

SABOTAGE VAN HET WERELDKAMPIOENSCHAP VOETBAL

(gebaseerd op Weerwolven van Wakkerdam)

Tijdens het Wereldkampioenschap is er sprake van sabotage in het spelershotel. Elke nacht proberen corrupte "matchfixers" spelers uit te schakelen zodat hun land het toernooi wint. Overdag probeert iedereen te ontdekken wie de saboteurs zijn.

Intro voor de spelleider

"Welkom bij het Wereldkampioenschap! Maar niet iedereen speelt eerlijk...
Onder jullie zitten Matchfixers die het toernooi willen saboteren.
Elke nacht proberen zij spelers uit te schakelen zodat hun land wint.
Overdag probeert iedereen te ontdekken wie de saboteurs zijn.
Kunnen de spelers en supporters de Matchfixers ontmaskeren voordat het WK verloren gaat?"

Doel van het spel

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel in het geheim een rolkaart. Je behoort daarmee tot één van de twee groepen:

- De Matchfixers → proberen stiekem alle anderen uit te schakelen.
- De Supporters → proberen de Matchfixers te ontdekken en weg te stemmen.

Sommige spelers hebben speciale krachten.

Het spel bestaat uit afwisselend nachten en dagen.

Verloop van het spel

Nachtfase Iedereen sluit de ogen.

1. De Journalist ontwaakt

De spelleider vraagt de Journalist om de ogen te openen.

De Journalist mag één speler aanwijzen en in het geheim diens rol bekijken.

Daarna sluit de Journalist weer de ogen.

2. De Matchfixers ontwaken

De Matchfixers openen hun ogen en herkennen elkaar.

Samen kiezen zij in stilte één speler die "geblesseerd raakt" en normaal gesproken uit het spel gaat.

Daarna sluiten de Matchfixers weer hun ogen.

3. De VAR ontwaakt (stiekem)

De VAR mag tijdens het kiezen van het slachtoffer heel voorzichtig tussen de vingers door kijken om mogelijk te zien wie de Matchfixers zijn.

Dit moet onopvallend gebeuren, want als de Matchfixers ontdekken wie de VAR is, zullen ze die speler waarschijnlijk snel uitschakelen.

4. De Fysio ontwaakt

De spelleider laat de Fysio weten wie er is uitgeschakeld.

De Fysio heeft in het hele spel een eenmalige kracht:

- 1x redding → herstelt een blessure en redt een speler.
- 1x uitschakeling → geeft een speler een "dopingstraf", waardoor die speler uit het spel ligt.

De Fysio mag zelf kiezen wanneer deze krachten gebruikt worden.

Daarna sluit de Fysio weer de ogen.

5. De Bondscoach ontwaakt (alleen aan het begin van het spel)

Tijdens de eerste nacht koppelt de Bondscoach twee spelers aan elkaar.

Deze spelers vormen samen een duo en moeten elkaar beschermen.

Als één van hen uit het spel gaat, gaat de ander automatisch ook uit het spel.

Dagfase

Het fluitsignaal klinkt: iedereen opent de ogen.

De spelleider vertelt welke speler(s) uit het spel zijn geraakt. Daarna begint de discussie:

Iedereen probeert elkaar ervan te overtuigen dat hij of zij een supporter is.

Ondertussen proberen de spelers te ontdekken wie de Matchfixers zijn.

Aan het einde van de discussie stemt iedereen op één speler die verdacht wordt.

De speler met de meeste stemmen ligt uit het spel en laat zijn of haar rolkaart zien.

Daarna begint de volgende nacht.

Ik hoop dat jullie er veel plezier aan beleven..

Karen de Gans



KORTE SPELVOLGORDE

1. Iedereen sluit de ogen.
2. De journalist onderzoekt iemand (bekijkt iemands kaart)
3. De bondscoach koppelt twee spelers
4. Matchfixers kiezen slachtoffer.
5. De Var gluurt stiekem mee
6. Fysio gebruikt eventueel kracht.
7. Iedereen wordt wakker, na fluitje scheidsrechter...
8. Vertel wie "geblesseerd" is geraakt.
9. Overdag discussiëren en stemmen.
10. Bij gelijke stemmen, keeper is doorslaggevend
11. Eventueel een stadionspeech door de scheidsrechter

Aantal:

2 fixers bij 8–12 spelers

3 fixers bij 13–18 spelers

4 fixers bij grotere groepen



Rollen



MATCHFIXERS

(DE "WEERWOLVEN") KENNEN ELKAAR.

KIEZEN IEDERE NACHT ÉÉN SPELER DIE WORDT UITGESCHAKELD.
WINNEN ALS ZIJ ALLE SUPPORTERS HEBBEN UITGESCHAKELD.



SUPPORTERS

(DE GEWONE BURGERS)

HEBBEN GEEN SPECIALE KRACHT.

PROBEREN OVERDAG DE MATCHFIXERS TE ONTMASKEREN.
ALLE ONDERSTAANDE SPECIALE ROLLEN HOREN OOK BIJ DE SUPPORTERS.



JOURNALIST

MAG IEDERE NACHT ALS EERSTE ÉÉN ROLKAART BEKIJKEN.

PROBEERT ZO DE MATCHFIXERS TE ONTDEKKEN ZONDER ZICHZELF TE VERRADEN



FYSIO

HEEFT TWEE EENMALIGE KRACHTEN:

1X REDDING → HERSTELT EEN GEBLESSEERDE SPELER.

1X UITSCHAKELING → GEEFT IEMAND EEN DOPINGSTRAF EN SCHAKELT DIE SPELER
UIT



BONDSCOACH

KOPPELT TIJDENS DE EERSTE NACHT TWEE SPELERS AAN ELKAAR.
ALS ÉÉN VAN HEN UIT HET SPEL GAAT, GAAT DE ANDER OOK MEE.



SCHEIDSRECHTER

MAG TIJDENS EEN DISCUSSIE ÉÉN KEER EEN "STADIONSPEECH" VAN 30 SECONDEN
HOUDEN.

TIJDENS DEZE SPEECH MAG NIEMAND HEM OF HAAR ONDERBREKEN.



VAR

MAG STIEKEM MEEKIJKEN WANNEER DE MATCHFIXERS HUN SLACHTOFFER KIEZEN,
MAAR MOET DIT VOORZICHTIG DOEN OM NIET ONTDEKT TE WORDEN.



ER KAN DOOR "VERKIEZINGEN" EEN "KEEPER" GEKOZEN WORDEN.

DE KEEPER: KRIJGT TWEE STEMMEN TIJDENS HET STEMMEN;

HIJ BESLIST BIJ EEN GELIJKE STAND WIE UIT HET SPEL GAAT.















