

## Kaartenoverzicht en maakinstructies weerwolven levend stratego.

### Kaartoverzicht

In totaal zijn er 40 kaarten per team in het spel. Hieronder staat het overzicht weergegeven van de kaarten met hun krachten tijdens de dag en nachtfase. Elke rij in de tabel is dus een kaart met twee zijden.

Tabel 1: Overzicht speelkaarten met de dag en nachtkaarten

Dagkant	Kracht dagkant	Speciale krachten dag	Nachtkant	Kracht nachtkant	Speciale krachten nacht
Burgemeester	10	Kan door de verrader verslagen worden als die door hem wordt getikt	Dorpeling	2	
Bischop	9		Dorpeling	2	
Priester	8		Dorpeling	2	
Priester	8		Dorpeling	2	
Paladijn	7		Dorpeling	2	
Paladijn	7		Dorpeling	2	
Paladijn	7		Dorpeling	2	
Krijger	6		Dorpeling	2	
Krijger	6		Dorpeling	2	
Krijger	6		Dorpeling	2	
Krijger	6		Oude Ridder	4	
Soldaat	5		Oude Ridder	4	
Soldaat	5		Oude Ridder	4	
Soldaat	5		Oude Ridder	4	
Soldaat	5		Heks	5	
Huurling	4		Heks	5	
Huurling	4		Heks	5	
Huurling	4		Heks	5	
Huurling	4		De Jager	6	
Tovenaar	3	Kan Magische Objecten vernietigen	De Wolfshond	0	Kan niet tikken. Doodt iedereen die hem tikt behalve de Kleine Wilde. Kan wel zoeken naar de vlag

Dagkant	Kracht dagkant	Speciale krachten dag	Nachtkant	Kracht nachtkant	Speciale krachten nacht
Tovenaar	3	Kan Magische Objecten vernietigen	De Wolfshond	0	Kan niet tikken. Doodt iedereen die hem tikt behalve de Kleine Wilde. Kan wel zoeken naar de vlag
Tovenaar	3	Kan Magische Objecten vernietigen	De Wolfshond	0	Kan niet tikken. Doodt iedereen die hem tikt behalve de Kleine Wilde. Kan wel zoeken naar de vlag
Tovenaar	3	Kan Magische Objecten vernietigen	De Wolfshond	0	Kan niet tikken. Doodt iedereen die hem tikt behalve de Kleine Wilde. Kan wel zoeken naar de vlag
Tovenaar	3	Kan Magische Objecten vernietigen	De Wolfshond	0	Kan niet tikken. Doodt iedereen die hem tikt behalve de Kleine Wilde. Kan wel zoeken naar de vlag
Dorpeling	2		Jager	6	
Dorpeling	2		Jager	6	
Dorpeling	2		Jager	6	
Dorpeling	2		De Sectariër	7	
Dorpeling	2		De Sectariër	7	
Dorpeling	2		Onschuldige Meisje	1	Kan de Witte weerwolf verslaan door hem te tikken
Dorpeling	2		Weerwolf	8	
Dorpeling	2		Weerwolf	8	
Dorpeling	2		De Grote Boze Wolf	9	
Dorpeling	2		De Witte Weerwolf	10	Kan door het onschuldige meisje getikt worden als die door haar wordt getikt.
Verrader	1	Kan de burgemeester verslaan als hij deze tikt	De Sectariër	7	

Dagkant	Kracht dagkant	Speciale krachten dag	Nachtkant	Kracht nachtkant	Speciale krachten nacht
Magisch Object	0	Doodt iedereen die het aanraakt behalve Tovernaars. Mag niet tikken maar wel de vlag zoeken	De Kleine Wilde	3	Kan de wolfshond kalmeren
Magisch Object	0	Doodt iedereen die het aanraakt behalve Tovernaars. Mag niet tikken maar wel de vlag zoeken	De Kleine Wilde	3	Kan de wolfshond kalmeren
Magisch Object	0	Doodt iedereen die het aanraakt behalve Tovernaars. Mag niet tikken maar wel de vlag zoeken	De Kleine Wilde	3	Kan de wolfshond kalmeren
Magisch Object	0	Doodt iedereen die het aanraakt behalve Tovernaars. Mag niet tikken maar wel de vlag zoeken	De Kleine Wilde	3	Kan de wolfshond kalmeren
Magisch Object	0	Doodt iedereen die het aanraakt behalve Tovernaars. Mag niet tikken maar wel de vlag zoeken	De Kleine Wilde	3	Kan de wolfshond kalmeren

## Maken van de kaarten

Om de dag/nacht kaarten te maken moeten de volgende bestanden geprint worden en rugzijde aan rugzijde aan elkaar worden geplakt:

### **Dagkant**

Levend\_Stratego\_Rood\_Dag\_\_15 <->  
Levend\_Stratego\_Rood\_Dag\_\_25 <->  
Levend\_Stratego\_Rood\_Dag\_\_35 <->  
Levend\_Stratego\_Rood\_Dag\_\_45 <->  
Levend\_Stratego\_Rood\_Dag\_\_55 <->

### **Nachtkant**

Levend\_Stratego\_Rood\_Nacht\_\_15  
Levend\_Stratego\_Rood\_Nacht\_\_25  
Levend\_Stratego\_Rood\_Nacht\_\_35  
Levend\_Stratego\_Rood\_Nacht\_\_45  
Levend\_Stratego\_Rood\_Nacht\_\_55

Voor team blauw geldt hetzelfde.

### Voorbeeld:

Levend\_Stratego\_Rood\_Dag\_\_15 (Figuur 1) wordt achter Levend\_Stratego\_Nacht\_\_15 geplakt (Figuur 2).



Figuur 1: Kaarten uit Levend\_Stratego\_Rood\_Dag\_\_15. Copyright afbeeldingen: Hasbro, Wizards of the coast: Curse of Strahd Tarokka deck.



*Figuur 2: Kaarten uit Levend\_Stratego\_Rood\_Nacht\_\_15. Copyright afbeeldingen: Weerwolven van Wakkerdam*

Nadat de kaarten zijn uitgeknipt en geplakt zijn de Burgemeester, Bisschop, Priester, Paladijn en Krijger in de avondfase dus allemaal Dorpelingen. Vervolg deze stappen voor alle andere bovengenoemde bestanden voor het rode team. Doe daarna hetzelfde voor het blauwe team.