

Weerwolven over de Mail: Automatische Verteller

Victor Dekker

9 juli 2013



Inhoudsopgave

Inleiding	4
Het spel	4
De handleiding	4
Spelregels	5
Rollen	5
Burger	5
Cupido	5
Dief	6
Dorpsgek	6
Dorpsoudste	6
Dwaas	6
Fluitspeler	6
Genezer	7
Goochelaar	7
Grafrover	7
Heks	7
Jager	8
Klaas Vaak	8
Onschuldige Meisje	8
Opdrachtgever	8
Priester	8
Psychopaat	9
Raaf	9
Schout	9
Slet	9
Vampier	10
Verleidster	10
Waarschuwer	10
Weerwolf	10
Welp	11
Witte Weerwolf	11
Ziener	11
Zondebok	11
Stemmingen	12
Brandstapelstemming	12
Burgemeesterverkiezing	12
Fases	13
Winnen	14
Dood	15
Let op!	15

Gebruik van het Systeem	17
Inschrijven	18
Stemmen	18
Uitzondering: Witte Weerwolf	19
Uitzondering: Burgemeester Testament	19
Inactiviteit	20
Help	20
Systeembeheer en Onderhoud	20
Systeembeheerder worden	20
Verhalen	21
Rolverdelingen	21
Uitbreidingen	22

Inleiding

Het spel

Voor langere tijd ben ik een liefhebber van het spel *Weerwolven van Wakkerdam*, bedacht door Philippe des Pallières en Hervé Marly, en uitgegeven door *999Games*; de eerste keer dat ik het speelde heb ik het direct leuk gevonden, en wilde ik niet meer stoppen. Zo ook vrienden van mij, die elk zijn of haar eigen speelstijl met zich meebracht, sommigen met een grote bek en luide beschuldigingen, anderen met enkel een zacht gefluister waarmee ze een groep spelers konden overtuigen (en wellicht bedriegen...). Het spel, dat gaat over leugens, wantrouwen en verraad, blijkt steeds weer een fantastisch party-game voor een grote groep, die mij steeds verbonden heeft met mijn vrienden tijdens gezellige middagen en avonden met brullend gelach.

Omdat het spelen van dit spel een grote groep vereist (minimaal 7 spelers), is het altijd moeilijk om een afspraak te maken met mijn vrienden om het te spelen; altijd botsen agenda's, en nooit kan iedereen. Om het spel toch te spelen met deze groep vrienden, zijn we al lang geleden begonnen met het spelen van *Weerwolven over de mail*. Dit is een eenvoudige adaptie van het originele spel, waarbij het nieuwe medium (e-Mail) ruimte bood voor de Verteller om een groter verhaal op te zetten, en voor de spelers om hierin meer te role-playen. Spellen kostten ook een langere tijd, een duur van meerdere weken veelal, omdat het dagelijks leven rustig doorging, en af en toe nieuwe mails de spelers waarschuwden van een nieuwe Brandstapelstemming of ander naderend onheil.

Vrijwilligers voor de rol van Verteller waren altijd te vinden, al hadden deze in de praktijk meestal te kampen met ongemak, moeilijke deadlines, of andere zaken die de voortgang van een mailspel verminderde. Het grote spelersaantal (de groep was over de mail gegroeid tot het op gegeven moment zelfs een record van 35 spelers en twee Vertellers bedroeg!) zorgde voor onoverzichtelijke spellen, en inactiviteit.

In een poging deze dingen af te weren, ben ik, gewapend met een milde kennis van PHP en SQL, en een droombeeld waarvan ik zelf ook wist dat het nooit waargemaakt kon worden, begonnen met het schrijven van een programma om zo'n dergelijk mailspel te regelen; dit moest volautomatisch gebeuren, zodat er geen menselijke Verteller bij hoefde te komen. Dit betekende namelijk dat deze Verteller zelf ook speler kon worden, en vrolijk mee kon spelen. Het systeem moest ook meerdere spellen tegelijk aankunnen, zodat ook een groot aantal spelers (te groot om één overzichtelijk spel te behouden) alsnog vermaakt kon worden.

Wonder boven wonder lukte de implementatie van dit programma veel beter dan verwacht; met hulp van vrienden die hun kennis, meningen en tips graag met me deelden, en die tijd maakten om zelf ook mee te helpen, is in slechts een paar maanden het werk gedaan waarvan ik origineel skeptisch was dat het ooit zou lukken. Ik heb zelf erg genoten van het maken van dit programma, en ook van de tijd die ik doorbracht met deze vrienden, en van de dingen die ik van hen leerde. Daarom dank ik Oscar Brandt, Jenneke Buwalda, Simon Klaver, en ook zeker Bert Peters, voor alle hulp en interesse in het programma.

De handleiding

Deze handleiding is bedoeld voor spelers, om hen uit te leggen hoe het programma werkt, en vooral hoe het op een juiste manier gebruikt moet worden. Ook worden de regels van het spel behandeld, iets dat vroeger bij ieder nieuw spel (en nieuwe Verteller) opnieuw gedaan werd.

Aangezien dit programma gemaakt is voor een specifieke verzameling van regels, zullen deze niet veranderen, en zullen ze ook hier gedocumenteerd staan, zodat een speler op ieder moment eenvoudig kan vinden hoe het spel gespeeld kan worden.

Spelregels

De regels van het originele spel, *Weerwolven van Wakkerdam*, worden zo veel mogelijk aangehouden; als dit spel bekend is aan de speler, zal het niet moeilijk zijn om wegwijs te geraken met het automatische mailspel. Slechts kleine veranderingen hebben plaatsgevonden om automatisering te vergemakkelijken, of om nieuwe, interessante rollen toe te staan.

Het spel draait in feite om overleven: elke speler doet zijn of haar best om te overleven in het dorpje Wakkerdam (of welke andere willekeurige plek, dit hangt af van het thema van het spel). Helaas zijn er meerdere partijen aanwezig in het dorp, waarvan sommigen niet de beste bedoelingen hebben. De Weerwolven willen iedereen opeten, totdat er niemand meer over is in Wakkerdam! Het is aan de spelers om de Weerwolven te vinden, en hen te lynchen.

Rollen

Alle geïmplementeerde rollen worden hier uitgelegd, daarbij ook hun (speciale) eigenschappen, en bij welk team ze horen (zie ‘Winnen’, op pagina 14).

Deze rollen komen van het spel *Weerwolven van Wakkerdam* en de twee uitbreidingssets *Volle Maan in Wakkerdam* en *Het Dorp*, elk van de makers Philippe des Pallières en Hervé Marly (uitgegeven door *999Games*). Ook zijn er rollen door spelers bedacht, of overgenomen van het spel *Ultimate Werewolf Ultimate Edition* van Ted Alspach (uitgegeven door *Bézier Games*).

Bij de uitleg van de rollen komen allerlei verschillende regels voor; de rollen lopen erg uiteen en zorgen voor veel variatie in de spellen. Wel kan vast worden gesteld dat, tenzij anders vermeld, een speler altijd de keuze heeft om blanco te stemmen als hem wordt gevraagd om één (of meerdere) spelers te kiezen. Geen van de spelers wordt hiervan bericht, alles is anoniem, tenzij dat expliciet staat vermeld. Staat erbij dat herhaling niet mag, dan mag de speler niet tweemaal achter elkaar dezelfde keuze maken (dus niet tweemaal achter elkaar dezelfde speler kiezen, maar ook niet tweemaal achter elkaar blanco stemmen!).

Burger

Team: Burgers

De Burger is een inwoner van Wakkerdam zonder enige speciale gave. Hij moet ervoor zien te zorgen dat het kwaad zijn dorp verlaat en dat hij de strijd overleeft!

Cupido

Team: Burgers

De God van de Liefde, Cupido, wordt de eerste nacht wakker om zijn pijlen af te schieten. Hierbij mag hij twee spelers kiezen (hij kan ook zelf één van deze spelers zijn), die vanaf nu Geliefden zijn. De Geliefden worden op de hoogte gesteld van deze daad van de (anonieme) Cupido; dit koppel Geliefden vormen vanaf nu een team dat samen moet zien te overleven. Sterft één van hen, dan zal de ander ook komen te overlijden aan liefdesverdriet. Hier kan zelfs een Lijfwacht (zie ‘Opdrachtgever’) een speler niet van redden.

Dief

Team: Burgers

Als een dief in de nacht sluipt hij door Wakkerdam en steelt het meest waardevolle van een andere inwoner: de Dief mag in de eerste nacht een andere speler kiezen, die hij van zijn rol zal bestellen. Deze gekozen speler zal direct een Burger worden (hij wordt hiervan op de hoogte gesteld), en de Dief krijgt de rol van de speler. Kiest de Dief een andere Dief, dan wordt hij een gewone Burger. Hetzelfde gebeurt als de Dief blanco stemt, of vergeet te stemmen.

Dorpsgek

Team: Burgers

Deze zot weet zijn gekheid goed te verbergen van de andere inwoners van Wakkerdam, en niemand weet dat hij de gek is. Komt hij echter op de Brandstapel, dan zal hij toch zijn hart moeten luchten, en zal iedereen inzien dat deze Dorpsgek geen vlieg kwaad doet: hij krijgt direct vrijspraak, en die ronde wordt er niemand gelynched. Zijn rol wordt bekend gemaakt aan al de spelers, en vanaf dat moment mag de Dorpsgek niet meer stemmen, noch mag er op hem gestemd worden voor de Brandstapel (immers is hij gek). Op andere manieren kan hij wel nog worden vermoord...

Dorpsoudste

Team: Burgers

Deze oude, wijze inwoner van Wakkerdam heeft al veel meegemaakt, en schrikt niet van de dreiging van de Weerwolven of andere monsters. Zijn huid is ondertussen ook dermate dik geworden dat hij een nachtelijke aanval van deze wezens kan overleven. Een tweede aanval wordt hem wel fataal. Komt de Dorpsoudste te overlijden, dan verliezen alle spelers van zijn team hun speciale gaves, en worden zij Burgers.

Dwaas

Team: Burgers

De Dwaas is ervan overtuigd dat hij fantastisch slim is, en daarbij ook paranormaal begaafd. Elke nacht zal hij, overtuigd van zijn gave, een speler kiezen van wie hij de ware aard wil weten. Hij concentreert zich dan hard, totdat hij eindelijk een visioen ziet, en de rol van deze speler te weten komt. Alleen... de Dwaas heeft het altijd fout.

De Dwaas weet niet dat hij een Dwaas is, maar denkt dat hij een Ziener is. Hij krijgt dan ook dezelfde keuzes als een Ziener, maar het uiteindelijke resultaat dat hij krijgt te zien zal een foute rol zijn: de Dwaas ziet een willekeurige rol die in het spel zit, maar nooit de rol die de speler zelf heeft.

Fluitspeler

Team: Fluitspelers

Met zijn magische fluit komt hij Wakkerdam betoveren; elke nacht mag de Fluitspeler twee spelers kiezen die hij betovert. Deze twee Betoverden spelers zullen worden verteld dat zij Betoverd zijn, al blijft de verantwoordelijke anoniem. Ze mogen gewoon verder spelen alsof er niets aan de hand is.

Wanneer de Fluitspeler echter alle levende spelers (exclusief alle Fluitspelers) heeft betoverd, dan wint hij het spel. Betoveringen zijn speler-specifiek, hangen dus niet af van de locatie van de Slet, Geliefden, Lijfwachten of andere zaken. De Heks kan een betovering ook niet genezen,

en de Genezer kan niemand ervan beschermen.

Bij meerdere Fluitspelers in een spel vormen deze een gezamenlijk team; zoals de Weerwolven moeten zij ook stemmen op wie ze betoveren. Hierbij mag elk van hen twee stemmen opgeven; de twee spelers met de meeste stemmen worden betoverd. Hier geldt hetzelfde als voor de Weerwolven: Fluitspelers mogen elkaar niet betoveren, en als ze een gelijkspel krijgen in hun stemming, dan valt er geen slachtoffer. Komt er een gelijkspel voor de tweede plaats voor (het eerste slachtoffer was al gekozen), dan wordt enkel het eerste slachtoffer betoverd.

Genezer

Team: Burgers, geen herhaling

De Genezer kan, met zijn oeroude magie, iedere nacht een dorpsbewoner beschermen van de kwade invloeden van de Weerwolven, de Vampiers, de Psychopaat en de Witte Weerwolf. Elke nacht kiest hij één speler die beschermt zal worden, ongeacht hoeveel monsters hem aanvallen.

De Genezer mag ook zichzelf beschermen, maar hij mag niet tweemaal achter elkaar dezelfde keuze maken.

Goochelaar

Team: Burgers, geen herhaling

De Goochelaar heeft een mooie truc: hij kiest twee liefvallige assistenten, en kan hen met een prachtige show van plaats laten verwisselen. Hij moet deze truc echter vaak oefenen, en mag dus elke nacht twee spelers kiezen, die hij op elkaars plaats zet. Wordt één van deze twee spelers als slachtoffer van de Weerwolven of andere monsters, dan zullen zij deze speler niet in bed aantreffen, maar juist de andere speler—deze zal worden vermoord.

De Goochelaar mag iedere nacht twee spelers kiezen, maar hij kan ook zichzelf kiezen als één van de spelers om te verwisselen. Ook kan hij ervoor kiezen om een nacht niet te oefenen, en dus blanco te stemmen. Om zijn truc echter niet te verliezen mag hij niet tweemaal achter elkaar dezelfde keuze maken, en dus mag hij niet tweemaal achter elkaar dezelfde combinatie van spelers kiezen.

Grafrover

Team: Burgers

De Grafrover pikt graag van de doden, en hij weet alles te stelen. Zelfs de rollen van overleden spelers: hij wordt vanaf de tweede nacht als eerste wakker, en mag een dode speler kiezen, wiens rol hij vervolgens rooft. Hij kan zijn gave slechts één keer in het spel gebruiken; hierna verliest hij zijn rol, en kan hij dus niet opnieuw een rol roven.

Kiest de Grafrover een overleden Cupido of Opdrachtgever, dan krijgt hij geen kans om Geliefden of een Lijfwacht te kiezen; dit gebeurt enkel in de eerste nacht van het spel.

Heks

Team: Burgers

In tegenstelling tot wat de meeste mensen van haar denken, is de Heks geen kwaadaardig figuur; ze wil graag haar medeburgers helpen om de Weerwolven hun dorp uit te jagen. Hierbij komt haar kennis van kruiden en magische drankjes goed van pas: ze heeft twee drankjes gebrouwd om te gebruiken. Het levenselixir kan een overleden speler weer tot leven wekken, en het gif kan een speler doden. Elk drankje kan slechts eenmaal per spel gebruikt worden, maar ze kunnen desnoods wel in dezelfde nacht gebruikt worden. Is de Heks zelf het slachtoffer van

de Weerwolven of andere monsters, dan kan ze kiezen om nog net op tijd het levenselixer in te nemen (als ze dat nog heeft); hier is het nog niet te laat voor.

Jager

Team: Burgers

De Jager is bedreven met zijn jachtgeweer en houdt deze altijd aan zijn zijde. Hierom is hij klaar om, wanneer hij aangevallen wordt, zichzelf te verdedigen. Gaat de Jager dood om wat voor reden dan ook (met uitzondering van inactiviteit), dan mag hij een andere speler aanwijzen die hij vervolgens neerschiet.

Klaas Vaak

Team: Burgers, geen herhaling

Klaas Vaak helpt mensen die last hebben van slapeloosheid door wat van zijn magische zand in hun ogen te strooien; iedere nacht mag hij één speler kiezen die, ongeacht zijn rol, die nacht niet wakker zal worden. De speler krijgt hier bericht van, maar zal later, wanneer het tijd wordt voor zijn beurt, geen mail ontvangen. Dit geldt niet wanneer het de (overleden) Burgemeester betreft; deze wordt wél wakker om zijn testament te maken.

Omdat iedereen in Wakkerdam goede slaap verdient, en niet slechts één speler, mag Klaas Vaak niet tweemaal achter elkaar dezelfde keuze maken; hij moet dit afwisselen.

Onschuldige Meisje

Team: Burgers

Het Onschuldige Meisje is een bang kind dat, uit angst voor het monster onder haar bed, 's nachts even een kijkje neemt of er iemand is die dit monster weg wil jagen. Dat ze hier toevallig de Weerwolven opmerkt, is niet haar schuld. Ze kan er wel haar voordeel mee doen, en hen af luisteren; elke nacht luistert het Onschuldige Meisje de Weerwolven (en Vampiers) af, en hoort op welke spelers ze het gemunt hebben. Ze krijgt de resultaten te zien van de stemming die hun slachtoffer bepaalt. Omdat ze echter een angstig meisje is, durft ze niet een kijkje te nemen om te zien wie de monsters echt zijn (ze zou maar ontdekt worden!). Daarom krijgt ze alle stemmen anoniem te zien.

Opdrachtgever

Team: Burgers

De Opdrachtgever is een uiterst rijke inwoner van Wakkerdam, die zich niet veilig voelt in het geheel. Daarom kiest hij in het begin van het spel een speler die hij grote hopen geld toeschuift zodat deze speler zijn Lijfwacht wordt, loyaal aan enkel hem. De Lijfwacht moet de Opdrachtgever beschermen van onheil, want als de Opdrachtgever sterft om wat voor reden dan ook (met uitzondering van inactiviteit of liefdesverdriet omdat zijn Geliefde stierf), dan zal de Lijfwacht zijn plaats innemen en zijn leven geven voor dat van de Opdrachtgever. Niemand is echter zo gek om hem een tweede maal te beschermen, dus nadat de Lijfwacht is gestorven zal de Opdrachtgever er alleen voor staan.

De Lijfwacht moet de Opdrachtgever dus levend zien te houden; dit verandert iets aan zijn winnende conditie (zie 'Winnen', op pagina 14).

Priester

Team: Burgers

De Priester is een devoot man die graag de dorpsbewoners wil beschermen van onheilige gevaren. Hierom sprenkelt hij elke nacht een beetje wijwater over een speler om te kijken of diens geweten goed is. Brandt het wijwater de huid van de speler, dan weet de Priester dat zijn geweten onzuiver is. Maar let wel op, want niet alle spelers met een onzuiver geweten zijn kwaadaardig (en niet alle kwaadaardige spelers hebben een onzuiver geweten: bijvoorbeeld een Burger verliefd met een Weerwolf...).

Het wijwater brandt de Weerwolven, de Welp, de Witte Weerwolven, de Vampiers, de Fluitspelers, de Psychopaten, maar ook de Heks, de Grafrover, de Slet en de Verleidster!

Psychopaat

Team: Eigen

De Psychopaat is een onstabiele ziel, die bij het zien van zoveel bloedvergiet zelf ook besluit mee te doen: iedere nacht wordt hij wakker en mag hij één slachtoffer kiezen, die hij vervolgens de keel doorsnijdt. Hij rust pas als iedereen in Wakkerdam dood is, en hij als enige over is.

Raaf

Team: Burgers

De Raaf heeft altijd een uitgesproken mening over zijn medeburgers; wanneer hij iemand niet vertrouwt, schroomt hij niet om diegene te beschuldigen. Om zichzelf in te dekken doet hij dit echter liever anoniem; hij laat een anonieme brief achter waarop deze speler zwart wordt gemaakt.

Elke nacht mag de Raaf een speler kiezen, die het Teken van de Raaf krijgt. Deze speler zal in de daaropvolgende Brandstapelstemming twee extra stemmen tegen zich krijgen, ook als de Raaf daarvoor al gestorven is.

Schout

Team: Burgers, geen herhaling

De Schout behoort de orde te bewaren, en ook in deze onrustige tijd doet hij zijn best hiertoe: in een poging het dagelijks gelych van de dorpsbewoners te voorkomen sluit hij elke ochtend één speler op in zijn cel. Deze speler is dan veilig van de boze menigte, en niemand kan bij hem komen; er kan niet op hem worden gestemd voor de Brandstapel, en hijzelf kan ook niet stemmen.

Omdat de Schout iedereen moet beschermen is het oneerlijk om steeds dezelfde speler op te sluiten; hij mag niet tweemaal achter elkaar dezelfde keuze maken. Wel kan hij ervoor kiezen om zichzelf op te sluiten en dus van de Brandstapel te beschermen. Het opsluiten beschermt echter niet tegen een schot van de Jager, en ook de dood van een Geliefde zal de opgesloten speler (mits deze de tweede Geliefde was) doen sterven. Tenslotte, als de Opdrachtgever sterft, terwijl zijn Lijfwacht opgesloten is, zal deze Lijfwacht moedig vrijbreken om hem te redden (met zijn eigen leven).

De speler die wordt opgesloten kan overigens wel meedoen met de Burgemeesterverkiezing (zowel stemmen als zich verkiesbaar stellen); dat hij opgesloten zit heeft hier geen effect op.

Slet

Team: Burgers, geen herhaling

De Slet is een eenzaam meisje dat graag iedere nacht wat gezelschap heeft. Hierom kiest ze iedere nacht een speler uit om bij in bed te gaan liggen. Komen de Weerwolven (of andere

monsters) haar halen, dan vinden ze een leeg bed, en maken ze geen slachtoffer. Komen ze echter naar het bed waar de Slet ligt met haar vriend (of vriendin), dan hebben ze twee slachtoffers!

De Slet mag iedere nacht een speler kiezen om bij te slapen, maar ze kan er ook voor kiezen om blanco te stemmen, en dus in haar eigen bed te blijven. Maar omdat ze van variatie houdt, mag ze niet tweemaal achter elkaar dezelfde keuze maken.

Vampier

Team: Vampiers

In Wakkerdam bevinden zich niet slechts Weerwolven, maar ook Vampiers! Deze bloeddorstige monsters zijn erop uit om alle dorpsbewoners af te maken, inclusief die Weerwolven waar zij zo'n hekel aan hebben. De Weerwolven zullen echter ook terugvechten, en beide teams kunnen slachtoffers van elkaar maken.

De Vampiers worden na de Weerwolven wakker en kunnen, evenals de Weerwolven, één speler doden. Dit gebeurt volgens dezelfde regels als de Weerwolven; in feite zijn de Vampiers een apart team dat precies hetzelfde is als de Weerwolven.

Verleidster

Team: Burgers, geen herhaling

De Verleidster kan, net als de Slet, ervoor zorgen dat één bed leeg komt te staan, terwijl een ander bed vol ligt met twee spelers. Zij gaat echter niet bij anderen op bezoek, maar lokt hen naar haar toe. De Verleidster mag iedere nacht een speler kiezen die bij haar komt te liggen. Ze mag ook blanco stemmen en alleen in bed blijven liggen, maar net zoals bij de Slet mag ze haar keuze niet herhalen.

Weet de Verleidster een Weerwolf haar bed in te lokken, en wordt ze vervolgens aangevallen door de Weerwolven, dan zal ook deze uitgekozen Weerwolf in het duister van de nacht worden verslonden door zijn eigen roedel.

Waarschuwer

Team: Burgers

Een gewaarschuwd man telt voor twee, zo gaat het spreekwoord, en de Waarschuwer vertrouwt hierop. Hij kent de kwaadaardige wezens die Wakkerdam onveilig maken, en wil graag de dorpsbewoners helpen hen te bestrijden. Elke nacht waarschuwt hij een speler, net voordat de zon opkomt, zodat deze man een weloverwogen keuze kan maken bij het uitbrengen van zijn stem voor de Brandstapel, de volgende dag. Hierdoor heeft zijn stem meer waarde; deze telt als een extra stem. De speler die gewaarschuwd is krijgt hiervan bericht, maar wordt *niet* algemeen gemeld.

De Waarschuwer mag meerdere keren achter elkaar dezelfde speler waarschuwen, als hij dit verstandig acht, maar kan zichzelf niet waarschuwen (immers weet hij al dat er gevaar dreigt...).

Weerwolf

Team: Weerwolven

De Weerwolven zijn de grote dreiging in Wakkerdam; deze monsters plotten om alle inwoners te vermoorden, en hebben stevige trek in wat mensenvlees. Ze komen elke nacht samen om een dorpsbewoner op te eten, en uiteindelijk willen ze het hele dorp leeg krijgen. Hierom moeten ze ook overdag stilletjes samenwerken en uiteindelijk een overmacht krijgen!

Weerwolven kunnen elke nacht een speler opeten die ze zelf kiezen. Om dit te doen stemt

elke Weerwolf afzonderlijk op een speler. De speler met de meeste stemmen wordt opgegeten. Bij gelijkspel wordt er geen speler opgegeten: de roedel maakt enkel een slachtoffer als ze het ermee eens zijn. Weerwolven mogen niet op andere Weerwolven stemmen, dus kunnen ze elkaar niet opeten (behalve als er trucs van de Goochelaar, Verleidster of Klaas Vaak in het spel zijn...).

Welp

Team: Weerwolven

De Welp is een jonge Weerwolf, en hoort eigenlijk nog niet bij de roedel; hij wordt 's nachts niet wakker en weet niet wie de Weerwolven zijn (de Weerwolven weten ook niet wie hij is, en kunnen hem per ongeluk opeten). Pas als er een Weerwolf gestorven is op welke manier dan ook (inclusief inactiviteit), is er plek in de roedel voor de Welp: deze wordt een normale Weerwolf, en wordt vanaf dat moment ook 's nachts wakker met de rest van de roedel.

Witte Weerwolf

Team: Eigen

Dit monster is waarlijk een kwaadaardig schepsel, dat niks geeft om een roedel. Hij wil heel Wakkerdam dood zien, inclusief zijn mede-Weerwolven. Hier is hij echter wel slinks in: hij doet zich voor als een gewone Weerwolf en wordt elke nacht samen met hen wakker. Hij heeft ook een stem bij het uitkiezen van het slachtoffer, zoals alle andere Weerwolven. Maar elke tweede nacht wordt de Witte Weerwolf nog een keer extra wakker, in zijn eentje, en krijgt nog eens de kans om een speler op te eten. Deze keer, echter, mag hij ook één van de Weerwolven opeten, als hij dat wil.

Zijn er meerdere Witte Weerwolven in het spel, dan opereren zij allen apart; elk van hen wil als enige overblijven. Elke tweede nacht worden alle Witte Weerwolven dan apart van elkaar wakker, en mogen apart van elkaar een slachtoffer maken. Dan zullen er veel slachtoffers vallen!

Ziener

Team: Burgers

Deze inwoner van Wakkerdam bezit de gave om in andermans ziel te kijken, en te zien wat zijn ware aard is. Elke nacht wordt hij wakker en kiest een speler; de rol van die speler zal aan hem worden verteld. Wat de Ziener doet met deze kennis (het openbaar maken, of juist geheim houden), is volledig aan hem.

Zondebok

Team: Burgers

Bij kwade gebeurtenissen moet er een schuldige worden aangewezen. Is deze niet duidelijk, dan neemt men de Zondebok: als er een gelijkspel is tussen verschillende spelers bij de Brandstapelstemming, dan besluit men om de Zondebok op de Brandstapel te gooien (ook als hij geen enkele stem ontving, of opgesloten was door de Schout!). Al roosterend op het vuur weet deze arme jongen toch een zielig pleidooi te houden waardoor sommige spelers een immens schuldgevoel krijgen; de Zondebok mag kiezen welke spelers vanwege dit schuldgevoel de volgende Brandstapelstemming niet mogen stemmen.

Zijn er meerdere Zondebokken in het spel, dan wordt in geval van een gelijkspel een willekeurige Zondebok gekozen; hopen dat je niet de pech hebt om de schuld van al het onheil in Wakkerdam te krijgen...

Stemmingen

In het spel komt meerdere malen een stemming voor; als er met Burgemeester gespeeld wordt, moet deze gekozen worden, en ook moet er elke dag een speler op de Brandstapel komen, wat ook per stemming gebeurt. Deze twee stemmingen worden hier uitgelicht, zodat ze duidelijk mogen zijn aan de spelers. Hierbij moet worden gemeld dat beide stemmingen (de Brandstapelstemming en Burgemeesterverkiezing) *niet* anoniem zijn, en dat in de uitslag per speler staat aangegeven wie er op hem heeft gestemd.

Brandstapelstemming

Elke dag gooien de inwoners van Wakkerdam iemand op de Brandstapel in de hoop dat deze speler een Weerwolf (of andere vijand) is. Helaas mogen de Weerwolven ook meestemmen, omdat zij zich goed hebben vermomd als normale Burgers. In een Brandstapelstemming hebben dus alle levende spelers één stem. Hier zijn echter uitzonderingen op:

- De stem van de Burgemeester telt voor 1,5.
- De stem van een speler die door de Waarschuwer is gewaarschuwd telt ook dubbel.
- Het Teken van de Raaf telt als twee stemmen voor de speler die dit Teken heeft gekregen.
- Een ontdekte Dorpsgek mag niet stemmen, en op hem kan ook niet gestemd worden.
- Een speler die door de Schout is opgesloten mag ook niet stemmen, en op hem kan ook niet gestemd worden.
- Een speler met schuldgevoel omdat bij de vorige Brandstapel de Zondebok zonder reden op de Brandstapel eindigde, heeft ook geen stem, maar er mag wél op hem worden gestemd.

Als alle stemmen geteld zijn, wordt de speler die de meeste stemmen heeft ontvangen op de Brandstapel gegooid (en dus gedood). Komt het echter voor dat er meerdere spelers zijn met het hoogste aantal stemmen, dan zijn er meerdere gevallen te onderscheiden:

- óf de Burgemeester heeft op één van de spelers gestemd die de meeste stemmen kreeg. Deze heeft dan 0,5 stem meer, en eindigt op de Brandstapel.
- óf de Burgemeester heeft op iemand anders gestemd (of er is geen Burgemeester aanwezig): dan wordt de Zondebok gedood. Is er geen (levende) Zondebok aanwezig, dan valt er geen slachtoffer.

Dit geldt ook als iedereen blanco heeft gestemd: eerst wordt gekeken of er een Zondebok op de Brandstapel kan, anders valt er geen slachtoffer.

Burgemeesterverkiezing

Niet altijd wordt een spel gespeeld met Burgemeester. Maar als dit wel het geval is, dan wordt in het begin van het spel (zodra de eerste nacht is afgelopen) een Burgemeester gekozen. Hierbij mag iedereen stemmen, en iedereen mag Burgemeester worden, ongeacht de rol van de speler. Ook ontdekte Dorpsgekken mogen Burgemeester worden, al gaat hun dubbele stem verloren omdat ze niet mogen stemmen.

Uiteindelijk worden alle stemmen geteld, en de speler met de meeste stemmen wordt Burgemeester; voortaan zal zijn stem dubbel tellen bij de Brandstapelstemming. Zijn er meerdere spelers met het hoogste aantal stemmen, dan wordt er geen hervervkiezing gehouden om de Burgemeester te bepalen (dit zou teveel tijd kosten), maar dan is het duidelijk dat Wakkerdam het er niet overeen kan komen wie hen moet leiden: er is geen Burgemeester tot het eind van het spel. Zo ook als iedereen blanco (of niet) heeft gestemd.

Komt de Burgemeester te overlijden, overdag of 's nachts, dan wordt hem aan het eind van de nacht (ook als hij overdag gedood wordt) gevraagd om een Testament achter te laten: hierin staat zijn opvolger. Dit kan een specifieke speler zijn, die de volgende ochtend de nieuwe Burgemeester wordt, maar de overleden Burgemeester kan ook blanco stemmen; als dit gebeurt, dan komt de volgende ochtend een nieuwe Burgemeesterverkiezing, en wordt een nieuwe Burgemeester gekozen door de levende spelers.

De Burgemeester mag in zijn testament enkel een levende speler benoemen; dode spelers kunnen niet de nieuwe Burgemeester worden (wat niet meer dan logisch is), maar ook spelers die dezelfde nacht zijn overleden mogen niet de nieuwe Burgemeester worden. Hier krijgt de Burgemeester dus informatie over, maar slechts aan het eind van de nacht.

Fases

In het spel zijn drie grote fases te onderscheiden: initialisatie, dag en nacht. Binnen deze drie zijn echter ook nog fases aan te wijzen, die allemaal in volgorde doorlopen moeten worden. Hier zullen ze allemaal duidelijk staan, omdat deze fases toch enige hints kunnen geven wat betreft de rollen waarmee gespeeld wordt. Elke fase duurt even lang; hoeveel dagen een fase duurt hangt af van de snelheid van een spel, in het begin aan alle spelers verteld. Als een speler dus goed oplet, dan kan die beredeneren welke rollen er wellicht wel of niet inzitten.

Initialisatie	Rollen verdelen
	Dief
	Cupido (Geliefden)
	Opdrachtgever (Lijfwacht)
Nacht	Grafrover*
	Klaas Vaak
	Genezer, Ziener (en Dwaas), Priester, Slet, Verleidster, Goochelaar, Weerwolven, Vampiers, Onschuldige Meisje, Psychopaat, Witte Weerwolf**
	Heks, Fluitspelers (Betoverden)
	Waarschuwer, Raaf, Schout
	Jager***, Burgemeester***
	Wakker worden
	Burgemeesterverkiezing****
Dag	Brandstapelstemming
	Jager***, Zondebok*****
	Gaan slapen

*niet in de eerste nacht, **elke tweede nacht, ***wanneer deze overleden is,

****wanneer er geen Burgemeester is, *****wanneer deze schuldgevoel mag opwekken

De Initialisatie-fase gebeurt slechts één keer, in het begin van het spel. Hierna komen de Nacht-fase en Dag-fase, die elkaar vervolgens steeds opnieuw opvolgen. Het spel gaat door totdat er is gewonnen...

Winnen

Zoals in ieder spel, streven spelers ernaar om te winnen. Hoe een speler wint, hangt echter af van de rol van de speler, en of hij een Geliefde of Lijfwacht is. In de sectie Rollen, op pagina 5, staat bij welk team een rol hoort. Een speler wint als aan de winnende conditie van zijn team wordt voldaan:

Burgers	De Burgers hebben gewonnen als er geen kwade rollen (Weerwolf, Welp, Witte Weerwolf, Vampier, Psychopaat en Fluitspeler) meer over zijn.
Weerwolven	Als de enige levende spelers danwel Weerwolven, danwel Welpen zijn, dan hebben de Weerwolven gewonnen.
Vampiers	Als er enkel Vampiers over zijn tussen de levende spelers, dan hebben de Vampiers gewonnen.
Fluitspelers	Als elke levende speler, met uitzondering van de Fluitspelers betoverd zijn, hebben de Fluitspelers gewonnen.
Eigen	Als enkel deze speler is overgebleven, dan heeft deze speler gewonnen.

Als twee Geliefden van verschillende teams zijn, dan zouden ze eigenlijk niet kunnen winnen; de Weerwolven winnen pas als alle Burgers dood zijn, en andersom. Hierom verandert hun winnende conditie: de Geliefden winnen wanneer er voldaan wordt aan de winnende condities van hun beide teams, *waarbij de Geliefden niet worden meegeteld in deze condities*.

Bijvoorbeeld:

Burgers/Weerwolven	Als alle andere teams dood zijn, en van de Burgers is slechts de eerste Geliefde over, en van de Weerwolven slechts de tweede Geliefde, Dan hebben deze Geliefden gewonnen.
Burgers/Fluitspelers	Als alle andere teams dood zijn, en van de Fluitspelers is slechts de Geliefde over, en alle levende Burgers zijn betoverd, dan hebben deze Geliefden gewonnen.

Wanneer de Opdrachtgever en Lijfwacht van verschillende teams zijn, dan zou de Lijfwacht ook onmogelijk kunnen winnen; als Weerwolf moet hij alle Burgers inclusief de Opdrachtgever doden, maar als hij de Opdrachtgever dood, sterft hijzelf. Daarom is er nog een aanpassing in de winnende conditie van de Lijfwacht: de Lijfwacht wint wanneer er voldaan wordt aan de

winnende conditie van zijn eigen team, en het team van de Opdrachtgever, waarbij de Lijfwacht en de Opdrachtgever niet worden meegeteld. Dit is dus zoals de Geliefden.

De Opdrachtgever krijgt hierbij twee verschillende manieren van winnen; hij kan met zijn Lijfwacht winnen, maar hij kan ook de Lijfwacht laten sterven en met zijn eigen team winnen. Het is aan hem welke keuze hij maakt, welk doel hij achterna jaagt.

Dood

Dit spel houdt zich constant bezig met het doden van verschillende spelers; de Weerwolven doen dit 's nachts (evenals andere rollen), en ook overdag gaat er iemand op de Brandstapel, wat deze speler dood maakt. Wanneer een speler dood is, komt hij niet meer aan de beurt (met uitzondering van de Jager, Burgemeester en eventueel Zondebok, die elk nog één keer een actie mogen uitvoeren), en kan hij niet meer stemmen. Het enige dat de speler nog kan doen is hopen dat zijn team zal winnen.

Van dode spelers wordt verwacht dat ze niets meer doen, en geen berichten meer sturen; ze zijn dood en horen uit het spel te zijn. Geheimen die een dode speler weet moet hij voor zich houden en niet aan levende spelers vertellen.

Wel ontvangen dode spelers nog berichten van het spel: omdat vele doden graag nog willen weten hoe het spel afloopt, krijgen ze nog steeds mails. Maar niet alle mails; enkel de mails die naar alle spelers gaan (dag-mails). Een overleden Weerwolf hoort niets meer van de levende Weerwolven.

Wil een dode speler geen emails meer ontvangen, dan moet hij dit melden aan het systeem-beheer (zie 'Help', op pagina 20): deze zullen hem uit de mail-lijst halen.

Let op!

Er zijn een aantal uitzonderingsgevallen die wellicht voor kunnen komen, waar een speler zich niet door zou moeten laten verrassen:

- Om monogamie te bevorderen is het niet toegestaan dat één speler meerdere Geliefden heeft; kiezen twee (of meer) Cupido's dezelfde speler, dan wordt deze keuze geweigerd. Enkel de snelste Cupido ziet zijn wens vervuld, en de speler wordt verliefd op de Geliefde die hij aanwees. Andere Cupido's moeten hun keuze herzien.
- Hoewel een speler altijd sterft als zijn Geliefde komt te overlijden is er een uitzondering gemaakt voor inactiviteit: sterft zijn Geliefde om deze reden, dan weet de speler zich te redden van het liefdesverdriet en is hij op slag geen Geliefde meer.
- Als meerdere Opdrachtgevers dezelfde speler kiezen als Lijfwacht, dan zal deze gekozen speler enkel de Lijfwacht van de eerste Opdrachtgever worden (die het snelst zijn keuze had gemaakt). Nadat de Lijfwacht de aanbataling van deze Opdrachtgever heeft ontvangen, is hij zo loyaal dat hij niet een andere Opdrachtgever toestaat. Andere Opdrachtgevers moeten hun keuze herzien.
- Als een Klaas Vaak een andere Klaas Vaak, of Grafrover kiest om te laten slapen, dan gebeurt dit: het slachtoffer krijgt een bericht dat hij blijft slapen voor de rest van de nacht. Maar omdat dit slachtoffer zelf ook al een beurt heeft gehad, heeft hij zijn actie wel voltooid: dit wordt niet ongedaan gemaakt.

- Als de Slet of een andere rol die niet mag herhalen, door de Klaas Vaak in slaap gesust wordt, dan maakt deze speler geen keuze die nacht. Hierom blijft zijn vorige keuze nog steeds onmogelijk de volgende nacht.
- Wanneer een Klaas Vaak een Jager laat slapen, die dezelfde nacht wordt gedood, dan wordt deze Jager niet wakker om een ander slachtoffer te maken; hij blijft diep in slaap. Hetzelfde geldt echter niet voor de Burgemeester: deze had al eerder zijn Testament geschreven.
- Lijfwachten blijven hun Opdrachtgevers beschermen, ook al worden ze door Klaas Vaak gekozen.
- Wordt de Dorpsoudste gelynched, dan verliezen worden een hoop verschillende spelers Burgers. Zo ook de Dorpsgek: hij wordt een gewone Burger, ook als hij al ontdekt was als Dorpsgek. Vanaf dat moment kan hij weer stemmen, en kan er ook weer op hem gestemd worden in de Brandstapelstemming.
- De Dorpsoudste kan eenmaal een aanval van monsters overleven, maar hij zal direct sterven door andere dodelijke middelen: het gif van de Heks, of een schot van de Jager, evenals het sterven van een Geliefde, of simpelweg gelynched worden. *Enkel* van een aanval van de Weerwolven, Vampiers, Witte Weerwolf of Psychopaat kan hij overleven.
- De Dorpsoudste heeft misschien wel zoveel meegemaakt, en zo'n dikke huid ontwikkeld, hij heeft nog nooit zoiets gehoord als de hypnotizerende muziek van de Fluitspeler. Deze kan hem wél in één keer betoveren.
- Hoewel de Dorpsoudste één aanval van Weerwolven, Vampiers, Witte Weerwolf of Psychopaat kan overleven, zal een tweede aanval in dezelfde nacht hem toch fataal zijn: wordt hij door zowel de Weerwolven als Vampiers gekozen, dan zal hij toch sterven.
- Wanneer een Dorpsoudste sterft vanwege inactiviteit, dan verliest geen enkele speler zijn rol.
- Als de Grafover de rol van de Heks overneemt, krijgt hij beide drankjes (het levenselixir en het gif) om te gebruiken, ongeacht hoeveel deze Heks hiervoor had gebruikt.
- Als de Grafover de rol van de Fluitspeler overneemt, dan blijven de Betoverden allemaal betoverd. Immers werkt de magische fluit nog steeds.
- De Raaf kan zijn Teken geven aan een speler die vervolgens door de Schout wordt opgesloten; als dit gebeurt, dan worden de twee extra stemmen van het Teken van de Raaf teniet gedaan (immers kan de speler niet gelynched worden, omdat hij opgesloten is).
- Bij de aanvallen van de Weerwolven, Vampiers, Psychopaten en Witte Weerwolven kunnen onverwachte dingen gebeuren; door de Slet, Verleidster en Goochelaar kunnen spelers verplaatst zijn, of verwisseld. Dit resulteert in onverwachte slachtoffers, soms meer, soms minder. De keuzes van andere rollen zijn echter speler-specifiek; het maakt niet uit waar deze speler zich bevindt, of met wie, want de keuze heeft altijd effect op diegene.
- Weerwolven (en Vampiers) kunnen niet andere leden van hun eigen roedel opeten; op hen kan niet worden gestemd. Dit is echter wel het geval als deze leden door Klaas Vaak in slaap gesust zijn: ze slapen te diep om de rest van de roedel van zich af te vechten.

- Wordt een speler meerdere malen aangevallen in één nacht (bijvoorbeeld door zowel de Weerwolven als Vampiers), dan zal hij maar één keer overlijden (immers is hij al dood voor de tweede aanval). De Heks kan hem nog redden met één enkel levenselixir.
- Als een Slet bij een speler slaapt, en vervolgens door de Verleidster wordt verleidt, kunnen de Weerwolven haar niet te pakken krijgen; zij is zo druk met het heen en weer rennen tussen de bedden van deze twee spelers, dat de Weerwolven haar in geen enkel bed kunnen vinden. Dit geldt ook wanneer een willekeurige speler door meerdere Verleidsters wordt verleidt.
- Hoewel de Welp niet wakker wordt met de andere Weerwolven, hoort hij wel in hun team, en wint dus ook als de Weerwolven winnen, zelfs als hij nooit een echte Weerwolf is geworden.
- Als er een gelijkspel is bij de Brandstapelstemming, en er zijn meerdere Zondebokken, dan wordt een willekeurige Zondebok op de Brandstapel gegooid, *ongeacht het aantal stemmen dat deze kreeg*.

Gebruik van het Systeem

Goed omgaan met het systeem is uiteraard belangrijk als de Automatische Verteller wordt gebruikt. Als er niet goed mee wordt omgegaan door spelers, dan zal de Automatische Verteller vaak hun stemmen/mails weigeren. Ook is er een risico dat het hele systeem hierdoor fout loopt. Daarom worden spelers de volgende dingen op het hart gedrukt. *Lees deze lijst door, zodat jij deze fouten niet zal maken!*

- Stuur alleen mails naar de Automatische Verteller als deze mails voor de Automatische Verteller zijn bedoeld; algemene mails van het spel worden verstuurd door de Automatische Verteller naar alle spelers. Als een speler hierop wil reageren voor een groeps-discussie of iets dergelijks, moet hij niet vergeten om het adres van de Automatische Verteller uit de lijst van geadresseerden halen.
- Gebruik geen accenten. Het systeem kan letters zoals é, ï en â niet goed inlezen. Zet daarom geen accenten in mails naar het spel, maar gebruik enkel de letters in het alfabet.
- Het systeem is gebouwd om niet eenvoudig te kraken te zijn. Dit betekent niet dat het alles kan weerstaan. Probeer geen gaten in het systeem te vinden, want als het systeem kapot gaat, liggen alle spellen stil, en daar hebben alle spelers last van.
- Mocht een speler wel onverhoopt een fout in het systeem vinden, of een manier om vals te spelen, dan moet hij dit even melden aan het systeembeheer (zie 'Help' op pagina 20). De fout kan dan zo snel mogelijk worden gerepareerd. Enige discretie over de fout wat betreft andere spelers is erg fijn, in zo'n geval, om te voorkomen dat meer spelers misbruik maken van de fout.

Nu deze belangrijke regels voor het gebruik zijn vastgesteld, wordt verder uitgelegd hoe het systeem kan worden gebruikt om het spel mee te spelen.

Inschrijven

Het inschrijven is een van de belangrijkste dingen van een spel; zonder dit kan een speler niet meedoen, maar het is ook belangrijk omdat dit precies moet gebeuren. Voor andere mails naar het systeem maakt de structuur van een bericht niet uit, maar voor de inschrijving wel. Hierom is het uiterst belangrijk om precies te werk te gaan: om je in te schrijven in een bepaald spel, moet een email gestuurd worden naar het thuisadres van het systeem (WWautoVerteller@gmail.com), met als onderwerp de naam van het spel (bijvoorbeeld 'WW5' of een andere naam die gegeven is). In het bericht moet de naam van de speler staan, vervolgens een komma, en dan of de speler een man of een vrouw is (deze informatie is nodig voor de verhalen van het systeem, zie 'Verhalen' op pagina 21).

Een voorbeeld:

Aan:	<WWautoVerteller@gmail.com>
Van:	<bob@gmail.com>
Onderwerp:	WWspelnaam
Bericht:	Bob, man

Als deze email verstuurd wordt, zal Bob worden ingeschreven in het spel 'WWspelnaam' met emailadres '<bob@gmail.com>'.

Na succesvolle inschrijving krijgt de speler een email van het systeem met daarin zijn gegevens; mochten deze niet kloppen, dan moet de speler zich opnieuw inschrijven. Dit gebeurt door simpelweg een nieuwe email met de goede gegevens te sturen naar het systeem: zijn oude gegevens worden dan overschreven.

Gaat een inschrijving fout, dan krijgt de speler een foutmelding. Dit kan komen doordat er niet goed aan de structuur gehouden was, er geen duidelijk geslacht ('man', 'vrouw') aangegeven stond, of omdat er iets mis was met de naam (deze mag enkel letters bevatten, *zonder accenten*, en er mogen geen twee spelers met dezelfde naam in hetzelfde spel zitten, om problemen met stemmen te voorkomen).

Stemmen

Om te stemmen op wat voor manier dan ook (Burgemeesterverkiezing, Brandstapelstemming, maar ook voor een actie; iedere keer wanneer een speler moet worden gekozen), moet een email worden verstuurd naar het thuisadres, WWautoVerteller@gmail.com. In het onderwerp van deze mail moet de naam van het spel staan (bijvoorbeeld 'WW5'), en in het bericht moet de stem staan.

Als er op één speler wordt gestemd moet er in het bericht slechts één naam van een speler staan, *goed gespeld*. Waar in het bericht de naam staat is irrelevant, maar het mag maar één naam zijn (sluit de mail dus niet af met je eigen naam!). Staan er te veel namen in het bericht, of er staan te weinig (er kan geen naam gevonden worden), dan wordt een foutmelding teruggestuurd. Ook als de gekozen speler in overtreding is met de criteria (als een Genezer bijvoorbeeld voor de tweede keer op rij op dezelfde speler stemt), dan wordt ook een foutmelding gegeven, en moet de speler opnieuw proberen te stemmen.

Hetzelfde geldt wanneer er op twee spelers moet worden gestemd: het aantal namen in het bericht moet precies gelijk zijn aan het aantal spelers waarop gestemd moet worden. Mag er echter op zowel één of twee spelers worden gestemd (de Fluitspelers mogen dit), dan wordt er geen foutmelding gegeven als er maar één naam gevonden is.

Bij elke stemming mag een speler er ook voor kiezen om blanco te stemmen (tenzij dit herhaling is, en herhaling niet mag, zoals bij de Genezer of Slet). Om dit te doen moet er geen enkele naam in het bericht staan, maar wel het woord ‘blanco’. Staat er zowel ‘blanco’ als een naam, dan wordt een foutmelding teruggestuurd.

De verschillende keuzes die een speler heeft om op te stemmen worden altijd gemeld door het systeem; hierdoor kan hij zich niet vergissen. Een andere stem dan één (of meerdere, bij bijvoorbeeld de Fluitspeler) keuze(s) resulteert in een foutmelding.

Er zit altijd een deadline bij het stemmen: de tijd die een speler krijgt om te stemmen is gelijk aan de snelheid van het spel (in het begin van het spel naar iedereen gestuurd) in dagen. Normaal is deze snelheid gelijk aan 2, dus heeft een speler twee dagen om zijn stem te plaatsen.

Plaatst hij een stem, dan kan hij deze totaan de deadline nog herzien. Er is geen limiet aan hoe vaak dit mag gebeuren. Aangeraden wordt dus dat een speler, als hij nog twijfelt wat te doen, eerst blanco stemt, en vervolgens zijn echte stem plaatst als hij zijn keuze heeft gemaakt: dit voorkomt dat hij vergeet te stemmen en als inactief wordt beschouwd.

Is de deadline echter voorbij, dan staat de stem vast, ook als deze blanco is, of als de speler niet gestemd heeft. De speler kan de stem dan niet veranderen.

Heeft een speler niet gestemd, dan wordt dit geteld als eenmaal inactiviteit (zie ‘Inactiviteit’, op pagina 20). Zijn stem telt dan als blanco.

Uitzondering: Witte Weerwolf

Een uitzondering op de normale manier van stemmen is als de Witte Weerwolf ’s nachts wakker wordt: omdat hij zich voordoet als een normale Weerwolf, mag hij stemmen als zijnde een Weerwolf (wie gaat de roedel opeten?). Maar de Witte Weerwolf mag ook voor zichzelf stemmen; wie wil hij nog *extra* doodmaken? Deze stemmen moet de Witte Weerwolf gelijktijdig inleveren (de deadline voor beide stemmen is hetzelfde).

Hierom moet de Witte Weerwolf duidelijk zijn met zijn mails: als hij wil stemmen op wie hij *in z’n eentje* wil vermoorden, dan moet hij het woord ‘witte’ in het onderwerp of het bericht van zijn mail vermelden. Dit kan met of zonder hoofdletters, zolang het woord maar duidelijk te herkennen is voor het systeem.

Zijn stem als een normale Weerwolf moet hij op de normale manier geven: door een mail te sturen naar het systeem met zijn doelwit erin (maar zonder het woord ‘witte’ in het onderwerp of bericht).

Uitzondering: Burgemeester Testament

Een zelfde soort uitzondering neemt plaats wanneer een dode Burgemeester ’s nachts zijn opvolger moet kiezen: hij doet dit gelijktijdig met mogelijke Raven, Schouten, Waarschuwers en Jagers die hun doelwitten opgeven. Als het voorkomt dat de Burgemeester ook een Raaf, Schout, Waarschuwer of Jager is, heeft het systeem weer een duidelijk teken nodig dat de stem gaat over de opvolger van de Burgemeester, en niet om de normale stem van de speler. Om dit te doen moet de speler het woord ‘burgemeester’ (hoofdletter-ongevoelig) te vermelden in het

onderwerp of het bericht van de mail.

Zijn normale stem kan op de normale manier worden ingeleverd.

Inactiviteit

Inactiviteit wordt niet op prijs gesteld, en voordat een speler met een spel begint zou hij eigenlijk moeten overwegen of hij wel actief zal kunnen spelen gedurende het spel. Om de demotiverende werking van inactiviteit van andere spelers zo veel mogelijk in te perken, worden inactieve spelers zo snel mogelijk verwijderd van het spel: heeft een speler te vaak een stemronde gemist, dan wordt hij gedood, en zullen de andere spelers geen last meer van hem hebben.

De inactiviteit van spelers wordt gemeten door bij te houden hoe vaak ze niet hebben gestemd voor een actie, Burgemeesterverkiezing of Brandstapelstemming. Elk spel heeft een zogeheten ‘strengheid’ (deze is standaard 2) die in het begin van het spel naar alle spelers is gemaild, en dit bepaald het maximale aantal van stemrondes die een speler achter elkaar mag missen: vergeet hij tweemaal achter elkaar te stemmen (de strengheid is dus 2 in dit voorbeeld), dan wordt hij als inactief beschouwd, en zal hij er spoedig uitvliegen. Mist hij één stem, maar weet hij de volgende keer wel te stemmen, dan is zijn inactiviteit weer 0; hij heeft 0 stemmingen gemist.

Help

Bij vragen, onduidelijkheden of foutmeldingen van het systeem kan een speler altijd een bericht sturen naar het systeembeheer: door een mail naar het thuis-adres van het systeem te sturen, met als onderwerp ‘Help’. Deze mail zal door het systeem worden doorgestuurd naar alle systeembeheerders, die vervolgens het probleem van de speler kunnen aanpakken, of diens vraag kunnen beantwoorden.

Omdat duidelijkheid en zekerheid uiterst fijn zijn in een spel gevuld met wantrouwen moet een speler niet schromen om een vraag in te sturen, wanneer hij zelf het antwoord niet kan vinden. Is het echter niet nodig om bepaalde informatie (zoals de rol van deze speler) te verstrekken aan de systeembeheerders, dan is het aangeraden om dit niet te doen, aangezien de systeembeheerders misschien ook meespelen.

Systeembeheer en Onderhoud

Het systeem is zo gebouwd dat het automatisch werkt, dat is: zonder tussenkomst van enig mens. Toch blijkt dat zulk soort systemen onverwachte fouten vertonen waar toch iets aan gedaan moet worden. Om deze reden is er een systeembeheer, dat de bevoegdheden heeft om dingen in het systeem te veranderen. Dit systeembeheer lost problemen van spelers op, en mogelijk ook problemen van het programma zelf.

Systeembeheerder worden

Systeembeheer is dus essentieel, en het kan voorkomen dat één beheerder niet genoeg is; met meerdere beheerders kan het systeem ook doorlopen wanneer één beheerder weg is (op vakantie, of anderzijds afwezig). Dit is natuurlijk gewenst, want spellen pauzeren omdat de beheerder weg is, is uiterst onhandig.

Daarom zouden we graag meer systeembeheerders verwelkomen. Voor deze functie is veel kennis en ervaring met het spel (zowel over de mail als het origineel) nodig. Verder kan enige kennis van de talen PHP, SQL en HTML van pas komen, maar is zeker niet nodig of noodzakelijk. Een systeembeheerder moet wel snel kunnen reageren op een mail, dat is: minimaal binnen twee dagen.

Als je geïnteresseerd bent in het worden van systeembeheerder, neem dan contact op met het huidige systeembeheer (zie ‘Help’ op pagina 20), en neem een kijkje bij de handleiding voor systeembeheerders. Je wordt toegevoegd aan het systeembeheer en je krijgt het wachtwoord voor systeembeheerders, zodat je vanaf dat moment ook kan helpen deze Automatische Verteller draaiende te houden.

Verhalen

Een andere manier van helpen met het verbeteren van het systeem, is door verhalen te schrijven. De verhalen die de Automatische Verteller naar de spelers stuurt, zijn voorbereide verhalen met specifieke thema’s die hij uit een database haalt, die hij vervolgens op de juiste manier invult gezien de naam, de rol en het geslacht van de spelers. Aan deze database kunnen meer verhalen worden toegevoegd, met nieuwe thema’s, zodat er steeds meer verhalen komen, en de spellen daarmee steeds uitgebreider worden.

Ben je geïnteresseerd in het schrijven van verhalen voor de Automatische Verteller, neem dan een kijkje bij de handleiding voor verhalen (met dank aan Jenneke Buwalda), waarop staat wat je moet schrijven en op wat voor manier het programma dit begrijpt. Ook hierbij komt enige kennis van HTML van pas, maar is niet vereist.

Heb je verhalen geschreven voor de Automatische Verteller, neem dan contact op met het systeembeheer (zie ‘Help’ op pagina 20) zodat deze verhalen zo snel mogelijk aan de database kunnen worden toegevoegd.

Rolverdelingen

Voor het spel zijn ook roloverdelingen nodig die van tevoren zijn bepaald; deze worden niet willekeurig gegenereerd, maar uit een lijst van mogelijke roloverdelingen gekozen. Deze keuze gebeurt wel willekeurig, zodat geen enkele speler met zekerheid kan zeggen welke rollen er in een spel zitten.

Om deze reden geldt dat, hoe meer verschillende roloverdelingen, hoe beter. Daarom kan je het systeem ook helpen te verbeteren door zelf roloverdelingen te bedenken. Deze kunnen dan worden gestuurd naar het systeembeheer (zie ‘Help’ op pagina 20).

Bij deze roloverdelingen kunnen alle geïmplementeerde rollen worden gebruikt: hier zit geen limiet aan (er zouden bijvoorbeeld 200 Burgers kunnen zijn, 3 Witte Weerwolven en 35 Jagers). Ook mag er bepaald worden of er wel of niet een Burgemeester meespeelt. Tenslotte moet er aangegeven worden voor hoeveel spelers de roloverdeling is; dit kan ook variëren van drie tot duizend spelers (al is meer dan vijftig spelers onwaarschijnlijk, en meer dan honderd vrijwel onmogelijk).

Uitbreidingen

Dit systeem zoals het hier gedocumenteerd is, is de eerste versie van de Automatische Verteller. Of het aanslaat is vooralsnog onbekend, omdat het nog niet openbaar is gemaakt, en hier worden geen voorspellingen over gemaakt. Wel kan er worden voorspeld dat, *als* de Automatische Verteller aanslaat, er mogelijkheid is voor uitbreiding.

Het spel bied van zichzelf veel ruimte voor creativiteit, in het bedenken van rollen of andere speciale regels. Wellicht zullen er rollen bijkomen zoals de Toerist, de Pokeraar en de Kluizenaar. Dit is niet ondenkbaar. Als een speler zelf een leuke rol bedenkt, dan kan die ook gemaild worden naar het systeembeheer (zie ‘Help’ op pagina 20), opdat deze mogelijk geïmplementeerd wordt.

Ook kan er gekeken worden naar de uitbreidingen van het originele spel, *Weerwolven van Wakkerdam* van Philippe des Pallières en Hervé Marly. Dit spel werd uitgebreid met *Volle Maan in Wakkerdam*, waar nieuwe rollen bijkwamen, maar ook gebeurteniskaarten, en meerdere nieuwe spelvarianten. Vervolgens bracht de uitbreiding *Het Dorp* ook nog beroepen naar de tafel. Zulk soort dingen zouden in de toekomst ook geïmplementeerd kunnen worden, als daar vraag naar ontstaat.