



# de **Weerwolven**

van Thiercelieux

spel bedacht door  
Philippe des Pallières & Hervé Marly

## spelregels

### doel van het spel:

- voor de Dorpelingen : de Weerwolven uitroeien.
- voor de Weerwolven : de Dorpelingen uitroeien.



### de kaarten :



#### • **Weerwolven** •

De Weerwolven vermoorden elke nacht **een Dorpeling**. Overdag doen ze zich voor als Dorpelingen om niet ontmaskerd te worden.

#### De Dorpelingen

Elke nacht wordt een van hen vermoord door de Weerwolven .

Een vermoorde speler speelt niet meer mee en neemt niet meer deel aan de debatten. De overlevende Dorpelingen moeten elke dag een speler **lynchen**, in de hoop dat het een **Weerwolf** is.



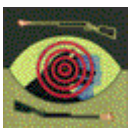
#### • **Dorpeling** •

Geen speciale vaardigheden, behalve dan zijn goede intuïtie.



#### • **Waarzegster** •

De waarzegster komt elke nacht de **ware identiteit van een speler naar keuze** te weten. Ze moet de Dorpelingen helpen maar mag niet ontmaskerd worden door de Weerwolven.



#### • **Jager** © •

De jager mag, op het moment dat hij vermoord wordt door de Weerwolven of gelynched door de spelers, om het even welke **andere** speler onmiddellijk doden. Een verliefde jager mag ook z'n geliefde wreken en dus een tweede schot lossen.



• **Cupido** © •

De eerste nacht duidt Cupido twee spelers aan die **smoorverliefd** zijn op elkaar. Als een van de twee sterft, sterft de andere onmiddellijk van verdriet. Ook een Weerwolf en een Dorpeling kunnen verliefd zijn op elkaar. In dat geval spelen deze twee tegen al de rest, Weerwolven en Dorpelingen. Als de verliefden overleven, winnen zij. Cupido mag ook zichzelf aanduiden als één van de Verliefden.



• **Heks** •

De Heks kan **twee zeer krachtige drankjes** bereiden : een **geneeskrachtige drank**, die een door de Weerwolven vermoorde speler terug tot leven wekt, een **gifdrankje**, dat 's nachts wordt gebruikt om een speler te elimineren.

De Heks moet beide drankjes één keer gebruiken gedurende het spel. Ze kan de beide drankjes dezelfde nacht gebruiken. Dat wil zeggen dat er door haar toedoen in één nacht, één, twee, of geen enkele dode kunnen vallen. Ze kan haar drankjes voor zichzelf gebruiken om te genezen.



• **Dief** © •

Er moeten nog twee extra kaarten aan het spel worden toegevoegd.

De dief heeft gedurende de eerste nacht het recht om **zijn kaartje uit te wisselen** tegen twee extra kaartjes (*liggen gedekt op tafel*) die overblijven nadat er gedeeld is.

Hij speelt die personages. Als de twee kaartjes 2 Weerwolven zijn, moet hij er een van nemen.



• **Kleine meisje** © •

Het kleine meisje mag, 's nachts, op het moment dat de Weerwolven hun slachtoffer uitkiezen, hen **bespioneren** door te gluren door haar oogspelen. Als ze zich laat ontmaskeren door een Weerwolf, sterft ze ter plekke (in stilte), in plaats van het slachtoffer. ('s Nachts doen alsof je het kleine meisje bent, verpest het spel.)



• **Kapitein**•

Deze kaart is een extra kaart, die een speler krijgt bovenop zijn eigen personage. De Kapitein wordt verkozen bij een relatieve meerderheid. Het is ongepast deze eervolle titel te weigeren. De stem van deze speler telt voor twee. Als hij zich laat vermoorden, benoemt hij met zijn laatste woorden zijn opvolger.

De kaarten kunnen naar believen gemengd worden, zolang het pak maar bestaat uit : **2 Weerwolven, 1 Waarzegster en het vereiste aantal Dorpelingen.**

Verdeling personages voor eenvoudige spelvariant:

aantal spelers	eenvoudige spelvariant			spelvariant met alle spelpersonages								
6	2	1	3	2	1			1			2	
7	2	1	4	2	1			1			3	
8	2	1	5	2	1			1			4	
9	2	1	6	2	1				1	1	4	
10	2	1	7	2	1	1			1	1	4	
11	2	1	8	2	1		1		1	1	5	
12	3	1	8	3	1	1			1	1	1	5
13	3	1	9	3	1		1		1	1	1	4
14	3	1	10	3	1	1			1	1	1	6
15	3	1	11	3	1		1		1	1	1	7
16	3	1	12	3	1	1	1		1	1	1	7
17	3	1	13	4	1	1	1		1	1	1	7

**• SPELVERLOOP •**

1 - Een spelleider aanduiden (of loten).

2 - De spelleider geeft aan elke speler 1 personagekaart (met het beeldje naar onder) en een stemkaart.

3 - HET IS NACHT, de spelleider vraagt aan alle spelers om hun ogen dicht te doen, **het dorp slaapt in**.

Afhankelijk van de keuze van de meespelende personages, is dit het spelverloop:

---

4 - (*Enkel de eerste ronde*) De spelleider **maakt de Dief wakker**, die ontwaakt en in alle stilte de twee verborgen kaarten in het midden aanschouwt. Vervolgens verandert hij eventueel van personage en slaapt hij in.

5 - (*Enkel de eerste ronde*) De spelleider **maakt Cupido wakker**, die twee spelers aanduidt (waaronder eventueel zichzelf). De spelleider gaat rond de tafel en raakt stillietjes de ruggen van de 2 Verliefden aan. Ook Cupido slaapt weer in.

6 - (*Enkel de eerste ronde*) De spelleider **maakt de Verliefden wakker**, die elkaar herkennen en weer inslapen.

---

7 - (*Alle rondes*) De spelleider **wekt de Waarzegster**, die een speler aanwijst waarvan ze de identiteit wil achterhalen. De spelleider toont de Waarzegster de kaart van de speler of beeldt zijn identiteit voor haar uit. De waarzegster slaapt weer in.

8 - (*Alle rondes*) De spelleider **wekt de Weerwolven**. Zij (en alleen zij) heffen het hoofd, openen de ogen en overleggen in stilte wie hun slachtoffer wordt. Ze kunnen eventueel ook de ogen gesloten houden en geen slachtoffer aanwijzen om het risico van bespionneerd te worden te beperken. Als een Weerwolf als slachtoffer wordt gekozen door een speler (of de spelers), dan gaat hij gewoon dood.

Als geen enkele Weerwolf de ogen opent, sterven ze allemaal van de honger, en hebben de Dorpelingen gewonnen.

Tijdens deze ronde **kan het Kleine meisje de Weerwolven bespionneren** (door te knipogen, door haar vingers te kijken, enz). Ze is er niet toe verplicht, als ze gepakt wordt, sterft ze in de plaats van het (gekozen) slachtoffer. De Weerwolven vallen weer in slaap.

9 - (*Alle rondes*) De spelleider **wekt de Heks**.

De spelleider zegt : "De Heks wordt wakker; ik duid haar het slachtoffer van de Weerwolven aan. Gaat ze haar medicijn gebruiken of het vergif?". De spelleider toont haar het slachtoffer van de Weerwolven. De Heks mag haar magie gebruiken **wanneer ze zelf wil**. Als ze een van haar magische drankjes gebruikt moet ze haar doelwit aanwijzen aan de spelleider : de duim naar omhoog voor de genezing, of naar omlaag voor het gif. De spelleider onthult de eventuele dood of genezing van de speler de volgende morgen.

Zijn beide drankjes verbruikt, dan wordt de heks niet meer gewekt.

Als ze haar genezingsdrankje al opgebruikt heeft, duidt de spelleider haar niet meer het slachtoffer van de weerwolven aan.

---

**10 - HET IS DAG, het dorp wordt wakker**, iedereen richt het hoofd op en opent de ogen. De spelleider duidt de speler aan die 's nachts aan de Weerwolven ten prooi is gevallen. Deze speler toont zijn kaart, en is speler-af. Wat ook zijn personage was, hij kan *niet meer communiceren* met de andere spelers, op welke manier ook.

- Als deze speler de **Jager** is, kan hij in zijn stervensmoment meteen iemand doden naar keuze.
- Als de speler een van de 2 **Verliefden** is, sterft de andere Verliefde ter plekke.

**11** - De spelers discussiëren en overleggen om een afvaller aan te duiden.

- De Dorpelingen proberen een Weerwolf te ontmaskeren door hem weg te stemmen.
- De Weerwolven doen zich door leugens en bluf voor als Dorpelingen.
- De Waarzegster en het Kleine meisje moeten de Dorpelingen helpen, maar zonder hun eigen leven te vroeg in de waagschaal te leggen en hun identiteit te kennen te geven.
- De Verliefden moeten elkaar beschermen.

In het geval dat er voor twee spelers evenveel stemmen opgaan, kiest de **Kapitein** het slachtoffer. Of stemmen de spelers opnieuw (de betrokken spelers inbegrepen) om het ex-aequo op te heffen.

**12** - De speler die aangeduid is door de meerderheid sterft en toont zijn kaart. Hij kan op geen enkele manier meer communiceren met de andere spelers. In geval van ex-æquo wordt er nogmaals gestemd.

**13** - HET IS NACHT, de spelers die nog in leven zijn vallen in slaap. (De anderen kijken toe en zwijgen ...)

Het spel herneemt bij ronde nr 7



## WINNAARS

**De Dorpelingen winnen** als de laatste Weerwolf wordt vermoord.

**De Weerwolven winnen** als de laatste Dorpeling wordt vermoord.

De met © aangeduide kaarten vallen onder auteursrecht van uitgeverij "Lui-même", Philippe des Pallières, Hervé Marly.

Alle tekeningen vallen onder auteursrecht van uitgeverij "Lui-même", Alexios Tjoyas, Philippe des Pallières, Hervé Marly,.

Alle gebruik zonder schriftelijke toestemming van de auteurs is streng verboden.

Nederlandse vertaling © Spiessens Vertalingen

**De makers wensen iedereen een fijn spel,**

P. des Pallières, H. Marly

## • Comment être un bon meneur de jeu :

- Vous devez **recréer l'ambiance** un peu angoissante de la vie des villageois dans une bourgade entourée de loups-garous. Chaque nuit, il y aura une victime des loups-garous. Au matin **faites durer** la révélation de la victime des loups-garous (*mais pas trop, soyez indulgent tout de même!*).

- La nuit, lorsque vous appelez les Loups-garous, Voyantes, Voleur, Cupidon, etc. Surtout faites attention à ne **pas donner d'indices** sur les joueurs. Ne dites pas par exemple : "les 2 louves-garoutes se réveillent", ou "le voyant se réveille". Ne **Faites pas de commentaires** lorsque les personnages se réveillent, (*parce que se sont les mêmes que le tour précédent, par exemple*).

- La nuit, lorsque vous vous adressez aux Loups-Garous, Voyante etc, **ne dirigez pas votre voix** vers ces joueurs, vous pourriez les trahir.

- **Encouragez** les joueurs à exposer leur **point de vue** sur la culpabilité ou l'innocence des autres. Plus les débats sont **animés**, plus fructueux ils sont.

- Si durant le tour de vote, il y a des **joueurs ex-æquo** au lynchage, faites un **second tour** de vote pour départager ces joueurs, (*et uniquement ceux-ci*). Vous pouvez même **décider** qu'il y aura durant la partie, **toujours 2 tours de vote**. Un pour déterminer les finalistes au lynchage, un pour désigner le lynché.

- Après quelques parties avec les personnages de **base** (*Loups-Garous, Voyante, Villageois*), **introduisez** petit à petits les autres villageois avec **leur pouvoir particulier**.

## • Comment être un bon joueur :

- **Vous devez parler**, exprimez vos convictions que diable! Ne laissez pas toujours les même monopoliser la parole, même si vous pensez être timide. Rien n'est plus ennuyeux qu'un joueur qui ne parle pas. Il **n'amène rien** au jeu, et si vous êtes nombreux à vous taire, **autant arrêter la partie** et jouer au scrabble!

- **Ne trichez pas**, vous gacheriez votre plaisir, croyez-nous. Le jeu n'est **agréable qu'avec le frisson** procuré par l'incertitude quand aux personnages incarnés par les autres joueurs!

- **Ne bougonnez pas** si vous êtes **tué** rapidement, être un **observateur** des débats, lorsque l'on connaît l'identité réelle des personnages est un **vrai bonheur!**

## • Probabilité de victoire des Loups-Garous

**Le premier chiffre** dans le cas où la voyante donne ses renseignements au village et les loups-garous ne savent pas qui est la voyante (assez peu réaliste)

• **le second** dans le cas où la voyante parle pour dénoncer un loup-garou puis meurt le tour suivant (plus réaliste)

Donné en pourcentage.

Nb de Joueurs	Nombre de loups-garous			
	1	2	3	4
2	100•100			
3	67•40	100•100		
4	67•33	100•100	100•100	
5	53•17	87•58	100•100	100•100
6	53•26	87•67	100•100	100•100
7	46•16	77•45	94•78	100•100
8	46•21	77•52	94•82	100•100
9	40•16	70•40	88•66	97•89
10	40•19	70•44	89•70	97•90
11	37•15	65•36	84•58	94•79
12	37•17	65•39	84•61	94•81
13	34•14	61•33	79•53	91•72
14	34•16	61•35	79•56	91•74
15	32•14	57•31	75•48	88•66
16	32•15	57•33	75•51	88•68
17	30•13	54•29	72•45	85•61
18	30•14	54•31	72•47	85•63

Je ne connais pas l'algorithme qui a donné ces résultats, je les ai trouvés sur le site de Bruno Wolff III. Si vous désirez avoir d'autres statistiques sur les jeux rendez-vous sur son site <http://wolff.to/bruno>.

**Bons jeux à tous,**  
P. des Pallières, H. Marly.