

Inhoud

- Speelbord met spinner
- Speelfiguren: Dolfje Weerwolfje, Noura, Timmie en Pa
- 4 Weerwolven-frames met 6 W.Z.W.L. delen
- 32 Loopkaarten: 8 per karakter
- B.O.F.jes: 7 x sleutel, 7 x zaklamp, 7 x bieftukje, 7 x geheime code en 7 x touw

Startpositie
per speler:



Startpositie



6+
2-4
±10 min. om Weerwolf te worden
±15 min. om Opa Weerwolf te bevrijden

2

Doel van het spel

Dolfje Weerwolfje gaat samen met Noura, Timmie en Pa op avontuur. Ze gaan samen op zoek naar Opa Weerwolf. Opa Weerwolf is nooit ergens bang voor. Toch is hij door een gemene streek gevangen genomen door jagers en zit nu opgesloten in het kippenhok. Jij bent Dolfje Weerwolfje, Noura, Timmie of Pa en je probeert Opa Weerwolf zo snel mogelijk te bevrijden uit het kippenhok. Hiervoor moet je natuurlijk wel eerst weerwolf worden!

Overdag lopen Dolfje Weerwolfje, Noura, Timmie, en Pa door het bos over het speelbord. Door af en toe aan de spinner te draaien spaar je de verschillende "Word Zelf Weerwolf Lichaamsdelen" (W.Z.W.L) bij elkaar. Zo word je weerwolf en mag je naar het tweede deel van het speelbord, de nacht. Je gaat dan op zoek naar Opa Weerwolf. Tijdens deze zoektocht heb je een aantal "Bevrijd Opa Fiches" (B.O.F.jes) nodig zoals: bieftukjes om te eten, een zaklantaarn om te overleggen en een sleutel om het kippenhok binnen te komen. Kom je als eerste bij de finish met alle B.O.F.jes dan kun je Opa Weerwolf bevrijden en ben je de winnaar!

1. DAG: weerwolf worden

Het is nu nog dag, maar langzaam wordt het nacht met volle maan. Dolfje Weerwolfje en Noura veranderen al langzaam in een Weerwolf. Pa en Timmie kunnen geen weerwolf worden maar verkleden zich want ze willen het avontuur natuurlijk niet missen! Wie wordt er als eerste een weerwolf?

Aan de slag!

Leg het speelbord met de onderdelen neer zoals de startpositie aangeeft. Iedere speler kiest een speelfiguur. Je krijgt 8 bijpassende loopkaarten en een Weerwolven-frame. Leg alle W.Z.W.L. naast het speelbord en zet je speelfiguur op start. De speler die vanaf nu als eerste jarig is begint.

3

Een speelbeurt

Kies één van je 8 loopkaarten en zet je speelfiguur het aantal stappen naar voren. Leg daarna de kaart op de aflegstapel, deze mag je niet meer gebruiken. Voer dan de actie uit van het vakje op het speelbord. Kom je op een vakje waarop al een speler staat, dan mag je de actie van dat vakje niet uitvoeren. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Op de vakjes kunnen de volgende acties voorkomen:



W.Z.W.L. pakken: leg het aangegeven W.Z.W.L. in je Weerwolven-frame. Heb je dit lichaamsdeel al, dan heb je pech.



W.Z.W.L. bij iemand weghalen: leg een W.Z.W.L. uit het frame van een medespelers terug in de pot, jij mag kiezen welke! Hebben je medespelers geen W.Z.W.L. dan heb je pech.



Spinner: draai de spinner en voer de actie van de buitenste ring uit:

+WZWL - Leg een W.Z.W.L. uit je frame terug in de pot.
Heb je nog geen W.Z.W.L. dan gebeurt er niks.

+WZWL - Leg een W.Z.W.L. naar keuze in je frame.



- Leg het aangegeven W.Z.W.L. in je frame.

Heb je dit lichaamsdeel al, dan heb je pech.

Kom je op het finish vakje dan mag je altijd aan de spinner draaien.

Ben je nu volledig weerwolf geworden, dan ren je snel naar het startvak van de nacht en ga je op zoek naar Opa Weerwolf.

(zie 3. NACHT: Opa Weerwolf bevrijden)



Ben je nog niet helemaal in een weerwolf veranderd, dan ga je eerst naar de Schemering om een complete weerwolf te worden. (zie 2. De Schemering)

Als de spelers hun loopkaarten opgebruikt hebben worden alle kaarten geschud en op één dichte stapel gelegd. Alle B.O.F.jes worden nu in een pot gelegd. De speelvolgorde blijft hetzelfde.

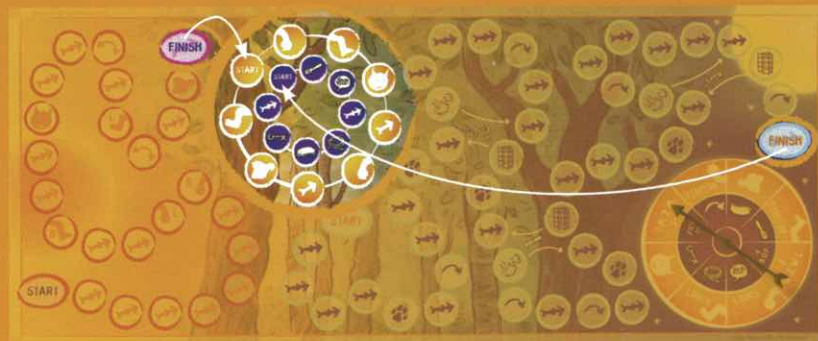


2. De Schemering

Buitenring: kom je uit de 'DAG' maar ben je nog niet helemaal in een weerwolf veranderd? Dan moet je naar het startvak in de Schemering en eerst alle W.Z.W.L. verzamelen die je nog nodig hebt. Zodra je volledig weerwolf bent geworden, ren je snel naar het startvak van de nacht en ga je eindelijk op zoek naar Opa Weerwolf.

Binnenring: kom je uit de 'NACHT' maar heb je nog niet alle B.O.F.jes op je frame? Dan moet je deze in de Schemering verzamelen. Zodra je alle B.O.F.jes verzameld hebt kun je Opa Weerwolf bevrijden.

In de schemering: pak als je aan de beurt bent de bovenste kaart van de stapel loopkaarten en zet je speelfiguur het aantal stappen naar voren. Je mag iedere beurt kiezen of je rechts- of linksom loopt. Kom je bij iemand op het vakje dan mag je de actie niet uitvoeren. Kom je op een spinner vakje dan draai je aan de spinner. Kom je op een vakje met een W.Z.W.L. of een B.O.F.je, dan mag je die pakken. Heb je deze al, dan is je beurt voorbij.



3. NACHT: Opa Weerwolf bevrijden

Het is nacht geworden en de volle maan schijnt tussen de bomen door. WROWWW, je bent weerwolf geworden! Verzamel jij als eerste alle B.O.F.jes (Bevrijd Opa Fiches), dan kun jij Opa Weerwolf bevrijden en ben je de winnaar.

Let op, zodra de stapel loopkaarten op is schud je de kaarten opnieuw en leg je ze met de cijfers naar beneden op 1 stapel.



Een speelbeurt

Ben je aan de beurt, draai dan de bovenste loopkaart van de stapel om. Je zet je speelfiguur het aantal stappen van de kaart vooruit en voert de actie uit van het vakje waarop je terecht komt.

Krijg je een B.O.F. dan moet je dit op het juiste vakje op je Weerwolven-frame leggen. Heb je deze B.O.F. al? Dan leg je hem met de afbeelding naar beneden voor je neer. Die gebruik je pas weer als iemand een B.O.F.je uit jouw frame pakt. Liggen er geen B.O.F.jes meer in de pot, dan heb je pech.

Kom je bij een andere speler op het vakje, dan moet je de actie van dat vakje gewoon uitvoeren en gaat de andere speler terug naar de plaats waar jij vandaan komt. De ander mag geen actie uitvoeren.

Op de vakjes kunnen de volgende acties voorkomen:



Rennen: als je de afgebeelde B.O.F. inlevert mag je direct over de pijl naar het aangegeven vakje rennen. Heb je dit kaartje niet? Dan moet je blijven staan.



Weerwolven val: je wordt gevangen en moet terug naar het aangegeven vakje. Maar lever je de afgebeelde B.O.F. in dan mag je blijven staan.



Afpakken: je mag een B.O.F. afpakken van een andere speler, en op je eigen frame leggen. Je mag zelf kiezen welk. Heeft nog niemand een B.O.F. dan heb je pech.



Nog een keer: zet opnieuw hetzelfde aantal stappen vooruit en voer de actie van dit vakje uit.



Spinner: draai de spinner en voer de B.O.F. actie van de binnenste ring uit.



- Leg de aangegeven B.O.F. op je Weerwolven-frame.



+1 B.O.F. - Leg een B.O.F. naar keuze op je frame.



-1 B.O.F. - Leg een B.O.F. van je frame terug op tafel. Heb je nog geen B.O.F.jes dan gebeurt er niks.



- Pak een B.O.F. van een andere speler af, en leg deze op je eigen frame. Je mag zelf kiezen welk. Heeft nog niemand een B.O.F. dan heb je pech.

Winnen:

Kom je als eerste aan bij de finish in de nacht, met de 5 verschillende B.O.F.jes, dan ben JIJ de winnaar! Let op, je hoeft niet precies op het finish vak te eindigen.



Heb je nog niet alle B.O.F.jes dan moet je deze eerst nog bij elkaar sparen in de binnenste ring van de Schemering. (zie 2. De Schemering) Zodra je deze 5 B.O.F.jes alsnog bij elkaar hebt gespaard zet je je speelfiguur weer op de finish.



Afkortingen:

B.O.F.jes = Bevrijd Opa Fiches.

W.Z.W.L. = Word Zelf Weerwolf Lichaamsdelen.

Veel speelplezier!