



De Narrige Narren van Dommelbaorzedorp

Het verhaal

Het ingeslapen dorpje Klein Dommelbaorzedorp wordt sinds enige tijd geteisterd door Narrige Narren. Elke nacht veranderen enkele inwoners van het dorpje in Narrige Narren, die de andere bewoners bevriezen. De bevrozingen verdragen het daglicht niet.



Wat pas nog een eeuwenoude legende was, is plotseling op onverklaarbare wijze brute realiteit geworden! De dorpelingen zullen zich moeten verenigen om zich van deze plaag te ontdoen, en zo te zorgen, dat ten minste enkelen van hen dit verschrikkelijke avontuur overleven.

Het doel van het spel

- De Raad van Elf moet de Narrige Narren ontmaskeren.
- De Narrige Narren bevriezen de Raad van Elf.

Het spel

De voorbereidingen

- De spelers bepalen wie spelleider wordt. De spelleider speelt zelf niet mee, maar geeft aanwijzingen aan de spelers. Kies iemand die de spanning op de spelers over kan brengen. Iemand met acteertalent? Fantasie? Humor? Als het een klassikaal gaat, is het raadzaam om het spel door de leerkracht te laten leiden.
- De spelleider stelt de combinatie van de karakters en de aantallen samen, schudt de kaarten en deelt elke speler gedekt een karakterkaart. De spelers kijken heimelijk naar hun kaart en leggen deze gedekt voor zich neer.
- De spelleider laat nu het dorp hun ogen dicht doen, want de nacht is aangebroken.
- De spelleider zegt: "Het is nacht." Iedereen heeft zijn ogen dicht (alle spelers sluiten hun ogen). Natuurlijk is het leuk als er een show van gemaakt wordt.

Nu roept de spelleider de verschillende karakters op die in het spel voorkomen.

De eerste nacht + voorbereidingen

1. De spelleider roept de Adjudant.
Hij zegt: "De Adjudant wordt wakker."
De speler met de karakterkaart van de Adjudant doet zijn ogen open en bekijkt stilletjes de twee gedekte kaarten die midden op tafel liggen. Dan verandert hij van karakter als hij besluit te ruilen met een van de kaarten die op tafel liggen.
De spelleider zegt: de Adjudant valt weer in slaap. De Adjudant sluit zijn ogen weer.
2. De spelleider roept Ties & Fien:
Hij zegt: "Ties & Fien wordt wakker."
Ties & Fien open hun ogen en zien dat zij samen dikke vrienden zijn.
De spelleider zegt: "Ties & Fien vallen in slaap."
Ties & Fien sluiten hun ogen weer.



De eerste nacht + normale fase

1. De spelleider roept De Toren.
Hij zegt: "Toren wordt wakker". Daarna wijst De Toren een speler aan wiens identiteit hij wil ontdekken. De spelleider laat De Toren de karakterkaart van die speler zien. Hij zegt: "De Toren valt in slaap."
De Toren sluit zijn ogen.
2. De spelleider roept de Narrige Narren.
Hij zegt: "Narrige Narren worden wakker".
De Narrige Narren (en niemand anders!) heffen hun hoofd op, openen hun ogen, kijken elkaar aan en kiezen een slachtoffer.

(Nu mag de Veldwachter stiekem naar de Narrige Narren gluren door zijn ogen een fractie te openen;. Hij mag hier echter ook vanaf zien. Als hij betrapt wordt, mogen de Narrige Narren van gedachten veranderen, waardoor de Veldwachter het volgende slachtoffer wordt in plaats van de eerdere aangewezen Raad van Elf).

De spelleider zegt: "De Narrige Narren gaan weer slapen om van hun volgende bevroering te gaan dromen."

3. De spelleider roept de Prins.
Hij zegt: "De Prins wordt wakker." Ik ga het slachtoffer aanwijzen. Gaat de Prins zijn toverdrankjes inzetten?"
De spelleider wijst De Prins wie het volgende slachtoffer van de Narrige Narren is. De Prins hoeft zijn kracht niet in een bepaalde beurt te gebruiken. Als de Prins besluit om zijn toverdrankje te gebruiken, geeft hij dit bij de spelleider aan door een duim omhoog te doen voor het Spraakwaaterdrankje of een duim naar beneden voor de Brandwijn.
De spelleider maakt het resultaat de volgende morgen bekend.
4. De spelleider maakt heel Klein Dommelbaorzedurp wakker.
Hij zegt: "Het is morgen." Heel Klein Dommelbaorzedurp ontwaakt en iedereen opent zijn ogen. Iedereen behalve Nu noemt de spelleider de speler of spelers die gedurende die nacht het slachtoffer van de Narrige Narren en eventueel van de Prins zijn geworden. Die spelers tonen hun karakterkaarten, en ze zijn nu uit het spel. Ze mogen verder op geen enkele manier met de andere spelers communiceren.

- Als een van de slachtoffers de Krokeledokus is, mag deze direct nog iemand aanwijzen die bevroert.
- Als één van de slachtoffers Ties & Fien is, bevroert de andere direct door een gebroken hart.
- Als een van de slachtoffers de Burgervaojer is, benoemt deze direct zijn opvolger.



5. Klein Dommelbaorzedurp uit en bespreekt haar verdenkingen.
De spelleider neemt het initiatief en leidt het gesprek. Een verdacht geluid in de nacht, vreemd gedrag van een van de spelers, of misschien stemt één van de Raad van Elf steeds op dezelfde wijze. Dit zijn allemaal aanwijzingen die ertoe kunnen leiden dat men iemand ervan verdenkt dat hij een Narrige Nar is.
Gedurende deze fase is het belangrijk om te begrijpen dat de spelers soms verschillende doelen kunnen hebben:
- Alle Dommelbaorzedurpers proberen de Narrige Narren te ontmaskeren en anderen zover te krijgen dat ze op hen stemmen.
 - De Narrige Narren proberen zich voor te doen als Raad van Elf leden.
 - De Toren en de Veldwachter moeten de andere Dommelbaorzedurpers zien te helpen zonder zichzelf te laten bevriezen.
 - Ties & Fien moeten elkaar proberen te beschermen.

Iedereen kan zich als een ander voordoen. Dit gegeven is het hart van het spel. Gebruik je talent, bluf of vertel de waarheid, maar zorg bovenal dat je geloofwaardig blijft!

En: laat nooit je karakterkaart aan iemand zien!

Je kunt er zeker van zijn dat je op een gegeven moment ontmaskerd zult worden. Hoe dan ook, de stukken van de puzzel vallen uiteindelijk altijd in elkaar.. Nou ja... bijna altijd!

6. Klein Dommelbaorzedurp stemt.
De spelers moeten een speler uitschakelen waarvan ze denken dat hij een Narrige Nar is. Als de spelleider tot drie heeft geteld, wijst elke speler met een vinger naar de speler die hij wil elimineren. De speler met de meeste stemmen is uit het spel en bevroren.
Vergeet niet dat de stem van de Burgervaojer dubbel mee telt. Als de stemming onbeslist is, wijst de Burgervaojer het slachtoffer aan. Als er geen Burgervaojer is, wordt er opnieuw gestemd. Iedereen stemt mee. Als er geen beslissing valt, wordt er niemand bevroren. De bevroren speler laat zijn karakterkaart zien en is uit het spel. Hij mag tot het spel is afgelopen met niemand communiceren.
7. Heel Klein Dommelbaorzedurp slaapt.
De spelleider zegt: "Het is nacht, de niet bevroren mensen gaan weer slapen." De spelers sluiten wederom hun ogen. Spelers die uit het spel zijn, moeten stil blijven, vooral als ze erachter komen wie de Narrige Narren zijn.

Het spel wordt hervat vanaf het begin van de normale fase.



Hoe kun je het spel winnen?

- Raad van Elf wint, zodra ze de laatste Narrige Nar hebben bevroren.
- De Narrige Narren winnen, zodra ze de laatste Raad van Elf hebben bevroren.
- Ties & Fien winnen, als zij samen als laatste overblijven (zelfs als zij een Raad van Elf en een Narrige Nar zijn).

De verschillende rollen

De Narrige Narren

Iedere nacht bevroren zij een lid van de Raad van Elf. Overdag proberen zij hun nachtelijke gedaante te verbergen en zo aan de wraak van de dorpelingen te ontsnappen. Er zijn 1 tot 4 narrige narren in het spel.



Raad van Elf (allen die geen Narrige Nar zijn)

Iedere nacht wordt één van hen door de narrige narren bevroren. Deze speler is uit het spel. De overlevende dorpelingen verzamelen zich de volgende morgen en proberen tekenen te ontdekken die wijzen op de ware identiteit van de overgebleven spelers. Zij proberen in het bijzonder om uit te vinden welke mensen de bevroersers zijn! Na rijp beraad stemmen die spelers, wie van hen een narrige nar is en uit het dorp gejaagd zal worden. Deze speler is uit het spel.



Zij hebben geen bijzondere gaven. Hun enige wapens zijn het vermogen om het gedrag van andere burgers te analyseren en zodoende de narrige narren te identificeren; en de overtuigingskracht die nodig is om te voorkomen dat een onschuldig lid van de Raad van Elf veroordeeld wordt.

Bijzondere burgers:

De Toren

Elke nacht kan De Toren door zijn gave achter de ware gedaante van een andere speler komen. De Toren zou de andere Raad van Elf spelers moeten helpen, maar discreet blijven om te voorkomen, dat De Toren door de narrige narren geïdentificeerd wordt.



De Krokeledokus

Als de Krokeledokus door de Narrige Narren bevroren wordt, of door de andere Raad van Elf bevroren wordt, heeft hij nog een kleine verrassing. Hij mag, voordat hij in een ijsje verandert, terugslaan door onmiddellijk een andere speler te bevroren. Ook deze wordt dan bevroren en gaat uit het spel.





Ties & Fien

Ties & Fien zijn samen dikke vrienden. In de eerste nacht worden Ties & Fien opgeroepen en kijken zij naar elkaar, zodat zij weten dat zij dikke vrienden zijn.

- Als één van de vrienden bevriest, bevriest de andere ook meteen door een gebroken hart.
- Ties & Fien mogen niet op elkaar stemmen; zelfs niet om de andere spelers in de val te lokken.



Opgelet: Indien de ene vriend een Raad van Elf is en de andere een Narrige Nar, verandert het doel van het spel voor de beide vrienden. Teneinde in vrede te kunnen leven en zichzelf te beschermen, moeten ze binnen het kader van de spelregels alle andere spelers bevriezen.

Prins

Hij kan twee buitengewoon sterke toverdrankjes brouwen:

- Spraakwaaterdrankje, waarmee een bevroren speler weer tot leven komt.
- Brandwijn, waarmee je die nacht iemand mee kan bevriezen.

De Prins mag beide toverdranken in dezelfde nacht toedienen. Hij mag de toverdranken niet aan dezelfde speler geven. Dit kan betekenen dat er de volgende morgen geen, één of twee bevrozingen te betreuren zijn. De Prins mag de drankjes zelf innemen, en zichzelf dus helen.

Opgelet: als de spelers de Prins te machtig vinden, kan men hem vlak vóór het spel begint tot een toverdrankjes van zijn keuze beperken.



De Veldwachter

De Veldwachter mag de Narrige Narren bespioneren door s 'nachts door zijn wimpers te gluren. Als hij door een Narrige Nar gesnapt wordt, bevriest hij direct (en in stilte) in plaats van het aangewezen slachtoffer. De Veldwachter mag uitsluitend s 'nachts spioneren, als de Narrige Narren actief zijn.



De Adjudant

Als de spelers de Adjudant in het spel willen opnemen, voegen zij twee Raad van Elf spelers aan de stapel kaarten toe, zodat er twee karakterkaarten meer zijn dan spelers. Na het delen van de kaarten worden de twee overgebleven kaarten gedekt op tafel gelegd. Gedurende de eerste nacht mag de Adjudant beide kaarten bekijken. Als hij dat wil, mag hij zijn kaart met één van die kaarten omruilen.



De Burgervaojer

De Burgervaojer wordt door een speciale algemene stemming gekozen. Deze stemming vindt plaats direct vóór de eerste stemming in de normale fase van de eerste nacht. De kaart van de Burgervaojer wordt aan de gekozen speler gegeven. De gekozen speler mag de benoeming niet weigeren. Het kan voorkomen dat de Burgervaojer een Narrige Nar is!





Vanaf nu telt de stem van de Burgervaojer dubbel. Als de Burgervaojer bevriest, benoemt hij (terwijl hij zijn laatste vinger beweegt) een opvolger.

Variant: de spelers kunnen afspreken om de Burgervaojer later, bijvoorbeeld in de tweede of derde nacht te benoemen.

Aantal kaarten	Kaarten
4	Hofnar
18	Raad van Elf 2 x ieder
1	Toren
1	Krokeledokus
1	Prins
1	Adjutant
1	Veldwachter
1	Burgervaojer
2	Ties & Fien

