

Regels “Weerwolven van Wakkerendam”!

Bedoeling spel

- De bedoeling van de burgers is om alle weerwolven te vinden en te verslaan.
- De bedoeling van de weerwolven is om alle burgers te verslaan.

Rondes:

Vorbereiding:

- 1 Wakkerendam gaat slapen
- 2 De dief wordt wakker indien aanwezig en doen zijn/haar taak.
- 3 Cupido wordt wakker indien aanwezig en doen zijn/haar taak.
- 4 Het liefdeskoppel wordt wakker indien cupido aanwezig kijkt elkaar aan en gaat weer slapen

Normaal:

- 1 De ziener (zie karakters)
- 2 De weewolven (+ onschuldige meisje mag stiekem kijken) (zie karakters)
- 3 De heks indien aanwezig (zie karakters)
- 4 Dorp wordt wakker (zie karakters)
- 5 **Stemronde:** Nadat de weerwolven iemand hebben verslonden mag er worden gediscussieerd wie de weerwolven zou kunnen zijn. De persoon die eruit word gestemd mag niet meer meedoen aan het spel. Iedereen die “dood” is mag ook niet meedoen!
- 6 Wakkerendam gaat weer slapen, en gaat weer bij puntje 1 verder

Karakters + wat ze wel en niet mogen:

”Burgers”:

- Burger: Heeft geen bijzondere gaven.
- Ziener: Kan iedere nacht 1 kaartje zien van een andere speler.
- De Jager: Een gewone burger, maar wanneer deze wordt gedood dan mag hij direct iemand uitkiezen die ook dood gaat.
- Cupido: Wordt eerste ronde wakker, en mag dan 2 spelers uitkiezen die het liefdes koppel worden. Dat liefdes koppel mag bestaan uit hemzelf en iemand anders of 2 andere spelers. Het liefdeskoppel heeft als taak het hele spel te overleven, ook als 1 of 2 van de liefdes koppel weerwolven zijn. Maar als 1 persoon uit het liefdes koppel sterft dan gaat de ander ook dood.
- De heks: Heeft 2 drankjes bij. Één van de drankjes kan hij een dode laten herrijzen (moet de dode wel die nacht worden uitgekozen door de weerwolven), en het andere drankje kan gebruikt worden om iemand te vermoorden (dat mag iedereen zijn). De heks mag de drankje in 1 nacht allemaal gebruiken, maar mag dat ook verspreiden over meerdere nachten. De heks mag de drankjes ook op zichzelf gebruiken.
- Het onschuldige meisje: Een stiekeme gluurder, deze mag namelijk gluren wanneer de weerwolven wakker zijn. Zij kan zichzelf openbaren om de weerwolven bekend te maken. Het onschuldige meisje mag echter niet met de weerwolven meestemmen.
- De dief: De dief wordt de eerste nacht wakker. Wanneer hij wakker is mag hij uit twee overgebleven kaarten een kaart uitkiezen, dit karakter is hij dan het gehele spel.
- De burgemeester: Dit is een extra karakter. De burgemeester wordt aan het begin van het spel gekozen, deze heeft dan 2 stemmen in de stemronde en het veto recht

(wanneer op 2 personen evenveel stemmen zijn overlijdt de persoon waar de burgemeester op stemt). De burgemeester kan ieder karakter zijn, wanneer hij dood gaat mag hij de opvolger kiezen.

“Weerwolven”:

Weerwolven: Deze worden één keer per nacht wakker, dan mogen ze een speler uitkiezen. De persoon die uitwordt gekozen zal het daglicht niet meer zien. Overdag is het de bedoeling dat zij niet worden ontdekt door de burgers.

Alle karakters moeten mee stemmen in de stemronde.

Dit zijn maar kort de regels! Snap je het niet na dit gelezen te hebben, lees het boekje (uitgebreider) of speel het spel een keer met mensen die het wel snappen.