

Weerwolven met Russische Spionnen

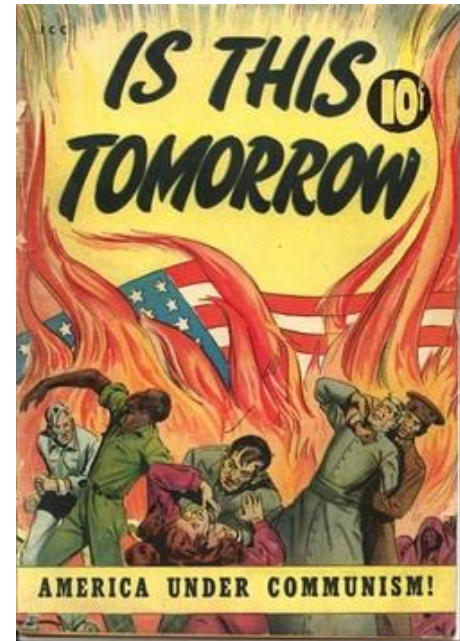
Doel

Het doel van dit spel is, dat de leerlingen een beetje ontdekken wat spionage is, hoe mensen verdacht werden gemaakt en dat spionnen ook onder de burgers kunnen zijn. Spionage was een belangrijk onderdeel van de Koude Oorlog.

Het verhaal (verteld door de verteller)

Dit verhaal speelt zich af tijdens de Koude Oorlog waarin de kapitalistische Amerikanen in een ideologische strijd verwickeld zijn met de communistische Russen. Het is de vraag of deze Koude Oorlog inderdaad "koud" blijft.

In 1974 krijgt de Amerikaanse President in Washington te horen, dat er mogelijk een aanslag gepleegd zal worden op het Witte Huis. Er zijn namelijk Russische spionnen gesignaleerd en op de zwarte lijst geplaatst. Het probleem is dat niemand echt weet wie die spionnen zijn, omdat zij zich vermengen onder de Amerikaanse burgers... Het is de taak van Amerika om de Russische Spionnen uit te schakelen, voordat de oorlog uit de hand loopt.



De rollen (worden vooraf aan het spel middels kaartjes uitgedeeld)

Russische spionnen (5x)

De Russische spionnen mogen 's nachts wakker worden en iemand aanwijzen die 's morgens dood zal zijn, zij proberen hiermee de Amerikaanse burgers, het onschuldige meisje en de FBI-agent uit te schakelen. Zij doen dit natuurlijk in volledige stilte zodat niemand hen kan identificeren.

Amerikaanse burgers (iedereen, ook de spionnen overdag)

Zij mogen 's nachts niets doen. Overdag lijkt iedereen een Amerikaanse burger te zijn. Overdag helpen zij met het stemmen op een Russische spion. Stemmen de Amerikaanse burgers verkeerd, dan sterft een onschuldige. *Alleen spelers zonder een rol krijgen dus een kaartje waarop staat dat zij een Amerikaanse burger zijn. Overdag doet iedereen alsof hij een Amerikaanse burger is. Afhankelijk van de grootte van de klas, is ook het aantal Amerikaanse burgers.*

FBI-agent

De FBI-agent mag 's nachts een kaart inzien van een inwoner. De FBI-agent kan zich nooit ontmaskeren, omdat hij dan waarschijnlijk vermoord wordt door de spionnen. Het is dan natuurlijk aan de Amerikaanse burgers tijdens de stemronde om te geloven of die FBI-agent echt een spion heeft ontdekt.

Rechter van Supreme Court

De Rechter heeft twee keuzes: de verdachte executeren of gratie. Hij kan elke nacht kiezen om recht te spreken. Met de gratie kan hij iemand die gedood is door de spionnen tot leven brengen. Met het dodelijk vergif kan hij nog een persoon, van wie hij denkt dat het een spion is, doden door snelrecht. De rechter kan de executie en de gratie maar één keer gebruiken en hoeft ze niet direct te gebruiken.

Amerikaanse spion

Als de Amerikaanse spion sterft, reikt hij uit naar zijn sniper en kan in een laatste wanhoopsdaad nog een schot aflossen en iemand naar keuze mee vermoorden. De Amerikaanse spion mag spioneren als de Russische spionnen stemmen.

Het onschuldige meisje

Zij mag tussen haar vingers door kijken als de spionnen iemand vermoorden. Alle deelnemers moeten dus hun handen voor hun ogen houden. Dit moet natuurlijk zo heimelijk mogelijk zijn, want als de spionnen het merken, kunnen ze het onschuldige meisje vermoorden, zodat zij niemand meer verdacht kan maken.

Amerikaanse President (de enige waarvan de rol bekend is)

Voor de stemronde van overdag door alle burgers kan er door "verkiezingen" een Amerikaanse president gekozen worden. Hij zal het gesprek leiden. De president krijgt een extra stem, en als de stemmen op wie dood moet 50-50 zijn, dan zijn de twee stemmen van de president doorslaggevend. Dit kan ervoor zorgen dat er niet eindeloos geargumenteed wordt. Als de president wordt vermoord, kan hij, terwijl hij zijn laatste ademtocht uitblaast, nog een opvolger benoemen.

Spelverloop

1. Elke ronde doen de spelers hun ogen dicht, het wordt nacht in Washington. Vervolgens vraagt de verteller de FBI-agent om zijn ogen te openen en een persoon aan te wijzen wiens kaart hij wil inzien. De verteller loopt rond, schuift met kaarten zodat niemand weet wie er echt gezien is, en laat de kaart zien aan de FBI-agent.
2. De FBI-agent sluit weer zijn ogen en de verteller vertelt, dat de spionnen nu hun ogen mogen openen. Zij kijken elkaar aan en in stilte wijzen ze een slachtoffer aan dat zij willen vermoorden. Het onschuldige meisje mag stiekem haar ogen open doen om mogelijk te zien wie de spionnen zijn. De Amerikaanse spion mag ook spieken om tijdens zijn eventuele dood een Russische spion uit te schakelen;
3. Nu laat de spelleider de rechter ontwaken, en laat aan de rechter zien wie er deze avond zal sterven door toedoen van de weerwolven. De rechter heeft nu de mogelijkheid om haar gratie of executie te gebruiken om het slachtoffer te redden of te doden.
4. Hierna sluit de rechter weer zijn ogen en vertelt de verteller dat het weer dag is en opent iedereen de ogen. Het slachtoffer is bekend, als de rechter niet heeft ingegrepen. Vervolgens is het aan de Amerikaanse burgers (iedereen, ook de spionnen) om te bepalen wie zij denken dat een Russische spion onder hen is, om hem vervolgens weg te stemmen en te executeren. Iedereen beweert overdag natuurlijk van zichzelf dat hij een burger is.
5. Als de burgers hebben besloten tijdens de stemronde wie zij denken dat een spion is, wordt hij geëxecuteerd; de desbetreffende speler draait zijn kaart om en laat zien of hij een Amerikaanse burger of spion is, of zelfs een andere rol.

De spionnen moeten dus alle burgers zien te verslinden zonder ontdekt te worden. Al deze rondes worden steeds doorlopen tot alle Amerikaanse burgers of alle Russische spionnen zijn uitgeschakeld. Als een personage is gedood, wordt zijn rol niet meer genoemd in een nieuwe ronde. (JC van Os, 17-2-2015)