

Het Pact

De Weerwolven
van Wakkerdam

Weerwolven van Wakkerdam

Het spel staat onder leiding van een spelleider. Dit kan eventueel gerouleerd worden.

De spelleider vertelt het verhaal van het dorp. Die geeft aan wie er slapen en wie wakker zijn. De spelleider loopt rond om eventuele boodschappen door te geven. In de nachten zal dit in stilte gebeuren.

Op de eerste dag krijgt iedereen een rol uitgedeeld en eventueel een beroepstegel met bijbehorend gebouw.

Als iedereen zijn rol heeft en heeft bekeken dan begint de spelleider met het verhaal. Eerst zal gezamenlijk de burgemeester gekozen worden (indien dit gewenst is door de meerderheid op dag 1). Daarna wordt iedereen in Wakkerdam gevraagd de ogen dicht te doen en te gaan "slapen". De spelleider zal 1 voor 1 een rol wakker roepen. Soms 1 persoon, soms meerdere. Sommige rollen zijn alleen geldig in de eerste nacht of maar in 1 nacht. Dit hangt van de rol af die je krijgt.

Je ontvangen rol houd je in principe voor jezelf of je rol moet anders aangeven.

De spelleider kiest uit alle rollen de rollen die verdeeld zullen worden. De spelleider zal aan het begin, voor het uitdelen, aangeven welke rollen er in het spel zitten maar niet hoeveel ervan in het spel zitten. De spelleider kan er ook voor kiezen om een paar (maximaal 4) extra burgers en weerwolven in de hand te nemen voor het uitdelen aan en de aantallen deels aan het lot over te laten.

Lees je rol goed door en als je vragen hebt, stel ze aan de spelleider.

Tijdens het dagoverleg krijg je de mogelijkheid om stiekem met anderen te overleggen, je mede wolven op te zoeken of juist je broers of zussen. Je kan je uiteraard ook voordoen als een ander en proberen te infiltreren. We zullen bij aanvang van het dagoverleg aangeven hoelang je hebt voor overleg.

Let op: in deze documenten kunnen meer rollen staan dan er aanwezig zijn. Dit heeft met het aantal spelers te maken en of er met de uitbreiding gespeeld wordt.

De mogelijke rollen

	<p>Gewone weerwolven</p> <p>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. Het aantal weerwolven hangt af van het aantal spelers. Een gewone weerwolf kan nooit een andere weerwolf opeten.</p>
	<p>De Besmettelijke Oerwolf</p> <p>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! Iedere nacht wordt de oerwolf met de andere wolven 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 weerwolven virus. 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 om op te vreten.</p>
	<p>De Witte Weerwolf</p> <p>Dit extreem slechte karakter heeft een hekel aan burgers en aan weerwolven! Het gerucht gaat dat onder de weerwolven een vreemde mutatie heeft plaatsgevonden die hun eigen soort heeft getroffen!</p> <p>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.</p>



De Grote Boze Wolf

Naast het slachtoffer dat de wolven als groep maken, kan de grote boze wolf nog een dorpeling verslinden. Zodra een van zijn mede wolven gedood wordt, verliest hij zijn kracht



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 hij deel aan hun ritueel. Zo niet, dan houdt hij de ogen gesloten en probeert hij met de burgers te winnen! Zijn keuze is onomkeerbaar.



De Kleine Wilde

Hij werd in zijn vroegste leven door zijn moeder in het woud te vondeling gelegd, en werd door de wolven gevoed en opgenomen. Sinds hij op 4 posten kan 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 dit voorbeeld speler gedurende het spel wordt geëlimineerd, wordt de kleine wilde alsnog weerwolf. Hij wordt dan voortaan elke nacht met hem wakker, stemt mee en vreet met hen hun slachtoffer op. Hij is volwaardig lid van de weerwolven geworden.

Als zijn voorbeeld speler alle weerwolven overleeft, wint de kleine wilde met de burgers het spel. Als zijn voorbeeld speler wordt opgevreten, en er blijven alleen weerwolven over, dan wint de kleine wolde met de weerwolven.



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 de 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 personages 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 is van hun gemeenschap. Deze persoon zou dus een goede burgemeester of omroeper zijn.



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 een van de geliefden aanwijzen. Als een van de geliefden omkomt, sterft de ander direct van liefdesverdriet. Een geliefde mag niet tegen zijn geliefde stemmen, zelfs niet om andere spelers te misleiden.

Let op:

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.



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 geen, één of twee doden te betreuren zijn.

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

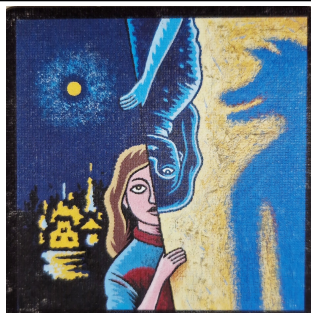


Jager

Als de jager door weerwolven verslonden wordt, of door de andere burgers vermoord wordt, heeft hij nog een kleine verrassing. 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 overleden speler is. In dat geval wint geen van beide kampen het spel.



Het Onschuldige meisje

Het onschuldige 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 aangewezen 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 het traditiegetrouw het symbool van de 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 zichzelf te beschermen.

De genezer mag niet twee nachten achter elkaar zichzelf beschermen

De bescherming van de genezer heeft geen invloed op het onschuldige meisje (deze zit in een complete puberteitscrisis en er is niet 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.

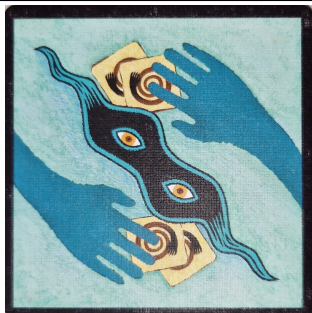


De Zondebok

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 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 de 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).



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 te ruilen. De dief mag de kaarten aan niemand laten zien.

Variant

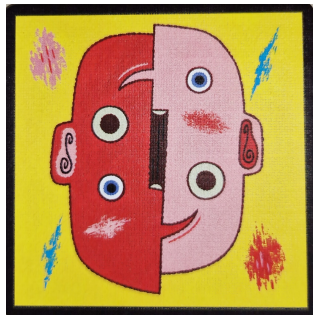
De spelleider kan ervoor kiezen om de dief een keuze te bieden tussen de twee extra kaarten of een kaart van een andere speler te stelen en zijn eigen kaart aan die persoon te geven.



De Toneelspeler

Deze onvermoeibare artiest is in het drop neergestreken om een paar voorstellingen te geven, voordat hij gaat overwinteren in aangename streken. Hij is behept met het talent om zowel als cabaretier op te treden als in komedies te acteren. Anderzijds is hij ook in staat om de drama's van het nationale theater te vertolken. Voor het spel kiest de spelleider 3 karakters met speciale gaven. Na de verdeling van de rollen worden deze kaarten open op tafel gelegd. Iedere nacht wordt de toneelspeler uit zijn slaap gewekt, waarna deze heimelijk een van de 3 kaarten 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.



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 (2 kaarten)

Veel Wakkerdammers halen deze twee stevast 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 elkaar 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!

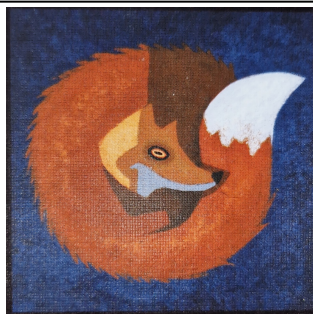
In de eerste nacht, als de spelleider hen aankondigt, worden ze beiden wakker en herkennen ze elkaar.

De spelleider kan de gezusters vaker in de nacht wakker maken om in stilte met elkaar te overleggen.



De Drie Gebroeders (3 kaarten)

Het hele dorp weerklinkt van hun vrolijke stem geklater 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 ze elkaar! De spelleider kan de broers vaker in de nacht wakker maken om in stilte met elkaar te overleggen.

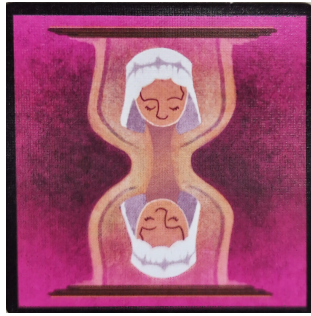


De Vos

In Wakkerdam waardeert iedereen de sluwheid van het levendige en schuwe karakter, nou ja, behalve de kippen 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 1 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.



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 bekend gemaakt, 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.

Verduidelijkingen

Als de geëlimineerde speler besmet, verliefd, betoverd, burgemeester, omroeper of cupido was, wordt 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 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



Titus en zijn Dansende Beer

Acht, 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 acht, 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 Tius leeft nu met zijn onafscheidelijke Ursus in rust. Tius heeft ontdekt dat Ursus ook de gave heeft om weerwolven die in zijn buurt verstopt zitten te voelen...

iedere morgen, 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.



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 talloze 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: 1 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.



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 cliënten met zijn al maar draaiende moelsteen 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 zorgt ervoor dat hij deze weinig begeerde naam kreeg toen hij in de rechtszaal 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 recht adviseur 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 afspreken 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.



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 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 namelijk 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 eerste is gestorven, verschijnt als geest en antwoordt met gepaste spirituele stem: "ja of nee"

De kaart wordt dan afgelegd.



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 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.



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, wind de fluitspeler alleen (zelfs al dit gebeurt door eliminatie 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 kleding of haar. De spelleider meldt dit aan alle burgers. De verschrikkelijke sektariër maakt zonder meer 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 dorpingen te manipuleren is zijn enige wapen.



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 eenmaal 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 zwerver.



Als de pyromaan het huis van het slachtoffer van de weerwolven van de nacht heeft aangestoken, sterft de weerwolf die rechts het dichtst bij het slachtoffer zit. Overgebleven weerwolven slaan halsoverkop op de vlucht. Het slachtoffer blijft in leven en wordt zwerver.



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 1 van de dorpsbewoners. Ondanks de laffe daad vinden de aantijgingen soms gehoor bij het doodsbanige 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 hij 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.



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 direct plaats 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. Hierin geldt de meerderheid van de groep.



De Omroeper

Elke burger heeft er weleens van gedroomd om op een dag het prachtige uniform van de omroeper te mogen 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 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. Ieder 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 voor de stemming van het dorp, mag de burgemeester de omroeper uit zijn functie ontheven en een nieuwe aanwijzen.

De gebouwen

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

Wordt een gebouw vernietigd, dan verliest de speler ook de bijbehorende speciale gave.

De spelleider neemt de beroepsregel in en verwijdert deze uit het spel.

Een uitgeschakelde speler geeft zijn beroepstegel aan de spelleider. Zijn gebouw wordt beschikbaar voor een zwerver.

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).



De boeren

Gebouw: Boerderij (6x)

Speciale gave: voortdurend

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

vanaf de 2e speelronde overleggen de boeren en benoemen zij een van hen tot burgemeester

Als de burgemeester uit het spel is, benoemt hij een andere boer tot zijn opvolger

Als de laatste boer uit het spel is, komt er geen nieuwe burgemeester meer.



PhotoRoom



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 tonen zonder dat andere spelers hem zien.

De biechtvader verliest zijn speciale gave daarmee en geeft zijn beroepstegel af.



PhotoRoom



De kwakzalver

Gebouw: de hut

Special 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 eenmaal worden gebruikt. De kwakzalver verliest zijn speciale gave daarmee en geeft zijn beroepstegel af.



PhotoRoom



De schooljuffrouw

Gebouw: de school

Speciale gave: voortdurend

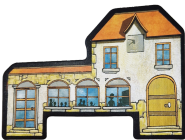
De schooljuffrouw geeft dorpsbewoners graag een standje, als ze met hun vingertjes wijzen.

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 de waard verbieden om aan de stemming deel te nemen

De schooljuffrouw kan nooit verhinderen dat zwervers aan de stemming meedoen.



PhotoRoom



De bakker

Gebouw: de bakkerij

Speciale gave: voortduren

Hij staat altijd als eerste op om brood van Wakkerdam te bakken. Soms meent hij tijdens het ochtendgloren weerwolven te zien, als ze van hun schandelijke daad wegvluchten. Iedere nacht opent de bakker direct de ogen als de spelleider de volgende zijn geheel heeft uitgesproken: "de weerwolven gaan weer slapen"

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 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 hij 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 bloedige daad zijn speciale gave en geeft zijn broepstegel af.



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 gepardonneerd wordt), verliest de waard zijn immuniteit en zijn beroepsregel.

Het is traditie dat de waarde voor alle dorpsbewoners stemt, wat zijn taak bemoeilijkt. Deze traditie vervalt als hij zijn immuniteit verliest

Let op: Natuurlijk werken alle speciale gaven aan hem: zijn immuniteit is derhalve relatie.



PhotoRoom



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 zwervers bundel af en ontvangt de bij het gebouw behorende beroepstegel, ook 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 van belang om de veldwachter te beschermen.



PhotoRoom



PhotoRoom

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 de stemming mag de kasteelheer een veroordeelde, als die om 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

Gebouw: geen

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 zwervers bundel af en ontvangt de broepstegel van zijn gebouw, ook al is het gebruikt.

De zwerver mag het aanbod weigeren en zwerver blijven.

Variaties

Deze variaties zijn door de spelleider uit te kiezen aan het begin van elk nieuw spel. Dit is optioneel.

De sprekende muur

De burgers van Wakkerdam hebben de gewoonte om voordat de nacht intreedt nog even langs de muur achter het raadhuis te lopen om de anonieme berichtjes op de stenen muur te lezen. Iedere dorpsbewoner die nog in leven is, schrijft 1 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.

Oogstfeest in Wakkerdam

Het is aan te raden extra weerwolven in het spel te brengen omdat de speciale eigenschappen van karakters worden beïnvloed door overvloedig drankgebruik.

- **Weerwolven** mogen uitsluiten 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 uitsluiten uit een van de spelers die direct naam 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 dief-kaart (voor zover hij deze nog heeft) met de kaart van een speler naar keuze ruilen. (De spelleider helpt hierbij). Iedere speler controleert in de ochtend of hij een andere persoonlijkheid heeft)
- **De burgemeester** moet zijn schuld 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 1 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 (Dit moeten we even vervangen voor iets anders) van de verpakking van "De weerwolven van wakkerdam" en maakt op basis van hoe deze op de grond lanen het resultaat van het drankje bekend: 2x binnenkant boven is genezen, deksel binnenkant onderkant achterkant is genezen maar wordt burger. Bovenkant boven, onderkant open kant genezen en veranderd in weerwolf, beide boven is dood.
- **De zondebok** wordt 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 geliefden. De niet gekozen speler van de eerste twee 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 een speler betoveren.

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 (volle maan), tijdelijk (halve maan) of continu (geen maan) uitgevoerd. De manen staan linksboven in de hoek van de kaarten. De spelleider mag ervoor kiezen om niet elke ochtend maar om de ochtend een gebeurteniskaart te trekken (wordt aanbevolen als je dit voor het eerst met deze uitbreiding speelt)

Geheime variant

Deze zal misschien aan het einde gespeeld worden. 1 persoon is op de hoogte van de exacte details.

Andere varianten

Er zijn nog een aantal varianten. Zie hiervoor de spelregels

- Manenschijn
- Dorpen, verenigt u!
- Hij is het zeker niet
- De dubbele "ik"
- De lycan tropische besmetting