaap.

De spelleider zegt: **“Het is nacht. De overlevenden vallen in slaap.”**  
Alle spelers sluiten hun ogen. Uitgeschakelde spelers moeten stil zijn, vooral als ze erachter komen wie de Weerwolven werkelijk zijn.

Het spel **wordt hervat** met **stap 1**, De Ziener...

## EINDE VAN HET SPEL

**De Burgers** winnen als ze alle Weerwolven uitgeschakeld hebben en er nog minstens één Burger in leven is.

**De Weerwolven** winnen als de laatste Burger verslonden is en er nog minstens één Weerwolf in leven is.

Ook uitgeschakelde spelers winnen het spel als hun team wint!

Als **de Geliefden** een Burger-Weerwolf paar vormen, dan kunnen zij alleen winnen door te overleven en alle andere spelers uit te schakelen.

## ADVIES VOOR DE SPELEIDER

Jouw rol is **cruciaal**: de **ambiance** van het spel hangt volledig af van jouw presentatie. Dankzij jou kunnen de andere spelers zich verheugen op een leuke speelervaring.

Aarzel niet om een **enerverende** sfeer te creëren.

Voer de spanning op als je slachtoffers van de Weerwolven onthult en houd de discussies **levendig**.

De standaardzinnen die je gebruikt om 's nachts verschillende karakters op te roepen, dienen slechts als voorbeelden.

Zodra je beter bekend bent met het spel kun op geheel eigen wijze het spel begeleiden en een griezelige sfeer creëren.

Maak bij een spel met ervaren spelers, zelfs als het er **slechts een paar** zijn, gebruik van de speciale karakters; hiermee voeg je extra intriges en spanning toe aan het spel.

Introduceer bij beginnende spelers geleidelijk de speciale karakters.

**Het creëren van een spannende sfeer is van het allergrootste belang bij dit spel!**

De spellen zijn relatief kort; speel meerdere spellen tijdens een avond en **varieer met de samenstelling van de karakters.**

### **Belangrijke aandachtspunten:**

- Zorg dat je tijdens het **praten** scherp blijft en geen onbedoelde aanwijzing weggeeft over de identiteit van de karakters, bijvoorbeeld: “De Heks gebruikt zijn, uh, haar toverdrankje...”
- Zodra je tijdens de nacht een karakter oproept, **richt je stem dan niet direct** tot de speler met deze rol, om te voorkomen dat andere spelers hun positie aan de tafel kunnen afleiden!
- Als de Weerwolven het niet met elkaar eens kunnen worden, dan is dat jammer voor ze; **geen vers vlees** vannacht!

- Als het **Onschuldige Meisje** in het spel is mogen de spelers tijdens de nacht hun hoofd niet naar beneden doen en hun handen niet voor hun ogen houden.
- Als de **Ziener** een karakterkaart mag zien, doe dan net alsof je de karakterkaarten van alle spelers toont.
- Loop rondom de hele tafel bij het aanwijzen van de **Geliefden**.
- Je mag zelf bepalen wanneer je een stemming houdt over de rol van **Burgemeester**; in de tussentijd kunnen de spelers een mening vormen over hun medespelers.
- Als je maar een kleine groep spelers hebt, kan de spelleider ook een speler zijn.



## ADVIES VOOR DE SPELERS

**Weerwolven:** een effectieve manier om de verdenking van jou af te halen is het stemmen op jouw partner... uiteraard werkt dit alleen als de Burgers het opmerken.

**De Ziener:** wees voorzichtig als je een Weerwolf ontdekt hebt. Het kan de moeite waard zijn om je identiteit prijs te geven om de speler te ontmaskeren, maar doe dit niet te vroeg.

**Het Onschuldige Meisje:** een zeer sterk karakter, maar zenuwslopend om te spelen. Aarzel niet om de Weerwolven te bespioneren. Dit kan erg spannend zijn, maar het is belangrijk om dit in een vroeg stadium te doen, voordat je uitgeschakeld wordt zonder dat je informatie hebt kunnen verkrijgen.

**De Jager:** probeer niet te verraden dat jij de Jager bent. Als de Weerwolven dit weten, zullen ze je niet vermoorden en kun je geen wraak nemen!

**Cupido:** als je jezelf als een Geliefde aanwijst, kies dan een partner die zijn of haar mond niet snel voorbij praat.

**De Burgemeester:** stel jezelf gerust kandidaat voor de positie van Burgemeester. Als je een Weerwolf bent is het wellicht handig om niet te opzichtig voor deze rol te gaan. Wees vereerd met je benoeming en draag je ambtsketting met trots.

**De Heks:** dit karakter wordt machtiger aan het einde van het spel – verspil je toverdrankjes niet!

[WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM](http://WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM)



Nominated  
Spiel  
des  
jahres  
2003

De auteurs willen graag bedanken:

Nadine Bernard, Théo Dupisson, Elvire en Chloé,  
Philippe Mouret, Caroline Ottavis, Laurent Bernard en Vincent Pessel,  
voor hun bijdrage aan deze definitieve versie van het spel,  
en in het bijzonder Bruno Faidutti.

*Illustraties bovenzijde van de doos en kaarten: Alexios Tjoyas*

*Illustraties achterzijde van de doos: Naïade*

*Nieuw doosontwerp: Tom Vuarchex*

©2023 Asmodee Group

DE WEERWOLVEN VAN WAKKERDAM

is een handelsmerk van Asmodee Group.



## SAMENVATTING

### Vorbereiding

- *Het dorp valt in slaap*
- De Dief
- Cupido
- De Geliefden

### Standaardronde

- De Ziener
- De Weerwolven  
(+ het Onschuldige Meisje)
- De Heks
- *Het dorp ontwaakt*
- Stemming
- *Het dorp valt in slaap*