

A stylized illustration of a werewolf in a dark, forested landscape under a large, glowing yellow full moon. The werewolf is shown in profile, facing left, with its mouth open, revealing sharp teeth. The background features silhouettes of evergreen trees.

# WEERWOLVEN

## 1 NACHT

Eén nacht. Eén dag.  
Eén beslissing.

**Voor 3-10 spelers vanaf 9 jaar**

Auteurs: Ted Alspach en Akihisa Okui  
Illustrator: Gus Batts • Design: DE Ravensburger,  
Gisela Kössler (Handleiding)  
Redactie: Annette Ulmer

**Ravensburger**

## **Beste spelers,**

Laat je niet afschrikken door de uitgebreide handleiding. Voor het eerste spel hoef je alleen de regels en de teksten van de rollen waarmee je speelt te lezen. De overige teksten komen langzamerhand in het spel.

Voor nu - veel plezier!

## **Het spel**

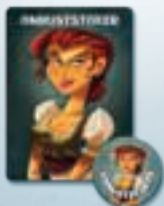
*Diep in het bos ligt een klein dorp verscholen, dat gebukt gaat onder een vreselijke vloek. Ogenscheinlijk onschuldige Dorpelingen transformeren in de nacht tot angstaanjagende Weerwolven. Alleen als de dorpsgemeenschap de Weerwolven weet te verjagen, kan ze zichzelf redden ...*

In „Weerwolven, 1 nacht“ kruipt ieder van jullie in een willekeurige rol: Er zijn normale Dorpelingen, Dorpelingen met speciale vaardigheden en Weerwolven.

Je wint als je erachter komt wie de Weerwolven zijn en als de juiste spelers zijn aangewezen - tenzij je zelf een Weerwolf bent. Dan is het belangrijk om de andere spelers te misleiden om zo de verdenking op anderen te richten!

## **Inhoud**

16 rolkaarten (3 Dorpelingen, 2 Weerwolven, 1 Ziener, 1 Dief,  
1 Onruststoker, 1 Looier, 1 Dronkaard, 1 Jager, 2 Vrijmetselaars,  
1 Slapeloze, 1 Volgeling, 1 Dubbelganger)  
16 rolfiles



## Spelvoorbereiding

### Voor het eerste spel:

Druk voorzichtig alle rolkaarten en rolfiles uit het karton.

**Tip:** als je een smartphone hebt, download dan de gratis app „Weerwolven 1 nacht“ van Ravensburger. Deze neemt de rol van de spelleider op zich, zodat jullie je allemaal volledig kunnen concentreren op het spel. Zonder app spelen kan natuurlijk ook.

### Voor elk spel:

Selecteer met welke rolkaarten je wilt spelen. Er moeten altijd 3 rolkaarten meer in het spel zijn dan het aantal spelers dat meedoet. Je kunt de rollen zelf uitkiezen of één van de aanbevolen scenario's spelen.

De verschillende scenario's kun je vinden vanaf **pagina 17** van deze handleiding.

**Tip:** als je voor het eerst speelt, kun je het beste kiezen voor het scenario ‚De eerste nacht‘ met 3-5 spelers, zelfs als je met meer dan 5 spelers bent. Dan hoef je niet zoveel rollen tegelijk te leren. Het spel is snel klaar, dus niemand hoeft lang toe te kijken.

Plaats vervolgens de bijbehorende rolfiles voor elke gekozen rolkaart open in het midden van de tafel. Met de rolfiles kun je onthouden welke rollen er in het spel zijn.

Schud de gekozen rolkaarten en geef iedere speler gedekt één kaart. De overgebleven 3 rolkaarten leg je naast elkaar in het midden van de tafel. Zorg ervoor dat niemand de voorzijde van de kaarten ziet.



Nu bekijkt iedere speler in het geheim zijn rol op de kaart. De kaart leg je vervolgens weer gedekt voor je neer. Alle kaarten moeten voor alle spelers binnen handbereik liggen.

Stel nu een spelleider aan of start de app.

***Niet vergeten:*** de spelleider is zelf ook een speler en heeft ook een willekeurige rol!

### **Beste spelleider,**

In de aparte bijlage voor de spelleider vind je alles wat je moet weten om het spel te leiden. Je hebt de volgende taken:

1. 's Nachts roep je de rollen op.
2. Gedurende de dag leid je de discussie.
3. Aan het einde van de dag roep je op om te stemmen.

## Spelverloop

Er zijn 2 partijen in het dorp: de weerwolvenroedel en de dorpsgemeenschap. Meestal wint uiteindelijk één van deze partijen.

Een spel duurt altijd 1 nacht en 1 dag. Aan het einde van de dag stemmen alle Dorpelings over wie een Weerwolf zou kunnen zijn. De rol van de speler met de meeste stemmen „sterft“ - en zijn partij verliest!

### Nacht:

***Bij het vallen van de nacht doen alle spelers hun ogen dicht.***

Tijdens de nacht zijn er verschillende rollen die na elkaar wakker worden en vervolgens hun speciale vaardigheden kunnen gebruiken.

Vanaf **pagina 10** van deze handleiding worden alle rollen en hun speciale vaardigheden uitgelegd. Daar vind je ook tips hoe je de rollen kunt spelen.

**Tip:** *als je voor de eerste keer speelt is het voldoende als je alleen de rollen doorleest met welke je speelt.*

Je hoeft niet te onthouden wanneer je aan de beurt bent en wat je moet doen. De spelleider (of de app) roept je op en vertelt je welke acties je moet uitvoeren.

### Dag:

***Nu mogen alle spelers hun ogen weer openen.***

Tijdens de dag overleg je met elkaar wie de Weerwolven zouden kunnen zijn. Je mag alles zeggen, maar niemand je kaart laten zien. Je mag je kaart zelf ook **niet** opnieuw bekijken. De Weerwolven onder jullie zullen beweren een andere rol te hebben, om zichzelf niet verdacht te maken.

**Tip:** in tegenstelling tot andere weerwolf-spellen is het hier juist belangrijk om iets over je rol te onthullen en om de andere spelers te vertellen, wat je dankzij je speciale vaardigheden te weten bent gekomen. Als Onruststoker kun je bijv. toegeven dat je twee rolkaarten verwisseld hebt.

**Maar let op:** als Weerwolven moet je net doen alsof je een andere rol hebt! Dit is de enige manier waarop je de andere spelers kunt misleiden ...

Een goede manier om de discussie te beginnen: vraag gewoon aan de andere spelers welke rol ze hebben. Dan kom je vast al iets te weten ...

### **Stemming:**

Na enkele minuten overleg zal de stemming plaatsvinden. Tel samen tot drie en dan wijst ieder tegelijkertijd naar een speler van zijn keuze. De speler met de meeste stemmen sterft. Als er een gelijkspel is, sterft iedere speler met het meeste aantal stemmen.

Sentence is double, remove this one!

**Uitzondering:** als elke speler **precies 1** stem krijgt, sterft er niemand!

**Tip:** tijdsdruk in het overleg verhoogt de spanning. Speel je voor de eerste keer, dan kun je meer tijd nemen om te discussiëren. Hoe vaker je speelt, hoe korter het overleg zou moeten duren. Aan het begin speel je met ongeveer 10 minuten overlegtijd, later met 5 of nog minder variabel instellen. Als je met de app speelt, kunt je de tijd variabel instellen.

Nu draaien jullie allemaal je rolkaart om en onthult hiermee wie je bent.



### Verwisselde rolkaarten:

Vaak zullen spelers verrast zijn, welke rolkaart voor ze ligt. Sommige dorpingen verwisselen 's nachts kaarten. **Aan het einde telt de rolkaart die voor de speler ligt** - zelfs als dit een andere is dan je aan het begin hebt gezien. De speler kan daardoor van partij wisselen!

***Let op!** Het is verboden om je kaart op de dag nogmaals te bekijken. Soms ben je er dus niet zo zeker van wie je bent op de dag dat je weer wakker wordt...*

## Einde van het spel - wie heeft gewonnen?

### Over het algemeen geldt:

- 1. De weerwolenroedel wint, als er geen Weerwolf sterft.**
- 2. De dorpsgemeenschap wint, als tenminste één Weerwolf sterft.**

(Als er door een gelijkspel, ook één of meer Dorpingen sterven, wint de dorpsgemeenschap toch.)

### Geen Weerwolf onder jullie?

Als geen enkele speler een Weerwolf is, omdat deze rolkaarten in het midden liggen, moeten jullie slim samenwerken: alleen als er geen Dorping wordt aangewezen, wint de dorpsgemeenschap. Niemand sterft wanneer elke speler precies 1 stem krijgt bij de stemming.

***Tip:** als je denkt, dat er geen Weerwolf in het spel is, dan is het het beste als iedereen naar zijn linkerbuurman wijst. Zo sterft niemand en jullie winnen allemaal samen, als er echt geen Weerwolf was ...*



## Twifelen jullie over wie er heeft gewonnen?

Gebruik dan de 'Wie-heeft-gewonnen-check' op de achterkant van de aparte bijlage voor de spelleider.



### Speciale gevallen bij bijzondere rollen (Volgeling en Looier):

#### **Volgeling:**

De Volgeling maakt deel uit van de weerwolfoedel. Als er minstens één Weerwolf in het spel is, wint de Volgeling, als er geen Weerwolf sterft. Dit geldt ook als hij zelf sterft. Als er geen Weerwolf in het spel is, wint de Volgeling als hij zelf niet sterft, maar ten minste één Dorpeling wel.

#### **Looier:**

De Looier is zijn eigen partij. Hij wint alleen, als hij sterft. Sterft bovendien ten minste één Weerwolf, dan wint ook de dorpsgemeenschap.

## Rollen (op alfabetische volgorde)

Elke rol bevat de volgende informatie:

**Rolnaam: partijen, acties (volgorde van ontwakens), moeilijkheidsgraad.**

### **Partijen:**

Alle rollen behoren tot de **dorpsgemeenschap** of de **weerwolvenroedel**. Alleen de Looier is zijn eigen partij. Uiteindelijk winnen alle leden van een partij of niemand.

### **Acties:**

Er zijn rollen die 's nachts worden opgeroepen en ontwakens (**ontwakend**) en rollen die niet worden opgeroepen en doorslapen (**doorslapend**).

### **Volgorde van ontwakens:**

Elke ontwakende rol heeft een nummer dat aangeeft wanneer hij of zij wakker wordt in de nacht.

### **Moeilijkheidsgraad:**

De rollen hebben een verschillende moeilijkheidsgraad. Er zijn 3 moeilijkheidsgraden: \*, \*\* en \*\*\*. Speel alleen met levels \* en \*\* in de eerste paar spellen.



### **Dronkaard: dorpsgemeenschap, ontwakend (8), \*\***

De Dronkaard kan zich zijn rol niet meer herinneren: In de nacht ruilt hij zijn rolkaart om met een gedekte rolkaart uit het midden. Hij bekijkt deze nieuwe rolkaart **niet**. Hij neemt deze nieuwe rol aan en hoort bij de bijbehorende partij - maar hij weet niet welke.



### **Dorpelingen: dorpsgemeenschap, doorslapend, \***

De Dorpeling heeft geen speciale vaardigheden.

**Tip:** de Weerwolven zullen vaak beweren dat zij Dorpelingen zijn. Als Dorpeling moet je dus opletten dat de andere spelers niet denken dat jij een Weerwolf bent!

### **Dubbelganger: wisselt tussen partijen, Acties: wisselend (1), \*\*\***

**Let op!** De Dubbelganger is een zeer complexe rol. Breng deze pas in het spel als jullie alle andere rollen al goed kennen!



De Dubbelganger imiteert een andere rol. Ze neemt ook de bijbehorende partij van de rol aan. In de nacht ontwaakt de Dubbelganger als eerste. Ze kijkt naar de kaart van een andere speler en imiteert deze rol, maar wisselt de kaarten niet. Afhankelijk van welke rol ze imiteert, gedraagt ze zich anders:

#### **1. Dorpsbewoner, Looier of Jager:**

Ze kruipt in deze rol en doet deze nacht niets meer.

Als ze als Looier sterft, wint ze. Als ze sterft als Jager, sterft ook de rol waarnaar ze verwijst.

#### **2. Weerwolf of Vrijmetselaar:**

Ze wordt wakker als de Weerwolven of Vrijmetselaars worden opgeroepen.

Als ze een Weerwolf is, zit ze nu in de weerwolvenroedel en wint ze als de weerwolvenroedel wint. Is ze een Vrijmetselaar, dan behoort ze tot de dorpsgemeenschap.

### **3. Ziener, Onruststoker, Dief of Dronkaard:**

Ze voert deze rol **onmiddellijk** uit en wordt **niet** nogmaals wakker wanneer de rol wordt opgeroepen.

### **4. Volgeling:**

De Dubbelganger sluit haar ogen **niet** na het zien van de kaart van de Volgeling. Ze wacht tot de Weerwolven hun duim opsteken, om zichzelf te laten zien. Ze maakt nu deel uit van de weerwolvenroedel.

### **5. Slapeloze:**

Aan het einde van de nacht, na de „echte“ slapeloze, wordt de dubbelganger-Slapeloze opgeroepen. Ze mag nu bekijken wie ze is.

Als een andere speler in de nacht de kaart van de Dubbelganger krijgt, dan krijgt die speler de rol, die de dubbelganger geïmiteerd heeft. Bij de uitkomst na de stemming, onthult de speler die oorspronkelijk de rol van Dubbelganger had, naar welke rol hij heeft gekeken.

**Let op!** Als bijv. de normale Slapeloze aan het einde van de ronde haar kaart onthult en nu de Dubbelganger is, weet ze dus niet welke rol ze heeft ... Daarom: Slim spelen en je niet laten doden!



### **Vrijmetselaars: Dorpsgemeenschap, ontwakend (4), \*\*\***

De Vrijmetselaar-kaarten kunnen alleen samen in het spel komen. In de nacht openen de Vrijmetselaars hun ogen en kijken elkaar aan. Als maar één Vrijmetselaar de ogen opent, ligt de andere rolkaart in het midden. Hij mag echter de kaarten in het midden niet bekijken.

**Tip:** De Vrijmetselaars zijn samen erg sterk, omdat ze elkaar een alibi kunnen geven.

*Moedige Weerwolven kunnen ook beweren Vrijmetselaars te zijn. Dan worden de echte Vrijmetselaars eventueel in verlegenheid gebracht. De vrijmetselaars mogen pas vanaf 7 spelers in het spel komen, anders zijn ze te sterk!*



### **Looier: Looier, doorslapend, \*\***

De Looier is een arme jongen: hij haat zijn baan zo erg, dat hij graag dood wil. Hij kan alleen maar winnen wanneer hij sterft. Aan het einde van het spel geldt:

1. Als de Looier, maar geen Weerwolf sterft, heeft alleen de Looier gewonnen.
2. Als de Looier **en ten minste 1** Weerwolf sterven, hebben de Looier en de dorpsgemeenschap gewonnen.

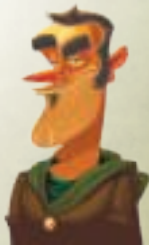
### **Volgeling: Weerwolvenroedel, ontwakend (3), \*\***

De Volgeling wordt direct na de Weerwolven wakker. Deze steken, **zonder hun ogen te openen**, een duim omhoog, en laten zich zo aan de Volgeling zien. De Volgeling weet dus wie de Weerwolven zijn. De Weerwolven weten echter niet wie de Volgeling is.

Aan het einde van het spel geldt:

#### **1. Als er Weerwolven in het spel zijn, kan de Volgeling sterven en toch winnen!**

Als de Volgeling sterft, maar geen Weerwolf, dan heeft de weerwolvenroedel (en daarmee ook de Volgeling) gewonnen.



**2. Speelt er geen Weerwolf mee?** In dat geval wint de Volgeling alleen als hij **overleeft en een andere speler sterft**.

De Volgeling kan een zeer sterke partner zijn voor de Weerwolven.

**Tip:** als jij de Volgeling bent, kun je jezelf verdacht maken en de aandacht afleiden van de Weerwolven in het spel – wanneer je dan sterft, win je meestal toch. Maar je mag natuurlijk niet overduidelijk zijn ...

### **Jager: Dorpsgemeenschap, doorslapend, \*\***

De Jager trekt een speler mee in zijn dood: Als de Jager sterft, geldt dat ook voor de speler, naar wie de jager geweest heeft.

**Tip:** als Jager kun je sterven en toch winnen, door een Weerwolf aan te wijzen. Je denkt dat je medespelers de verkeerde verdenken en jij weet het beter? Probeer dan te sterven en trek een Weerwolf mee in de dood ...



### **Dief: dorpsgemeenschap, ontwakend (6), \***

De Dief ruilt zijn kaart in de nacht met een kaart van een andere speler. Daarna mag hij zijn nieuwe rolkaart bekijken.

**Let op!** De Dief mag van partij wisselen: Heeft hij bv. zijn kaart met een Weerwolfkaart verwisseld, dan hoort hij nu bij de weerwolvenroedel. De actie bij de nieuwe rol voert hij echter **niet** uit.



Heeft hij nu bv. de Slapeloze voor zich liggen, dan wordt hij **niet** wakker als deze wordt opgeroepen. De teamgenoot die nu de Dief voor zich heeft liggen hoort nu bij de Dorpsgemeenschap.



### **Slapeloze: dorpsgemeenschap, ontwakend (9), \***

De Slapeloze is de laatste die wakker wordt en controleert of ze nog steeds dezelfde rolkaart heeft. Als de rolkaart is veranderd, hoort ze nu bij de partij van de nieuwe rolkaart.

**Tip:** Gebruik de Slapeloze alleen als de Dief en/of de Onruststoker in het spel zijn.

### **Ziener: Dorpsgemeenschap, ontwakend (5), \***

De Ziener mag in de nacht **ofwel** een kaart van een andere speler **of twee kaarten** uit het midden bekijken. Ze ruilt geen kaarten.

**Tip:** De kracht van de Ziener is, leugenaars te ontmaskeren. Ze heeft informatie over een andere speler of kaarten die in het midden liggen. Als een medespeler deze informatie tegenspreekt, kan ze hem gemakkelijk overreden. Het is de moeite waard als Ziener om even af te wachten, tot men zich openbaart, want dan heeft een Weerwolf zich misschien al verraden.



### **Onruststoker. Dorpsgemeenschap, ontwakend (7), \***

De Onruststoker ruilt de rolkaarten van 2 andere spelers om. Ze mag deze kaarten niet bekijken. De 2 spelers horen nu allebei bij de partij van de rol die nu voor hen ligt.



### **Weerwolf: weerwolvenroedel, ontwakend (2), \***

De Weerwolven openen in de nacht hun ogen en kijken rond voor andere weerwolven.

**Eenzame wolf:** Als er maar één speler een weerwolf is, omdat bv. de andere Weerwolf in het midden ligt, mag hij één kaart uit het midden bekijken.

**Tip:** als weerwolf is het heel belangrijk om de andere spelers op het verkeerde spoor te zetten.

Dus claim ook een andere rol te zijn, zo mogelijk nog voordat andere spelers zich met deze rol hebben geopenbaard.

Beweer bv. dat je een Dorpeling bent. Als eenzame Wolf kun je ook makkelijk beweren dat jij degene van de rolkaarten uit het midden, die je hebt bekeken, bent.





## Scenario's

„Weerwolven – 1 nacht“ heeft een veelvoud aan mogelijkheden om de rollen op een spannende manier te combineren. Hieronder vind je een selectie boeiende scenario's in verschillende moeilijkheidsgraden voor verschillende aantallen spelers. Je kunt ook zelf uitdagende scenario's bedenken.

Kies vervolgens 3 rolkaarten meer uit dan het aantal spelers dat meedoet en het spel kan beginnen!

### ***De eerste nacht (beginner, 3-5 spelers)***

- 3 spelers: 2 Weerwolven, 1 Ziener, 1 Dief, 1 Onruststoker,  
1 Dorpeling
- 4 spelers: + 1 Dorpeling
- 5 spelers: + 2 Dorpelingen

### ***Waanzin (makkelijk, 3-6 spelers)***

- 3 spelers: 2 Weerwolven, 1 Slapeloze, 1 Dief, 1 Onruststoker,  
1 Dorpeling
- 4 spelers: + 1 Dorpeling
- 5 spelers: + 1 Dorpeling + 1 Ziener
- 6 spelers: + 2 Dorpelingen + 1 Ziener

### ***Eenzame nacht (makkelijk, 3-4 spelers)***

- 3 spelers: 1 Weerwolf, 1 Ziener, 1 Dief, 1 Onruststoker,  
2 Dorpelingen
- 4 spelers: + 1 Dorpeling

### ***Chaos (gemiddeld, 3-9 spelers)***

- 3 spelers: 2 Weerwolven, 1 Dronkaard, 1 Dief, 1 Onruststoker,  
1 slapeloze
- 4 spelers: + 1 Dorpeling
- 5 spelers: + 1 Dorpeling + 1 Ziener
- 6 spelers: + 2 Dorpelingen + 1 Ziener
- 7 spelers: + 3 Dorpelingen + 1 Ziener
- 8 spelers: + 3 Dorpelingen + 1 Ziener + 1 Volgeling
- 9 spelers: + 2 Dorpelingen + 1 Ziener + 1 Volgeling + 2 Vrijmetselaars

### ***Payback (gemiddeld, 4-7 spelers)***

- 4 spelers: 2 Weerwolven, 1 Jager, 1 Ziener, 1 Dief, 1 Dronkaard,  
1 slapeloze
- 5 spelers: + 1 Onruststoker
- 6 spelers: + 1 Onruststoker + 1 Dorpeling
- 7 spelers: + 1 Onruststoker + 2 Dorpelingen

### ***Geheime Bondgenoten (gemiddeld, 6-7 spelers)***

- 6 spelers: 2 Weerwolven, 1 Volgeling, 1 Jager, 1 Ziener, 1 Dief,  
1 Onruststoker, 2 Vrijmetselaars
- 7 spelers: + 1 Dorpeling

### ***Uren van wanhoop (gemiddeld, 4-10 spelers)***

- 4 spelers: 2 Weerwolven, 1 Looier, 1 Ziener, 1 Dief, 1 dronkaard,  
1 slapeloze
- 5 spelers: + 1 Onruststoker
- 6 spelers: + 1 Onruststoker + 1 Dorpeling
- 7 spelers: + 1 Onruststoker + 2 Vrijmetselaars
- 8 spelers: + 1 Onruststoker + 2 Vrijmetselaars + 1 Jager

9 spelers: + 1 Onruststoker + 2 Vrijmetselaars + 1 Jager + 1 Volgeling

10 spelers: + 1 Onruststoker + 2 Vrijmetselaars + 1 Jager + 1 Volgeling  
+ 1 Dorpeling

### ***Verbond bij schemering (moeilijk, 5-10 spelers)***

5 Spieler: 2 Weerwolven, 2 Vrijmetselaars, 1 Volgeling, 1 Dief,  
1 Onruststoker, 1 Slapeloze

6 spelers: + 1 Dronkaard

7 spelers: + 1 Dronkaard + 1 Ziener

8 spelers: + 1 Dronkaard + 1 Ziener + 1 Dorpeling

9 spelers: + 1 Dronkaard + 1 Ziener + 2 Dorpelingen

10 spelers: + 1 Dronkaard + 1 Ziener + 2 Dorpelingen + 1 Looier

### ***Geest (moeilijk, 8-10 spelers)***

8 spelers: 2 Weerwolven, 1 Dubbelganger, 1 Volgeling, 1 Jager,  
1 Ziener, 1 Dief, 1 Onruststoker, 1 Dorpeling,  
2 Vrijmetselaars

9 spelers: + 1 Slapeloze

10 spelers: + 1 Slapeloze + 1 Dronkaard

### ***Wanorde (moeilijk, 3-10 spelers)***

Haal 2 rolkaarten met de Weerwolf  
en 1 kaart met de Dorpeling uit  
het spel. Schud dan alle andere  
rolkaarten en trek willekeurig  
per speler één kaart. Je speelt  
dan met deze willekeurige  
combinatie, de 2 Weerwolven  
en de Dorpeling.



© 2021

Ravensburger B.V.  
Postbus 289  
NL-3800 AG Amersfoort

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

220624

**Ravensburger**