

Spelregels wie is de vos



Het spel is een mix van Wie is de mol en weerwolven van Wakkerdam. Je speelt het met 10 groepjes. In ieder groepje zitten 6 mensen. Overdag speel je minigames om geld te verdienen. Tijdens die minigames vallen er telkens ook een of meerdere personen af. Iedere nacht is het het zelfde principe als in weerwolven van Wakkerdam. De 'vossen' worden wakker en besluiten wie ze willen vermoorden. De speciale rollen ook enzovoort. Hoe het spel te spelen, wat de rollen zijn en wat ze kunnen kan je een stukje verder lezen.

Doel van het spel:

- De vossen moeten als laatste overblijven en alle andere burgers uitschakelen
- De verraderlijke sneeuw wolven moeten als laatste overblijven
- De hamsters en overige rollen moeten de vossen uitschakelen en zoveel mogelijk geld verdienen. Als de vossen af zijn is het groepje met het meeste geld de winnaar!

Verloop van het spel:

Iedere dag worden er minigames gedaan. Als je die minigames wint kan je met je groepje geld verdienen. Hoeveel geld verschilt per minigame. Iedere minigame vallen er ook groepjes of mensen af. Als het nacht wordt worden de 'speciale' rollen om de buurt wakker en doen wat zij moeten doen. Als het dan weer ochtend is is er een stemronde en stemmen alle deelnemers 1 persoon eruit. Iedere nacht gaan er ook mensen dood door de vossen en iedere stemronde dus ook. Als je dood bent laat je je kaartje zien aan de andere spelers en doe je de rest van het spel niet meer mee. Er is ook een spelleider. Die leider leidt het spel en zegt wat alle spelers moeten doen.

De verhaallijn

De dieren uit de dierentuin zijn losgebroken. Ze zijn gaan wonen in een verlaten fabriek begroeid met klimop. Iedere nacht worden de vossen wakker en proberen ze de dieren met behulp van hun slimme trucjes in de val te leiden. Zou het de vossen lukken om als laatste over te blijven en alle andere dieren op te eten of winnen de andere dieren? Je ziet het in de vos!

De rollen

De vos:

De vos moet proberen om de hamsters en andere rollen in de val te lijden. Iedere nacht als de spelleider het zegt worden zij wakker en wijzen zij de persoon aan die ze willen 'vermoorden'.

De onschuldige hamster:

De hamsters hebben geen speciale krachten. Zij worden 's nachts niet wakker, alleen overdag wanneer alle spelers wakker mogen worden.

De spiekende uil:

De spiekende uil mag in de ronde van de vossen stiekem spieken. Dit kan hij of zij natuurlijk tegen de vossen gebruiken. Let wel op dat de vossen je niet zien, anders word je natuurlijk meteen 'vermoord!' (De spiekende uil mag niet spieken in andere rondes, ook niet in die van de verraderlijke sneeuw wolf)

De tortelduif:

De tortelduif wordt 1 keer 's nachts wakker. Die nacht mag de tortelduif 2 geliefden uitkiezen. De tortelduif gaat weer slapen en de 2 geliefden kijken elkaar aan. Als 1 van die twee geliefden sterft, sterft de ander ook uit liefdesverdriet.

De zwarte kat:

De zwarte kat heeft 2 drankjes. Een levensdrankje en een doodsdrankje. Met het levensdrankje kan ze iemand die is vermoord door de vossen weer levend maken en met het levensdrankje en met het doodsdrankje kan ze iemand vermoorden.

De nieuwsgierige eekhoorn:

De nieuwsgierige eekhoorn wordt iedere nacht wakker en mag dan van iemand zijn kaartje bekijken. De spelleider draait (zachtjes) het kaartje om, laat hem zien aan de eekhoorn en dan gaat de eekhoorn weer slapen.

De jagende beer:

Als de jagende beer is vermoord (dat kan door de vossen of tijdens een minigame of stemronde) kan hij iemand aanwijzen die hij mee neemt in zijn dood. Die persoon is dan dus ook dood. De jagende beer wordt 's nachts niet wakker.

De verraderlijke sneeuwwolf:

De verraderlijke sneeuwwolf wordt elke nacht samen met de andere vossen wakker, maar wordt vanaf de tweede nacht nog eens alleen wakker om, indien gewenst, een vos uit te schakelen. Het doel van de verraderlijke sneeuwvos is als enige over te blijven.

De koninklijke leeuw:

De koninklijke leeuw heeft het recht om één maal in het spel de veroordeelde (mogelijk zichzelf) te vergeven.

De vertrouwelijke hamster:

De vertrouwelijke hamster heeft geen speciale krachten en is in feite gelijk aan de gewone hamster. Het enige verschil is het feit dat de achterzijde van het kaartje ook bedrukt is met de hamster-illustratie, de vertrouwelijke hamster is dus altijd te vertrouwen.

Op welke volgorde de dieren wakker worden met de 'speciale' krachten maakt niet zoveel uit. De zwarte kat moet wel na de vossen wakker worden. Het is het handigst om te beginnen in de eerste nacht met de tortelduif (de tortelduif wordt maar 1 keer wakker), dan de nieuwsgierige eekhoorn, de vossen (de spiekende uil mag in alleen in deze ronde spieken), de verraderlijke sneeuwwolf en als laatste de zwarte kat.

Uitleg minigames

Iedere dag als de dieren wakker worden is er als eerste de stemronde en volgt daarna de grabbelhoed. De groepjes mogen grabbelen in de grabbelhoed en trekken een kaartje. Op die kaartjes staan dingen als je krijgt €100,- of je moet €300,- betalen. In die grabbelhoed zitten ook kaartjes met de minigames erop. Als een groepje een minigame heeft getrokken, mogen de andere groepjes niet meer grabbelen. Het groepje dat aan de beurt was mag de volgende dag beginnen met grabbelen. Als er een heel rondje is geweest zonder dat een groepje een minigame heeft getrokken, stopt de grabbelronde en wordt het weer nacht. De volgende dag mogen de groepjes weer opnieuw beginnen met grabbelen en begin je met het groepje die was begonnen met grabbelen de dag daarvoor.

Beerpong

Benodigdheden:

3 tafeltennisballetjes

20 plastic bekertjes

1 tafel

Hoe speel je het:

1. We zetten de plastic bekertjes klaar in een piramide achter elkaar niet boven op elkaar
2. We hebben 10 groepjes, de iedereen uit het groepje mag 2 balletjes gooien, wie dat het slechts doet uit het groepje doet niet meer mee/ ligt uit het spel. Uit elk groepje gaat een speler uit.
3. Jury beslist, als het balletje eruit stuiterde telt het niet. Balletje moet erin blijven zitten.



Pingpong lopen met opdrachten

Benodigdheden:

6 pingpongballetjes

6 plastic lepeltjes

Opdrachten

Opdrachten:

1. 5 keer springen
2. Draai 3 rondjes
3. Verwissel de lepel met iemand anders
4. Gooi het pingpongballetje met de lepel in de lucht en vang hem weer op met de lepel
5. Bedenk een dansje en voer hem uit, natuurlijk moet het pingpongballetje een rol spelen
6. Als je nu nog leeft win je sowieso 500 euro

Hoe werkt het spel:

Iedereen uit het groepje krijgt een lepel met een pingpongballetje. Ze moeten opdrachten uitvoeren. Opdracht 1 is het makkelijkst en 5 het moeilijkst. Wie als laatste overblijft wint een prijs.

1^e verdient 1000 euro

2^e verdient 750 euro

3^e verdient 500 euro

4^e verdient 250 euro

5^e verdient niks

6^e dit groepje valt af



Blikgooien

Doel van de minigame:

Het snelste met je groepje alle blikken omgooien.

Je gooit omstebeurt.

Het groepje dat binnen de kortste tijd alle blikken om heeft gegooid krijgt geld.

Vorbereiding:

Zet de blikken goed opgestapeld neer, leg de ballen in het bakje dat erbij staat en ga in een rij met je groepje achter elkaar staan.

Tips:

Elk groepje doet omstebeurt. Wij timen hoelang elk groepje erover doet. Het groepje dat binnen de kortste tijd alle blikken om heeft gegooid, wint.

Benodigdheden:

10 blikken

1 bakje

3 ballen

1^e Verdient 1000 euro

2^e Verdient 750 euro

3^e Verdient 500 euro

4^e Verdient 250 euro

5^e Verdient niks

6^e dit groepje valt af



Stroopwafel zoeken

Benodigdheden:
Ministroopwafels

Hoe speel je het spel:

De spelleider verstopt ministroopwafels. 1 minder dan het aantal groepjes dat er zijn. De groepjes moeten de stroopwafel zoeken. Het groepje dat als eerst een stroopwafel vind wordt 1^e enzovoort.



Enveloppen trekken

Doel van de minigame:

Een envelop trekken met iets gunstigs erin (zoals bijv. geld).

Uit elk groepje kies je 1 persoon die de envelop trekt.

Je bent af als je de envelop met 'je ligt uit het spel' trekt.

Vorbereiding:

Leg alle 10 enveloppen in het midden van de zaal en kies 1 iemand uit je groepje die de envelop gaat trekken

Benodigdheden:

10 enveloppen

1 briefje met 'je krijgt €1000,-'

2 briefjes met 'je krijgt €500,-'

3 briefjes met 'je krijgt €250,-'

1 briefje met 'je ligt uit het spel'

1 briefje met 'je gaat de volgende minigame wel spelen, maar bent sowieso door naar de volgende rond

1 briefje met 'er gaat €250,- uit de pot van je groepje 1 briefje met 'er gaat €1000,- uit de pot van je groepje'



Woorden raden

Doel van de minigame:

Ieder groepje krijgt een Nederlands of een Vlaams woord.

Als je een Nederlands woord krijgt, raad je met je groepje wat het woord in het Vlaams is.

En als je een Vlaams woord krijgt, raad je met je groepje wat het woord in het Nederlands is.

Daarna komen we langs elk groepje om een antwoord te krijgen.

Als je het goed hebt krijg je geld, als je het als enige groepje fout hebt of helemaal niks hebt ben je af.

Als er meerdere groepjes geen antwoord hebben of het woord fout hebben, krijgen al die groepjes

een nieuw woord (de andere groepen zijn al veilig gesteld), zo gaan we door totdat er nog maar 1

'verliezer' is. Als iedereen het goed heeft, krijgt elk groepje een nieuw woord totdat er een groepje is dat geen antwoord of het antwoord fout heeft.

Vorbereiding:

Ieder groepje krijgt een woord.

Tip:

Je kan als je een Nederlands woord hebt de Nederlanders het woord laten beschrijven zodat het

makkelijker is voor de Belgen om te raden wat het is en als je een Vlaams woord hebt de Belgen het

woord laten beschrijven zodat het makkelijker is voor de Nederlanders om te raden wat het is.

Benodigheden:

De woordenlijst



Ezeltje Prik

Je hebt een vel van een ezel zonder staart help jij de ezel een staart te krijgen?

Doel van de minigame:

je moet de staart van de ezel weer op zijn goeie plek krijgen

1 persoon per groepje word een halve minuut lang rondgedraaid met een blinddoek op. Die persoon moet dan proberen de staart van de ezel op zijn kont te prikken. Hij of zij mag 2 x mis prikken, daarna is het groepje af en vallen ze af.

Het geld dat je kan verdienen:

5.000 op de perfecte plek

1.000 in ring rood

500 in ring groen

100 in ring geel

Als je niks raakt val je met je groepje af.



Algemene regels

1. Ga goed en voorzichtig om met de spullen van de minigames
2. Ga goed om met elkaar
3. Als je bent afgefallen ben je gewoon af en doe je niet meer mee. Je hint niet naar de kandidaten die nog meedoen en zegt ook niks. Doe je dit wel, moet je de kamer verlaten.
4. Als een groepje blut is valt dat groepje af

Dit waren de spelregels, veel plezier met spelen!

Team wie is de vos

