

# Weer-Grieken activiteit

Competitie van het spel Weerwolven in thema oude Grieken met elke ronde/spelletje een grote twist!

## Spelers

vanaf +-12 jaar, 10-20 spelers

## Intro: Verhaal en korte uitleg

*Hallo allemaal, vandaag maken we kennis met de Oudgriekse samenleving. Wat we daar al zeker over weten is dat in de oude Griekse samenleving heel sterk geloofd werd in **het bovennatuurlijke**, in veel **Goden**, maar ook bv. in allerlei **fantastische beesten** etcetera. Zoals we ook allemaal weten is het ook de context waarin de zogenaamde **democratie** is ontstaan. Democratie=het volk regeert.*

*Om een beetje meer over de oude Griekse stervelingen te leren, gaan we vandaag neerstrijken in **verschillende Griekse dorpjes**. Dit is ons eerste dorp genaamd Nisi. Jullie zijn hier allemaal dorpingen, en we zijn hier nu vandaag samen op het forum van onze kleine Griekse community, de plek waar het **volk vergaderingen** houdt. En waarom? Omdat er een **roddel** rondgaat!*

*Jij, dorping, jij hebt iets gehoord over **monsters in ons dorpje Nisi**, is het niet? Kunt ge er iets meer over vertellen? (→ **Eén speler naar keuze op voorhand informeren**/overhalen dat die dan iets gaat zeggen over **weerwolven**, mensen die 'snachts in wolven veranderen en andere mensen gaan opeten en supergevaarlijk zijn en dat ze denkt sporen gezien te hebben.)*

*Er zouden dus weerwolven zijn hier en daarom is de raad samengekomen. Want jawel, voor wie het niet wist: verhalen over weerwolven waren er ook al in de Griekse mythologie!*

*Oké ik denk dat jullie het doorhebben, maar vandaag spelen we **een spel gebaseerd op weerwolven**. Maarrr we gaan het bekende spel wel **wat anders** doen, we gaan naar **verschillende Griekse settings** en **elke ronde zijn er verschillen in hoe het spel werkt**. Bovendien houden we een **klassement** bij om te zien **wie nu echt de beste weerwolvenspeler is**, dat is de persoon die enerzijds het beste kan jagen en anderzijds het beste de jacht kan ontsnappen.*

---

## Algemene afspraken met spelers:

- **Iemand is dood als de spelleider signaal geeft** dat die sterft met **de bel!** Ook de stemming is pas geldig als ik zeg dat ze geldig en afgesloten is. Let dus op dat je niet je rol al bekendmaakt vanwege de meeste stemmen als er nog een kans is dat je gered wordt door iemand ofzo.
- **'s Nachts praat je niet.**  
**Doden draaien hun stoel om** en mogen niet meer praten of tips geven ofzo (tenzij anders vermeld). Praten wanneer het niet mag, kan punten kosten.

## Puntentelling

Je krijgt punten **op basis van of je overleeft en of je wint**. Dus ook als je dood bent maar je hebt je best gedaan of je opgeofferd voor je team, kan je punten krijgen in een ronde!

- Als je overleeft, en je team wint de ronde, krijg je 2 punten.

- Als je overleeft, en je haalt je persoonlijke winstdoel, krijg je 2 punten.
- Als je sterft, maar je team wint de ronde, krijg je 1 punt.
- Als je overleeft, maar je team verliest de ronde, krijg je 1 punt.
- Als je overleeft, maar je haalt je persoonlijke winstdoel niet, krijg je 1 punt.
- Als je sterft, en je team verliest de ronde, krijg je géén punt.

## Algemene nota's voor voorbereiding enzo

- De activiteit is opgebouwd uit verschillende spelletjes weerwolven achter elkaar, **de 'rondes'**. De rondes hebben allemaal naast een **andere Griekse setting** een **specifieke twist** die het spel anders maakt dan normaal. Je kan zelf kiezen welke rondes je in welke volgorde doet, en of je er toevoegt of weglaat. Je kan dus ook **makkelijk inkorten of verlengen op het moment zelf!**
- **Elke ronde** in dit document komt met een **voorstel van een samenstelling van rollen die er goed bij past**. Je moet natuurlijk sowieso zien hoe groot je groep is, en hoe complex ze aankunnen!
- In de bijlage zitten **aangepaste Weer-Grieken-kaartjes** waarop **elke rol staat uitgelegd voor de speler**. Je hoeft dus niet alle rollen op voorhand uit te leggen. Door ook niet te overlopen aan de spelers welke rollen in een ronde meedoen, is **verrassing** troef!
- Leiding: een **spelleider-verteller**. + Een **secretaris** die de punten (en evt. rollen) bijhoudt.
- Opstelling: **halve cirkel tafels**. Spelleider moet in het midden kunnen rondlopen. Spelleider heeft tafel met eigen materiaal. Er is ook een tafel met spullen waar sommige spelers met specifieke rollen iets van kunnen nemen.
- Voor optimale inkleding verzamel je op voorhand een hele reeks voorwerpen die bij het thema en ook bij bepaalde rollen horen. Probeer speldynamieken die normaal slechts met woorden gebeuren **concreter en visueler te maken met voorwerpen en acties**: zoals fancy bekens achterlaten, een rechtbankhamer, pijl-en-boog richten, ...
- Zorg dat iedereen de regels van het spel respecteert en niet gaat saboteren.
- Zorg dat niemand steeds opnieuw saaie rollen heeft!
- Als spelleider kan je **nota's maken**: wie welke rol heeft en wie koppel is enzo.
- Als je met **moeilijke onbekende rollen** in een spel zit en **verwarde spelers**, kan je beginnen met vragen of iedereen even de ogen sluit en dat wie de eigen rol niet snapt hun hand dan opsteekt. De spelleider kan dan zonder te verklappen wie welke rol heeft en afhankelijk per rol, de rollen die niet begrepen worden hardop uitleggen als dit nodig is, of zeggen dat men moet afwachten tot de rol aan bod komt in de vertelling en dat het dan sowieso duidelijk zal worden.

## Materiaal

- **uitlegbundel** van de rondes en rollen die je gaat gebruiken voor spelleider
- Weer-Grieken-**kaartjes** van de rollen die je gaat gebruiken (evt. handig per ronde gesorteerd)
- papier en pen voor puntentelling en evt. andere leidingnota's
- Doods-**bel**: signaal geeft aan dat iemand sterft; zowel na nacht als na volksraad (of evt. woldraadjes die je doorknipt?)
- lege fancy elixir**flesjes/glazen**: als Heksen iemand doden of redden, wordt 's ochtends een beker gevonden bij de gedode of geredde speler
- **pijl-en-boog**: ligt klaar voor Artemis om te nemen bij diens dood en op iemand te schieten
- **narrenmuts**: muts voor als de dorpsgek bekend is, zodat zichtbaar is dat die niet mag stemmen

- **beker water**: staat klaar voor de Priester om te nemen en iemand mee te besprenkelen
- (fake) **mes**: ligt klaar voor de Vissenviller om te nemen en bij iemand te leggen om die te doden
- **vishaak/visnet**: wordt 's ochtends gevonden bij het slachtoffer van de Nachtvisser
- **woordenboek**: wordt telkens 's ochtends gevonden bij de nieuwe uitverkorene van de Romein
- **specifiek ronde EILAND NISI**: papier 'shht géén wolven' om te tonen aan doden
- **specifiek ronde DIPLOISTOS**: attributen voor de zichtbare rollen: pijl-en-boog, gifbeker, heerbeker, 3de oog op voorhoofd te plakken, brakker 3de oog op voorhoofd te plakken, kruisje
- **specifiek ronde SYNKOMIDI**: dobbelsteen, blauwe bal als blauwe maan
- evt. rechtbankhamer, Griekse kleren, ...

## Ronde 1: EILAND NISI (De Stille Dood)

*In Griekenland zijn veel eilanden, welkom op het eiland met de naam **Nisi**. Onze godin van de jacht en de maan Artemis is hier geboren, net zoals haar tweelingbroer Apollo. Hun moeder (Leto) was hier namelijk naartoe verbannen door de vrouw van Zeus (Hera) omdat Zeus dus eigenlijk Leto zwanger had gemaakt en dat vond ze niet leuk. Vroeger, toen Artemis geboren werd, leefden hier vooral zwanen, maar later vestigde zich hier een vissersdorpje, ze leven hier dus vooral van vis.*

→ **eilandcultuur in vertelling verwerken**, vulkaan als moordplek etc.

Leg **het basisidee van weerwolven** uit als dit de eerste ronde is. Maak vaag duidelijk dat er in deze ronde iets speciaals aan de hand is, maar niet wat precies. Eigenlijk steek je deze ronde helemaal **géén weerwolven in het spel**, zonder dat de spelers dat weten. Je kan expliciet zeggen dat je niet zegt welke rollen er allemaal bij zitten, en als ze vragen hoeveel weerwolven, zeg je dat ze dat moeten afwachten.

Toch sterft er elke nacht iemand, maar het is **de spelleider die de 1ste dode kiest**. Vanaf **dan wordt steeds door de doden beslist wie het volgende slachtoffer wordt**. Belangrijk is dus dat de doden snel snappen wat er van hen verwacht wordt én het mee verborgen houden. We tonen daarom elke nacht wanneer de levenden slapen de nieuwe doden een duidelijk papier:

PAPIER: “ Sshhtt, niet verklappen, maar er zijn GÉÉN Weerwolven! Je bent doodgegaan aan de ziekte van de Stille Dood. JIJ mag nu stiekem mee bepalen wie er deze keer doodgaat. De ronde stopt pas als de levende spelers zélf doorhebben dat er geen Weerwolven zijn, en dan samen op de spelleider of één van de andere doden stemmen.”

De **levende spelers moeten nog steeds elke dag stemmen op wie ze verdenken**, maar **kunnen alleen winnen als ze unaniem op de spelleider/de doden/het spel stemmen, als ze het bedrog dus doorhebben**. Dit leidt tot een bekentenis van de spelleider: ***Oeps, het was de ziekte van de Stille Dood, er zijn geen weerwolven, stop maar met mekaar uitmoorden.***

Een paar **rollen** en voorwerpen **die je op voorhand best kan uitleggen** zodat ze optimaal werken:

- **de Sirene**: mag één keer de Weerwolven onderbreken door te beginnen zingen. Dan moeten ze gaan slapen zonder slachtoffer.
- **de Vissenviller**: heeft een mes dat die op een bepaald moment mag pakken. Het mes kan iedereen doden behálve iemand die een Weerwolf is!

- Dit is een beker **wijwater**: er is een bepaalde persoon die het op een bepaald moment mag pakken en op iemand water sprenkelen. => Weerwolven en Heksen sterven aan wijwater

elke nacht te overlopen **NACHTVOLGORDE** van de rollen uit de lijst voorstel rollencombinatie:

- ((spelleider maakt splashgeluid voor Zwanenfluisteraar indien nodig: sws niet nodig))
- enkel Nacht1: Castor & Pollux tweeling ontmoet elkaar
- enkel Nacht1: Eros kiest koppel
- enkel Nacht1: koppel ontmoet elkaar
- enkel Nacht1: Vissershulpje maakt eigen rol bekend aan 1 speler naar keuze
- enkel Nacht2: Twijfelaar kiest persoon en sluit aan bij burgers of Weerwolven (sws burger)
- Orakel kijkt rol
- “Weerwolven”/“Stille Dood kiezen slachtoffer → let op Sirene
- Heler-Heks bekijkt dode en kan evt 1x redden
- Nachtvisser kan evt 1x iemand doden

#### VOORSTEL ROLLENCOMBINATIE:

ORAKEL (ziener)	Je wordt elke nacht een keer wakker. <b>Je kiest een speler. De spelleider verklapt je de rol van die speler.</b>
HELER-HEKS	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je krijgt <b>de kans één keer in het spel hun slachtoffer te redden met je helende toverdrank.</b>
NACHTVISSER	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je <b>mag één keer in het spel iemand met je vishaak doden.</b>
PRIESTER	Je <b>mag één keer tijdens de dag het bekertje wijwater pakken en op een speler leeggooien. De natgemaakte speler sterft als het een Weerwolf of Heks is.</b>
ARTEMIS (jager)	<b>Als je sterft, mag je één speler aanwijzen. Deze speler zal sterven door het laatste schot van je pijl-en-boog.</b>
EROS (cupido)	Je wordt <b>de eerste nacht</b> een keer wakker en <b>wijst twee spelers aan die jij met je liefdespijlen beschiet.</b>
TWIJFELAAR	Je weet niet goed aan welke kant je wil staan. Je wordt <b>de tweede nacht</b> een keer wakker. <b>Je duidt een speler aan. Is dit een Weerwolf, dan ben jij vanaf nu ook een Weerwolf.</b> In ieder ander geval ben je een Burger.
ZWANEN-FLUISTERAAR	Jij kan zwanen begrijpen. <b>Wanneer de persoon die links of rechts naast jou zit een Weerwolf is, zal de spelleider een watergeluid maken.</b>
VISSENVILLER	Jij <b>mag één keer tijdens de dag het mes pakken en ermee naar een speler wijzen. De aangewezen persoon sterft TENZIJ het een Weerwolf is.</b>
SIRENE	Je <b>mag één keer tijdens de beurt van de Weerwolven 's nachts luidop beginnen zingen.</b> (Je ogen hou je dicht.) <b>Als de Weerwolven nog geen slachtoffer hebben uitgekozen wanneer jij zingt, hebben ze pech en valt er geen slachtoffer.</b>
DORPSGEK	<b>Als het dorp op het punt staat jou te doden, ga je niet dood.</b> Je maakt je identiteit bekend en er gaat deze keer niemand dood. Jij moet nu de gekke muts opzetten. <b>Je verliest je stemrecht.</b>
VISSERSHULPJE	Jij wordt <b>de eerste nacht</b> een keer wakker. <b>Je kiest één speler aan wie jij je eigen rol verklapt.</b>

CASTOR&POLLUX (tweeling) (x2)	De eerste nacht word je een keer wakker. <b>Je ontmoet je tweeling Pollux/Castor.</b> Jullie kunnen <b>elkaar volledig vertrouwen.</b>
BURGERS	(geen speciale krachten)

(Eigenlijk zorgt dit voorstel van rollencombinatie er normaal gezien voor dat er op den duur wel wat spelers moeten doorhebben dat er geen Weerwolven zijn, want ze krijgen best wat subtiele hints over andere spelers. Er zal nooit een zwanensplash zijn, zelfs als de Zwanenfluisteraar steeds van burens verandert als er spelers sterven, dus waar zijn die Weerwolven dan? De speler die de Twijfelaar kiest, blijkt geen Weerwolf. Als de rol van een dode bekendgemaakt wordt, blijkt dit nooit een Weerwolf, dus noch de stemming noch het wijwater levert een Weerwolf-vondst op. Het Vissenviller-mes zal sowieso niemand overleven, dus geen Weerwolf-vondst. Als de Dorpsgek gekend is, weet iedereen dat die goed is. Het Orakel zal enkel goeien zien, nooit een Weerwolf ontdekken. Het Vissershulpje en de Tweelingen zorgen voor spelers die elkaar kennen en vertrouwen als niet-Weerwolf.)

## Ronde 2: DIPLOPISTOS: Kleine complicatie

*De samenleving met de naam Diplopiastos leeft **volledig in het teken van de godin Artemis**. Overal zijn er tempels aan haar gewijd omdat zij, de godin van de jacht, de maan, de vruchtbaarheid, de maagdelijkheid, ... als de beste van de goden wordt gezien.*

*Er zijn deze keer echt Weerwolven, beloofd! Maar nu hebben **sommige spelers ineens een dubbele rol**. Eentje daarvan is echter wel voor iedereen zichtbaar. (Evt. met zichtbare attributen.)*

Je geeft spelers **de kans te kiezen voor een dubbele rol ja of nee**. Je kan hen laten bestellen met reeds verdiende punten of gratis werken. Ze moeten "bestellen", oftewel zeggen of ze er eentje **willen zonder op voorhand te weten welke** ze gaan krijgen. Het aantal zichtbare rollen is beperkt. Qua volgorde van wie mag beslissen, kan je werken op basis van spelers met minste naar meeste punten, of volgorde van doden in de vorige ronde. **Als de zichtbare rollen uitverkocht zijn, deel je ze random uit**. Daarna krijgt **iedereen een onzichtbare rol**.

*We weten nu dus wel wie het Orakel is, maar zijn we zeker dat die tegelijk ook geen Weerwolf is? Of toch gewoon een brave burger? Of is er iemand Heks én Spiekend Meisje tegelijk? Daarnaast zijn er ook weer wat nieuwe rollen!*

elke nacht te overlopen **NACHTVOLGORDE** van de rollen uit de lijst voorstel rollencombinatie:

- enkel Nacht1: Castor en Pollux tweeling ontmoet elkaar
- enkel Nacht1: Eros kiest koppel
- enkel Nacht1: koppel ontmoet elkaar → let op Nimf
- enkel Nacht2: Twijfelaar kiest persoon en sluit aan bij mensen of wolven
- Orakel kijkt rol
- Onzeker Orakel wijst 2 mensen en krijgt 1 rol
- Weerwolven kiezen slachtoffer → let op Spiekend Meisje
- Heler-Heks bekijkt dode en kan evt 1x redden
- Gif-Heks bekijkt dode en kan evt 1x extra doden
- Romein duidt iemand aan die vanaf dan geen NL meer mag spreken

**VOORSTEL ZICHTBARE ROLLEN:**

→ alleen voor sommige spelers die er eentje wilden!

ORAKEL (ziener)	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je kiest een speler. De spelleider verklapt je de rol van die speler.
ONZEKER ORAKEL	Je wordt elke nacht een keer wakker. <b>Je kiest twee spelers. De spelleider verklapt je de rol van één van deze twee, maar zegt niet van wie.</b>
HELER-HEKS	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je krijgt de kans één keer in het spel hun slachtoffer te redden met je helende toverdrank.
GIF-HEKS	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je krijgt het slachtoffer van de Weerwolven te zien. Je kan dan <b>één keer in het spel een speler doden.</b>
PRIESTER	Je mag één keer tijdens de dag het bekertje wijwater pakken en op een speler leeggooien. De natgemaakte speler sterft als het een Weerwolf of Heks is.
ARTEMIS (jager)	Als je sterft, mag je één speler aanwijzen. Deze speler zal sterven door het laatste schot van je pijl-en-boog.

**VOORSTEL GEHEIME ROLLEN:**

WEERWOLF (x3)	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je <b>kiest samen met de andere Weerwolven iemand om op te eten.</b> Je wint als de Weerwolven iedereen uitgeroeid hebben.
ROMEIN	Jij hebt een hekel aan de plaatselijke taal. <b>Je duidt elke nacht een speler aan die de rest van de ronde geen Nederlands meer mag spreken.</b> Je wint enkel als op het einde alle overlevers (behalve jezelf) geen Nederlands meer spreken.
TWIJFELAAR	Je weet niet goed aan welke kant je wil staan. Je wordt de tweede nacht een keer wakker. Je duidt een speler aan. Is dit een Weerwolf, dan ben jij vanaf nu ook een Weerwolf. In ieder ander geval ben je een Burger.
EROS (cupido)	Je wordt de eerste nacht een keer wakker en wijst twee spelers aan die jij met je liefdespijlen beschiet.
NIMF	<b>Als jij door Eros (cupido) wordt uitverkoren als deel van het koppel, ben je niet écht verliefd.</b> Je zal zelf niet sterven als je partner sterft.
CASTOR&POLLUX (tweeling) (x2)	De eerste nacht word je een keer wakker. Je ontmoet je tweeling Pollux. Jullie kunnen elkaar volledig vertrouwen.
SPIEKEND MEISJE	Je mag elke nacht <b>tijdens de beurt van de Weerwolven stiekem gluren.</b> Zorg dat ze je niet betrappen, want dan sterf je ter plekke!
BURGERS	(geen speciale krachten)

## Ronde 3: SYNKOMIDI: Oogsfestival

*In Synkomidi is het feest, want het is **oogsfestival**. Veel **magische krachten zijn verstoord** omdat **iedereen teveel gezopen** heeft. Er zijn vooral rollen die we al kennen, maar die hebben nu meestal een specifieke verstoring. Ook Eros (cupido) heeft misgeschoten uit zattigheid, en er is dus wat **liefdesverwarring!** Daarnaast zijn er ook enkele nieuwe rollen.*

De gekende rollen waar als enige toevoeging een 'zat'-effect is, hoeft niet iedere speler op voorhand te snappen, dat kan je wanneer de gave aan bod komt in de vertelling uitleggen. De complexe liefdessituatie leg je ook best uit wanneer die spelers wakker moeten worden. De Bard-situatie leg je op voorhand aan de hele groep uit zodat iedereen dit snapt.

- de **Bard**: een muzikant die stiekem iedereen komt betoveren. Die betovert elke nacht 2 spelers. De betoverde spelers worden dan samen effe wakker. De Bard wint als heel de groep betoverd is, dus elke nacht komen er betoverde spelers bij, tenzij er iemand van de betoverde groep sterft, dan is de hele betovering verbroken en moet de Bard van voren af aan beginnen.

De beperking van de Zatte Weerwolven die enkel een slachtoffer uit hun burens mogen kiezen, kan je aanpassen naar nodig, of doorheen het spel, door bv elke ronde uit te breiden hoe ver naast zich ze hun slachtoffer mogen kiezen. Anders wordt veel te snel heel duidelijk waar de Weerwolven zitten.

elke nacht te overlopen **NACHTVOLGORDE** van de rollen uit de lijst voorstel rollencombinatie:

- enkel nacht 1: Bedriegende Partner en Minnaar ontmoeten elkaar
- enkel nacht 1: Bedriegende Partner en Bedrogen Partner ontmoeten elkaar
- Zat Orakel wijst 2 mensen en krijgt 1 rol
- Weerwolven kiezen slachtoffer (uit hun burens) → let op Spiekend Meisje
- Zatte Heks bekijkt dode en kan 1x kiezen om iemand te redden OF een extra slachtoffer te maken, maarr er wordt gedobbeld om te bepalen of dit het juiste drankje was
- Bard betovert 2 mensen
- alle (nog steeds) betoverde spelers ontmoeten elkaar

#### VOORSTEL ROLLENCOMBINATIE:

ZATTE WEERWOLF (x3)	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je kiest samen met de andere Weerwolven iemand om op te eten. Je wint als de Weerwolven iedereen uitgeroeid hebben. Jullie mogen <b><u>alleen iemand doden als die een directe buur van één van jullie is</u></b> , want zat kun je niet meer ver wandelen!
ZAT ORAKEL (ziener)	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je kiest een speler. <b><u>De spelleider geeft je een rol die zeker NIET bij deze speler hoort!</u></b>
ZATTE HEKS	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je krijgt <b><u>de kans één keer in het spel hun slachtoffer te redden met je helende toverdrank OF één keer zelf een speler te doden. Maar omdat je zat bent, is de kans 50% dat je het foute drankje gebruikt!</u></b>
ZATTE ARTEMIS (jager)	Als je sterft, mag je één speler aanwijzen. <b><u>Er sterft één van de spelers die naast deze persoon zit, want je kan niet meer zo goed mikken omdat je zat bent.</u></b>
ZAT SPIEKEND MEISJE	Je mag elke nacht <b><u>tijdens de beurt van de Heks</u></b> stiekem gluren, want je bent te laat voor de Weerwolven. Zorg dat je niet betrapt wordt, want dan sterf je ter plekke!
BARD	Jij wordt elke nacht een keer wakker. <b><u>Je wijst elke nacht twee spelers aan die jij betovert met je muziek.</u></b> Als jij terug slaapt, worden alle betoverde spelers samen wakker getikt om elkaar te zien. <b><u>Wanneer één van je betoverde spelers dood is gegaan, moet je opnieuw beginnen bij nul. Jij wint wanneer alle spelers (behalve jezelf) betoverd zijn.</u></b>
BEDROGEN PARTNER	Je wordt de eerste nacht een keer wakker samen met je partner. <b><u>Als je partner dood gaat, ga jij ook dood uit liefdesverdriet.</u></b> Maar je partner is een Bedriegende Partner en heeft stiekem een Minnaar! <b><u>Als je Bedriegende Partner</u></b>

	<b>dood gaat uit liefdesverdriet voor de Minnaar, blij jij leven</b> , want dan heb je de leugens door!
BEDRIEGENDE PARTNER	<b>Jij hebt twee partners.</b> Je wordt de eerste nacht een keer wakker samen met je Minnaar, je echte geliefde. Daarna word je een keer wakker samen met je Bedrogen Partner. <b>-Als jouw Bedrogen Partner dood gaat, kan dat jou niets schelen.</b> <b>-Als de Minnaar eerst dood gaat, ga jij dood uit liefdesverdriet</b> , maar je Bedrogen Partner blijft leven, want die heeft de leugens dan door! - Als jij eerst dood gaat, gaan de Minnaar én de Bedrogen Partner dood uit liefdesverdriet.
MINNAAR	Je wordt de eerste nacht een keer wakker samen met <b>je geliefde. Als één van jullie dood gaat, gaat de andere ook dood.</b> Je geliefde heeft eigenlijk ook nog een Bedrogen Partner, maar dat kan jou niets schelen.
DORPSGEK	Als het dorp op het punt staat jou te doden, ga je niet dood. Je maakt je identiteit bekend en er gaat deze keer niemand dood. Jij moet nu de gekke muts opzetten. Je verliest je stemrecht.
GOEIE BUUR	<b>Als het dorp op het punt staat één van je burens te doden, offer jij je eigen leven op in de plaats.</b>
BLAUWEMAAN-WEERWOLF	Jij bent maar <b>één keer om de vier nachten Weerwolf. Je wacht dus tot de vierde nacht om Weerwolf te zijn.</b> Voor de eindpunten: je telt mee als Weerwolf als je op de laatste nacht voor het einde Weerwolf was. Anders tel je mee als brave burger.
BURGERS	(geen speciale krachten)

## Ronde 4: POLEMOS: Clanoorlog

*Polemos is een dorp waar altijd ruzies zijn. Democratie is ook wat stroef soms he. Ook de weerwolven hebben ruzie, en ze laten de democratie hier dus wat achterwege. Er zijn 2 clans weerwolven die ook elkaar proberen uit te moorden; En die gewone burgers zijn ook nog steeds slachtoffer, want de Blauwe en de Rode Weerwolven weten ook niet wie de leden van de andere clan zijn! Beide clans hebben een andere specialiteit: de eerste Blauwe die op het punt staat dood te gaan, zal één keer overleven. De eerste Rode die dood gaat, neemt nog iemand mee in de dood.*

elke nacht te overlopen **NACHTVOLGORDE** van de rollen uit de lijst voorstel rollencombinatie:

- spelleider maakt splashgeluid voor Zwanenfluisteraar indien nodig
- enkel Nacht1: Stotterende Raadsheer spreekt stiekem signaal af met spelleider
- Orakel kijkt rol
- enkel Nacht1: Rode Weerwolven ontmoeten elkaar, maar kiezen geen slachtoffer
- Weerwolven kiezen slachtoffer → let op Spiekend Meisje; let op Herder
  - oneven nachten: Blauwe Weerwolven kiezen slachtoffer
  - even nachten: Rode Weerwolven kiezen slachtoffer
- Heler-Heks bekijkt dode en kan evt 1x redden
- Gif-Heks bekijkt dode en kan evt 1x extra doden



**MOGELIJKE ROLLENCOMBINATIE:**

BLAUWE WEERWOLF (x2)	Je wordt <b>alle oneven nachten</b> een keer wakker. Je <b>kiest samen met de andere Blauwe Weerwolven iemand om op te eten. Je wint als op het einde alleen Blauwe Weerwolven overleven. De eerste Blauwe Weerwolf die op het punt staat dood te gaan, overleeft één keer.</b>
RODE WEERWOLF (x2)	Je wordt de eerste nacht wakker om je Rode team te leren kennen. <b>Alle even nachten</b> word je een keer wakker en mag je <b>samen met de andere Rode Weerwolven iemand opeten. Je wint als op het einde alleen Rode Weerwolven overleven. De eerste Rode Weerwolf die dood gaat, mag een speler kiezen die ook dood gaat.</b>
ORAKEL (ziener)	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je kiest een speler. De spelleider verklaart je de rol van die speler.
PRIESTER	Je mag één keer tijdens de dag het bekertje wijwater pakken en op een speler leeggooien. De natgemaakte speler sterft als het een Weerwolf of Heks is.
HELER-HEKS	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je krijgt de kans één keer in het spel hun slachtoffer te redden met je helende toverdrank.
GIF-HEKS	Je wordt elke nacht een keer wakker. Je krijgt het slachtoffer van de Weerwolven te zien. Je kan dan één keer in het spel een speler doden.
SPIEKEND MEISJE	Je mag elke nacht tijdens de beurt van de Weerwolven stiekem gluren. Zorg dat ze je niet betrappen, want dan sterf je ter plekke!
ARTEMIS (jager)	Als je sterft, mag je één speler aanwijzen. Deze speler zal sterven door het laatste schot van je pijl-en-boog.
ZWANEN-FLUISTERAAR	Jij kan zwanen begrijpen. Wanneer de persoon die links of rechts naast jou zit een Weerwolf is, zal de spelleider een watergeluid maken.
HERDER	<b>Als de Weerwolven jou willen opeten, zal jij de eerste keer overleven.</b> De verteller vertelt dan dat er een schaap gestorven is.
GRAFROVER	Het dorp doodt elke dag iemand na stemming. <b>Voor de rol van deze dode bekend gemaakt wordt, mag jij één keer zeggen dat je de grafrover bent en de rol stelen.</b>
STOTTERENDE RAADSHEER	Je wordt de eerste nacht een keer wakker. <b>Je spreekt een stiekem gebaar af met de spelleider.</b> Je mag <b>dit gebaar stiekem doen naar de spelleider vlak nadat het dorp iemand heeft gedood.</b> Dan start de spelleider <b>meteen een tweede stemmingsronde.</b>

**Trukendoos:** Deze lijst extra gebeurtenissen kan je inzetten om het spel op een bepaald moment spannender te maken. De spelleider vraagt een speler vlak voor de volksraad een getal zeggen tss 1 en 17.

1	<b>GEEST</b>	De <b>speler die er de 1<sup>ste</sup> nacht aanging</b> , mag nu als geest <b>per dag één letter zeggen om een boodschap aan de levenden te geven.</b>
2	<b>MIRAKEL</b>	Het <b>recentste Weerwolvenslachtoffer blijkt niet écht dood</b> , maar simpelweg van schrik flauwgevallen! Die speler <b>keert nu levend terug als gewone burger.</b>
3	<b>KOP OF MUNT</b>	Zo meteen, <b>na het stemmen</b> , zal de spelleider <b>kop of munt</b> doen of dobbelen <b>om eventueel toch gratie te verlenen aan de veroordeelde.</b>

4	<b>BOSWAND-ELING</b>	Alle <b>spelers met bruine ogen</b> zijn dorpelingen die naar het bos trekken om kruiden te verzamelen. Ze <b>slaan deze discussie en stemming over</b> . Je kan dus ook niet op hen stemmen. <b>Heksen hebben nu een extra drankje</b> .
5	<b>FUIF</b>	<b>De jongste helft van de spelers</b> gaan naar een fuif, ze <b>slaan de discussie en de stemming over</b> . Je kan dus ook niet op hen stemmen. <b>De komende nacht kunnen fuifers niet aangevallen worden en zelf ook niet hun krachten inzetten</b> .
6	<b>SENIOREN-UITSTAP</b>	De <b>oudste helft van de spelers slaat de discussie en stemming over</b> . Je kan dus ook niet op hen stemmen.
7	<b>KLEINE DEUGNIET</b>	De <b>jongste speler verlaat het dorp een dag en nacht</b> . Slaat discussie en stemming over. Komt <b>volgende ochtend terug met 3 stemmen ipv 1</b> .
8	<b>GULDEN VLIES</b>	Het dorp kiest <b>1 speler die die nacht niet door de Weerwolven dood kan</b> .
9	<b>NOCH IK NOCH WOLF</b>	Taboe en wantrouwen=> afspraak van het dorp om <b>nooit meer "ik" of "(weer)wolf" te zeggen</b> . <b>Wie de regel breekt, verliest stemrecht een dag</b> .
10	<b>OVER-NIEUW</b>	<b>Na de stemming geen Weerwolf gepakt? uitzonderlijk 2de stemming!</b>
11	<b>ENTHOUSIASME</b>	Na de stemming een Weerwolf gepakt? Hoera, uitzonderlijk 2de stemming!
12	<b>ZOND-VLOED</b>	Als er nog minstens 6 spelers zijn, wordt het dorp gescheiden door een zondvloed. Ze schuilen op 2 plekken, <b>de groep wordt in 2 verdeeld</b> . Er is <b>geen stemming</b> vandaag. <b>Weerwolven kunnen vannacht enkel eten van wie op dezelfde plek als hen schuilt</b> . Zijn de Weerwolven van elkaar gescheiden, dan vallen er 2 slachtoffers.
13	<b>TIK VAN DE DOOD</b>	<b>Vanaf nu moet elke keer de Weerwolven een slachtoffer maken, één van hen de speler 's nachts aanraken</b> , anders mislukt de moord.
14	<b>MUITERIJ</b>	In plaats van een slachtoffer, <b>kiezen de Weerwolven deze nacht een nieuwe Weerwolf</b> . <b>Die zal echter ook één van de oude Weerwolven doden</b> .
15	<b>BEGRAFENIS</b>	De Weerwolven beginnen hun etensresten te begraven. <b>Vanaf nu worden de identiteiten van wolvenslachtoffers niet bekendgemaakt</b> .
16	<b>BEUL</b>	het <b>volk kiest een beul</b> die de veroordeelden afmaakt. <b>Deze krijgt als enige de identiteit van de slachtoffers van de volksraad te weten</b> en mag die nooit verklappen.
17	<b>VERTROUWENSSTEM</b>	De stemming gaat nu anders. <b>Alle levende spelers staan recht</b> . De <b>buur links van de laatste dode duidt een speler aan waarvan die in de onschuld gelooft</b> . <b>Als je onschuldig bent verklaard, ben je veilig en verklaar je iemand anders onschuldig</b> . <b>Laatste die rechtstaat wordt gedood</b> . Discussie over wie aanwijzen mag, keuze blijft individueel.
18	<b>INFLUENCEN</b>	<b>Stemmen om beurt! Speler rechts naast de meest recente dode moet 1st wijzen</b> . <b>Cirkel afgaan tot iedereen naar iemand zit te wijzen</b> . Na beurt niet meer veranderen!