

# Regels van weerwolven

## Auteurs

Alex van Tilburg  
Daan van Turnhout  
Marijn de Waard





# Introductie

Dit boek bevat the uitgebereide regels van weerwolven van wakkerdam. Als je het spel wilt leren, lees dan de algemene spelregels van weerwolven. Gebruik deze spelregels als je specifieke spelinteracties wilt opzoeken.

## 1 Algemene regels

### 1.1 Tegensprekende regels

1.1.1 **Volgorde afhandeling.** Als de regels elkaar tegenspreken dan krijgt de regel die hoger staat in het rijtje voorrang:

- wat de **Spelleider** zegt
- rollen
- condities
- de rest van de spelregels uit dit boek
- de algemene spelregels

### 1.2 Informatie delen

1.2.1 **Screenshots.** Je mag nooit screenshots delen of berichten van andere mensen doorsturen.

1.2.2 **Praten.** Je mag niet praten tijdens de **Nachtfase**, behalve in groepen waar het aangegeven is.

### 1.3 Onderhandelingen

1.3.1 **Afspraken.** Je mag afspraken maken met andere spelers, maar ze zijn nooit bindend.

### 1.4 Spel structuur

1.4.1 **Fases.** Het spel bestaat uit een **Dagfase**, **Nachtfase**, **Zonsopgang** en **Zonsondergang**.

1.4.2 **Dagfase.** De Dagfase begint wanneer de **Spelleider** de algemene chat open zet. *(Ook al is het 9:00 geweest.)* De dagfase eindigt om 20:00. *(Ook al heeft de **Spelleider** de algemene chat nog niet gesloten.)*

1.4.3 **Nachtfase.** De nachtfase begint wanneer de **Spelleider** de algemene chat heeft gesloten. *(Ook al is het 20:00 geweest.)* De nachtfase eindigt om 9:00. *(Ook al heeft de **Spelleider** de chat nog niet geopend.)*

1.4.4 **Zonsopgang.** Dit is de tijd na de **Nachtfase** en voor de **Dagfase**, waar de **Spelleider** tijd nodig heeft om de **Acties** te verwerken en vervolgens de algemene chat open te zetten.

1.4.5 **Zonsondergang.** Dit is de tijd na de **Dagfase** en voor de **Nachtfase**, waar de **Spelleider** tijd nodig heeft om de algemene chat te sluiten, stemmen van de lynch te tellen en de uitslag door te geven.

### 1.5 Spelverloop

1.5.1 **Spelleider.** De spelleider is de persoon of zijn de personen die verantwoordelijk is voor de rollenverdeling, **Acties** verwerken, stemmen tellen, het openen en sluiten van de algemene chat en als er vragen of onduidelijkheden zijn over de regels. *(In de regels wordt naar de spelleider verwezen als enkelvoud en mannelijk ook al hoeft dat niet het geval te zijn.)*

1.5.2 **Acties doorgeven.** De **Acties** geef je door aan de **Spelleider**. *(Als je namen doorgeeft, geef ook de achternaam door als meer mensen dezelfde voornaam hebben.)*

1.5.3 **Informatie verkrijgen.** De informatie die je krijgt als gevolg van je **Acties**, krijg je via de **Spelleider** te horen.



## 2 Sleutel begrippen

### 2.1 Acties

- 2.1.1 **Acties uitvoeren.** Om acties uit te voeren moet de speler **Acties doorgeven**. Ze worden dan toegevoegd aan **Komende acties** bij de volgende **Acties afhandelen** waar deze actie kan worden uitgevoerd. (*Nacht acties kunnen bijvoorbeeld alleen worden afgehandeld tijdens Acties afhandelen tijdens de Nachtfase*)
- 2.1.2 **Uitvoerder.** Spelers kunnen **Acties uitvoeren**. Deze speler wordt de uitvoerder genoemd.
- 2.1.3 **Doelwit.** Bij veel acties hoort er een doelwit bij. Het doelwit is een andere speler, gekozen door de **Uitvoerder**, tenzij het anders aangegeven is.
- 2.1.4 **Komende acties.** Elke keer bij **Acties afhandelen** is er een verzameling van komende acties die op een volgorde ligt. De acties worden afgehandeld een voor een op die volgorde. Als een actie is afgehandeld wordt die van de komende acties weg gehaald. De actie is dan **gelukt**, tenzij anders gegeven.
- 2.1.5 **Gelukte acties.** Elke keer bij **Acties afhandelen** is er een verzameling van gelukte acties. Hierin zijn alle acties die afgehandeld zijn, tenzij anders gegeven.
- 2.1.6 **Gefaalde acties.** Hieronder vallen alle acties die afgehandeld zijn, maar niet onder de **Gelukte acties** vallen. (*Die kan bijvoorbeeld gebeuren door Stoor acties*)
- 2.1.7 **Benodigheden.** Bij sommige acties staan benodigheden aangegeven. Dit zijn voorwerpen uit de Inventaris die men moet hebben om de actie uit te voeren. De **Uitvoerder** verliest de voorwerpen ook als de actie lukt.
- 2.1.8 **Nacht acties.** Hieronder vallen alle acties die gedurende de **Nachtfase** worden uitgevoerd. Je moet de **Acties doorgeven** voor het einde van de **Nachtfase**. Je mag er maar één per **Nachtfase** uitvoeren, tenzij het een **Vrije actie** is.
- 2.1.9 **Dag acties.** Hieronder vallen alle acties die gedurende de **Dagfase** worden uitgevoerd. Je moet de **Acties doorgeven** voor het einde van de **Dagfase**. Je mag er maar één per **Dagfase** uitvoeren, tenzij het een **Vrije actie** is.
- 2.1.10 **Vrije actie.** De spelers kunnen meerdere vrije acties uitvoeren. (*Stemmen is een voorbeeld van een vrije actie.*)
- 2.1.11 **Acties afhandelen.** De **Nacht acties** worden pas afgehandeld aan het einde van de **Nachtfase**. De **Dag acties** worden pas afgehandeld aan het einde van de **Dagfase**, behalve de **Burgermeester verkiezingen**. De **Burgermeester verkiezingen** wordt afgehandeld tussen 17:00 en 17:30.
- 2.1.12 **Moord acties.** Bij deze actie wordt het **Doelwit Vermoord**.
- 2.1.13 **Kijk acties.** Hieronder vallen alle acties waarbij **Uitvoerder** informatie over het **Doelwit** krijgt. Het informatie kan bijvoorbeeld over de rol, conditie of **Team** van het **Doelwit** gaan.
- 2.1.14 **Stoor acties.** Bij deze actie wordt alle acties van het **Doelwit** van de Komende acties weg gehaald. Het **Doelwit** krijgt aan het begin van de volgende **Dagfase** te horen dat hij gestoord is.
- 2.1.15 **Stem acties.** De spelers kunnen tijdens de **Dagfase** stem acties uitvoeren voor **Stemmingen**. Voor elke **Stemming** kan elke speler maar één stem actie uitvoeren. (*Je kan ook het Doelwit zijn van je eigen stem acties.*)

### 2.2 Verschillende toestanden

- 2.2.1 **Toestanden.** Elke speler is op elk moment in het spel in maar één toestand. (*Zorgt een effect voor dat de speler bij een ander toestand krijgt dan verliest hij de oude toestand.*)
- 2.2.2 **Levend.** Iedereen begint in levend. (*Levende mensen mogen praten met andere levende mensen.*)
- 2.2.3 **Vermoord.** Deze toestand word je door **Moord acties**. (*Deze toestand komt alleen voor tijdens Acties afhandelen*)
- 2.2.4 **Uitgeschakeld.** Alle **Vermoorde** spelers worden na **Acties afhandelen** direct uitgeschakeld. Uitgeschakelde spelers mogen niet praten met **Levende** spelers.



## 2.3 Stemmingen

- 2.3.1 **Stemmen.** Voor elke **Stem actie** krijgt een speler een stem. De stemmen hebben invloed op de uitkomst van de stemming.
- 2.3.2 **Burgermeester verkiezingen.** Als er aan het begin van de **Dagfase** geen burgermeester is, komt er een burgermeester verkiezing in dezelfde **Dagfase** om 17:00. Na **Acties afhandelen** maakt de spelleider bekend welke speler **Stem acties** heeft uitgevoerd op welke speler en wordt de speler wie het doelwit is van de meeste **Stem acties** de burgermeester. Als er een gelijk spel is, dan wordt er geen burgermeester gemaakt.
- 2.3.3 **Lynch.** Aan het einde van elke **Dagfase** komt een lynch. Na **Acties afhandelen** aan het einde van de **Dagfase** maakt de **Spelleider** bekend wie heeft gestemd op wie en wordt de speler met de meeste stemmen vermoord. Hier telt de stem van de burgermeester voor twee keer. Als er gelijkspel is dan als de burgermeester stemde op een speler waar het gelijkspel tussen is, dan wordt de speler op wie de burgermeester stemt vermoord. Anders wordt niemand vermoord.
- 2.3.4 **Foei niveau.** Elke speler heeft aan het begin van het spel foei niveau 0. Bij elke **Stemming** wordt het foei niveau van alle spelers die geen **Stem acties** heeft uitgevoerd met 1 niveau verhoogd, die spelers ontvangen daarna direct stemmen gelijk aan het foei niveau. *(de spelers die geen **Stem actie** hebben gedaan krijgen daarna direct **Stemmen** gelijk aan zijn Foei niveau.)*

## 2.4 Overwinning

- 2.4.1 **Teams.** In dit spel zijn er verschillende teams. Ieder speler hoort uitsluitend bij één team. *(Zorgt een effect voor dat de speler bij een ander team komt dan verlaat hij het oude team. Hierdoor is het mogelijk dat zijn doel verandert)*
- 2.4.2 **Einde van het spel.** Het spel eindigt als minstens één speler zijn doel haalt, met uitzondering van spelers uit het **Overige team** zonder buitenstaander.
- 2.4.3 **Dorpelingen team.** Het dorpelingen team is één van de **Teams**. Alle spelers in het dorpelingen team winnen als alle spelers met Weerwolf en alle spelers met Buitenstaander **Uitgeschakeld** zijn. *(Ook uitgeschakelde dorpelingen winnen.)*
- 2.4.4 **Weerwolven team.** Het Weerwolven team is één van de **Teams**. Alle spelers in het weerwolven team winnen als alle spelers uit het **Dorpelingen team** en alle spelers uit het **Overige team** met Buitenstaander **Uitgeschakeld** zijn. *(Ook uitgeschakelde weerwolven.)*
- 2.4.5 **Overige team.** Het overige team is één van de **Teams**. Een speler in het overige team wint als hij zijn persoonlijke doel haalt voordat hij **Uitgeschakeld** is. *(Je kan niet winnen als team overige als je geen persoonlijke doel hebt.)*
- 2.4.6 **Persoonlijk doel.** Als je het spel begint met een rol van het **Overige team**, dan begin je met het persoonlijk doel die bij de rol staat. Anders begin je zonder een persoonlijke doel. *(Je hoeft het persoonlijke doel alleen halen als je in team overig zit.)*

## 3 Rollen

Hieronder staat een overzicht van alle rollen met de daar bijbehorende acties.

### 3.1 Weerwolven team rollen

#### 3.1.1 Besmettelijke oerwolf.

**Conditie:** Weerwolf

**Inventaris:** 1× Besmettings flesje

**Nacht actie** (besmettings flesje): Aan het einde van de **Nachtfase**, als het **Doelwit** van de Lunch actie **Vermoord** is dan wordt hij **Levend** en krijgt hij Weerwolf en hoort hij bij het **Weerwolven team**.