

Dementors Van Zweinstein

Doel

Het doel van het spel is om de andere partij uit te roeien. De twee teams zijn de dementors tegen de rest. Zodra een van de twee teams totaal is uitgeschakeld heeft het andere team gewonnen.

Speelkaarten

DEMENTORS

De dementors vormen een team en worden elke nacht wakker om iemand uit te schakelen.

LEERLINGEN

De leerlingen stemmen overdag mee in de leerlingenraad.

PERKAMENTUS

Perkamentus heeft tijdens de leerlingenraad de beslissende stem als er op meerdere personen even vaak wordt gestemd. **Let op!** Wie Perkamentus is wordt na het uitdelen van de kaarten beslist. Hij kan dus ook nog een dementor of ander personage zijn

ANDERLING

Professor Anderling mag 's nachts met de dementors meekijken, maar doe dit voorzichtig. Als de dementors je zien is de kans groot dat ze je vermoorden.

SNEEP

Sneep heeft twee drankjes; het levenselixer en het vergif. Elke nacht nadat de dementors iemand hebben vermoord krijgt Sneep de optie om een van deze drankjes in te zetten. Met het levenselixer redt hij de vermoorde persoon (ook als deze persoon Sneep zelf is), met het vergif mag Sneep nog iemand vermoorden. Beide drankjes zijn maar één keer te gebruiken.

DWAALOOG

Dwaaloog mag elke nacht als iedereen slaapt iemand zijn kaartje bekijken. Hij mag met niemand delen wat hij heeft gezien.

VOLDEMORT

Als Voldemort wordt vermoord moet hij iemand kiezen die samen met hem doodgaat.

DOBBY

Dobby mag in het begin van het spel twee spelers aanwijzen die verliefd worden. Zodra een van deze spelers dood gaat, gaat de ander ook dood.

Voorbereiding

Van alle kaarten zit er maar 1 in het spel behalve de leerlingen en dementors, daarvoor geldt:

4-10 leerlingen → 4 dementors

>10 leerlingen → 6 dementors

Nu moet er worden besloten wie de verteller wordt, de verteller leidt het spel, maar doet zelf niet mee.

De kaarten worden geschud en uitgedeeld. Iedereen mag zijn kaart bekijken en dicht voor zich neerleggen. De kaarten worden niet geruild of bekendgemaakt.

Nu wordt er gestemd wie er Perkamentus mag zijn, mochten ze er niet uitkomen dan heeft de leiding de beslissende keuze.

Dementors Van Zweinstein

Het spel

Dit is het deel dat de verteller moet begeleiden, de verteller mag 's nachts nooit namen noemen, wijzen mag wel

- Iedereen gaat slapen
- Dobby wordt wakker en wijst twee mensen aan.
- Dobby gaat weer slapen.

Alleen 1^e nacht

- De verteller tikt de twee geliefden aan die elkaar verliefd aan mogen kijken. De verliefden mogen weer slapen.
- Dwaalooog mag wakker worden en iemand aanwijzen van wie hij het kaartje wil zien.
- De verteller laat het kaartje zien en Dwaalooog gaat weer slapen.
- De dementors worden wakker en stemmen op wie er dood moet. Als ze er niet uit komen sterft er niemand. De meerderheid wint. De dementors gaan weer slapen.
- Sneep wordt wakker en mag een van zijn drankjes inzetten. Een duim omhoog is het levenselixer en een duim omlaag is het vergif. Sneep mag er ook voor kiezen niks te doen. Sneep gaat weer slapen.
- Iedereen wordt wakker en de verteller kondigt de eventuele gestorven mensen aan, als iemand dood is laat hij zijn kaartje zien en mag hij de rest van het spel meekijken.
- Nu is het tijd voor de leerlingenraad waar iedereen mag stemmen wie er moet sterven.

