

Vorbereidingsfase

A. HET DORP SLAAPT IN

B. DE DIEF ONTWAAKT

- de dief bekijkt twee extra kaarten
- ruilt eventueel karakterkaart om
- indien toevallig 2 weerwolfkaarten op tafel => ruilen verplicht



C. AMOR ONTWAAKT

- kiest twee spelers die verliefd op elkaar worden
- als één van beide sterft, sterft ook de andere
- verliefden kunnen niet tegen elkaar stemmen



D. DE VERLIEFDEN LEREN ELKAAR KENNEN

- deze spelers ontwaken, herkennen elkaar en gaan terug slapen.

Normale ronde

1. DE WAARZEGSTER ONTWAAKT

- zij kiest in stilte een persoon uit
- de spelleider toont haar de kaart van de uitgekozen persoon



2. DE WEERWOLF ONTWAAKT

- duidt in stilte een slachtoffer aan
- er kunnen meerdere weerwolven in het spel zijn!
- pas op: het meisje kan hier spioneren!



3. DE HEKS ONTWAAKT

- het slachtoffer wordt haar getoond
- duim omhoog als ze een genezende drank wil gebruiken
- duim omlaag als ze een vergif gebruikt
- beide drankjes kunnen slechts één keer gebruikt worden!



4. HET DORP WORDT WAKKER

5. HET DORP STEMT EEN SPELER ER UIT

6. HET DORP SLAAPT TERUG IN => fase 1



**NORMALE
DORPSBEWONER**



MEISJE

Zij mag proberen om met halfopen ogen de weerwolf te beloeien tijdens fase 2.



JAGER

Indien hij wordt uitgeschakeld, doodt hij een andere speler naar keuze.



KAPITEIN

Wordt door de meerderheid gekozen. Zijn stem telt dubbel.

De Weerwolven van Duisterwoud

- DOEL -

- de dorpsbewoners proberen alle weerwolven uit te schakelen
- de weerwolven proberen alle dorpsbewoners uit te schakelen

- SPELVOORBEREIDING -

Kies een spelleider die de kaarten in het geheim verdeelt:



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

- SPELVERLOOP -

• voorbereidingsfase •

A. Het dorp slaapt in.

- De nacht valt over ons dorp en iedereen gaat slapen...
- Alle spelers sluiten hun ogen en buigen het hoofd.

B. Dief ontwaakt...

- Deze speler bekijkt de twee extra kaarten op tafel en besluit om eventueel te ruilen van karakter.
- Indien die 2 kaarten weerwolven zijn, MOET hij ruilen!

C. Amor ontwaakt...

- Amor kiest twee spelers die hopeloos verliefd op elkaar worden. De spelleider tikt hen op de schouder.
- Als één van beide sterft, sterft ook de andere. Verliefden kunnen later niet tegen elkaar stemmen.

D. Verliefden ontwaken...

- Deze twee spelers ontwaken eventjes, herkennen elkaar en gaan terug slapen.

• elke verdere normale speelronde •

1. Waarzegster ontwaakt...

- Zij kiest in stilte een persoon uit van wie ze de ware identiteit wil kennen.
- De spelleider toont haar de kaart van de uitgekozen persoon.

2. Weerwolf of weerwolven ontwaakt...

- Ze kiezen in stilte een slachtoffer uit.
- Pas echter goed op: het meisje kan tijdens deze fase spioneren!
- Als de weerwolven haar ontdekken, kunnen ze haar als slachtoffer kiezen.

3. Heks ontwaakt...

- De spelleider toont de heks het slachtoffer van de weerwolven.
- Ze moet nu beslissen of ze nu reeds één van haar twee toverdranken inzet:
 - duim omhoog: de heks gebruikt een genezende drank waardoor het slachtoffer gered wordt.
 - duim omlaag: de heks gebruikt een gif om eventueel nog een andere speler te doden.
- Beide drankjes kunnen slechts één keer tijdens het spel gebruikt worden!

4. Het dorp wordt terug wakker...

- De spelleider informeert het dorp over de gebeurtenissen van de voorbije nacht.
- De eventuele uitgeschakelde speler(s) draaien hun kaart om en liggen dus uit het spel.
- Indien het slachtoffer
 - de JAGER is, doodt deze onmiddellijk nog een andere speler,
 - een VERLIEFDE is, dan sterft direct ook zijn geliefde,
 - de KAPITEIN is, dan duidt deze zijn opvolger aan.

5. Het dorp discussieert en elimineert...

- De dorpsbewoners discussiëren onder elkaar en de spelleider modereert.
- De spelers kiezen op een bepaald ogenblik door gelijktijdig te wijzen naar een verdachte (stem kapitein telt dubbel).
- De speler met de meeste stemmen, ligt uit het spel.

6. Het dorp slaapt terug in...

- De nacht valt terug over het dorp en het spel gaat terug naar fase 1.