



Tovertoren

v2.19



3+



6+

Spelregels

- ✖ Aan het begin van het spel worden de spelers automatisch verdeeld in drie groepen: tovenaarsleerlingen, een duistere tovenaar en wijze meesters. De duistere tovenaar is de tikker en de wijze meesters zijn de verlossers.
- ✖ Het doel van de duistere tovenaar is om de tovenaarsleerlingen en de wijze meesters af te tikken.
 - Opmerking: de duistere tovenaar heeft eerst een time-out zodat de andere spelers weg kunnen rennen.
- ✖ Als een speler af is moet deze stil blijven staan.
- ✖ Wijze meesters kunnen tovenaarsleerlingen bevrijden door ze te tikken. Als de wijze meester zelf getikt is, kan diegene bevrijd worden door een andere wijze meester als die er is.

Einde van het spel

- ✕ Als iedereen getikt is vóór het einde van de speeltijd heeft de duistere tovenaar gewonnen. Anders hebben de overgebleven spelers en wijze meesters gewonnen.

Kleuren en interactie

-  Geel knippen: time-out duistere tovenaar
-  Geel: duistere tovenaar
-  Blauw: tovenaarsleerling
-  Blauw + voortdurende tril: wijze meester
-  Rood + korte tril: tovenaarsleerling of wijze meester die af is

Aantal spelers	Aantal wijze meesters
3-5	1
6-11	2
12-23	3

Naast het aantal wijze meesters is er altijd één duistere tovenaar in het spel. De rest van de spelers zijn de tovenaarsleerlingen.