Weerwolven

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Soort spel | avondspel | Terrein | buiten |
| Thema | Weerwolven | Duur | 120 minuten |
| Aantal spelers | 8-30 | Intensiteit | \*\*\* |
| Leeftijd | 12-16 | Groepsverdeling | ieder apart |

Materiaal

* Materiaalkaartjes
* hamer

Doel van het spel

Het dorp wilt een nieuw gemeentehuis bouwen. Hiervoor hebben ze materialen en mankracht nodig, die verzamelen ze doorheen het spel. Er zijn ook verschillende saboteurs (de personages uit weerwolven van wakkerdam) met elk hun eigen agenda. Als het gemeentehuis af is, zijn de burgers gewonnen.

Speluitleg

In het begin van het spel worden de personages uitgedeeld, alleen de persoon zelf weet wat die is.

We overlopen eens alle personages om te zien wie wat is.

Personages:

Weerwolven (2): Kunnen elke spelronde iemand vermoorden door te knipogen. Deze persoon weet dat die dood is, maar mag dat pas ‘s ochtends uiten.

Heks (1): Mag ook iemand vermoorden tijdens een nacht. Krijgt ook de kans om iemand te genezen.

Ziener (1): krijgt in totaal 2 keer de kans om iemands kaartje in te kijken.

Cupido (1): Koppelt in het begin van het spel zichzelf met iemand. De taak van de geliefden is vanaf dan om hun eigen huis te bouwen, met materialen die ze ‘stelen’ van het gemeentehuis. Als één geliefde sterft, sterft de andere ook.

Burgers (de rest): Moeten proberen met zo veel mogelijk over te blijven en een mooi gemeentehuis te bouwen.

Bouwmaterialen: kaartjes (of voorwerpen) verspreid over het terrein

Hout: er is veel hout nodig om een mooi gemeentehuis te kunnen bouwen

Spijkers: veel

deur: 1 kaartje

Stro: voor het dak

Hamer: ligt fysiek op het veld

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| materiaal | nodig gemeentehuis | nodig koppelhuis |
| hout | 20 | 15 |
| spijkers | 50 | 30 |
| deur | 1 | 1 |
| stro | 7 | 3 |
| hamer | 1 | 1 |
|  |  |  |

Verloop van het spel:

Nadat iedereen zijn rol heeft gekregen en de leiding weet wie wat is, kunnen we beginnen. De inwoners van het dorp gebruiken de nacht om materialen te verzamelen voor hun gemeentehuis zodat ze ‘s ochtends kunnen beginnen bouwen. Ze weten echter niet dat er ook weerwolven in hun dorp wonen, die ‘s nachts graag aan een lekker mensje knabbelen. Tijdens de nacht lopen alle inwoners van het dorp over het terrein om materialen te verzamelen (in de vorm van kaartjes, een hamer of een deur), ze mogen slechts één kaartje per keer naar het verzamelpunt brengen. Het koppel verzamelt ook kaartjes, maar houd die bij tot in de ochtend. Een nacht duurt 15-20 minuten. ‘s Ochtends gaat de wekker en komt iedereen bijeen, ze gaan in een grote kring staan en doen hun ogen dicht. We overlopen de personages. Aan de weerwolven vragen we of het gelukt is iemand te vermoorden en wie ze vermoord hebben. Dan kan de heks de kans krijgen die persoon nog te genezen, het kan ook zijn dat ze tijdens de nacht zelf iemand heeft vermoord. De ziener krijgt de kans om iemands identiteit te weten te komen.   
Daarna mag er gediscussieerd worden over de identiteit van de weerwolven. Het dorp kan beslissen iemand dood te stemmen, maar dan verdwijnt er 4 hout van het gemeentehuis voor een brandstapel.

Extra:

Iedereen die dood is, wordt een zombie. Zombies krijgen een fluovestje en mogen materialen proberen af te pakken van de inwoners door ze te tikken en dan blad-steen-schaar te doen.

Laat de weerwolven in het begin van de nacht afspreken wie ze gaan vermoorden, zo voorkom je dat er meerdere mensen dood gaan. Afspreken kan door iedereen weer in een grote kring te laten staan met hun ogen dicht en de weerwolven op te roepen.