







TABLE OF CONTENTS

	English	1
	Deutsch	5
	Français	9
	Italiano	13
	Nederlands	17
	Español	21

WANDS AT THE READY!

Throw dice into the arena to match symbols and cast spells from the Wizarding World! Matching dice and spells cause witches and wizards to gain and lose dice as the spell battle progresses. The last witch or wizard with dice remaining when all others are out is the champion!

Contents

- 26 Dice
- 1 Arena
- 1 Foam Arena Mat
- Rulebook

Setup

Place the box with the arena in the middle of the table. Place the foam mat in the bottom of the arena. Each player receives a number of dice depending on the number of players (see table on next page).

WITCHES AND WIZARDS	DICE
2	8
3	7
4	6
5	5

After all players have taken their dice, roll one of the extra dice in the arena. If you roll **X**, reroll it or pick another dice side as the result. Set any extra dice aside; these will not be used for this game.

PLAYING THE GAME

Take turns beginning with the oldest player and continuing clockwise. The game ends when **only one player** has dice. That player is the champion!

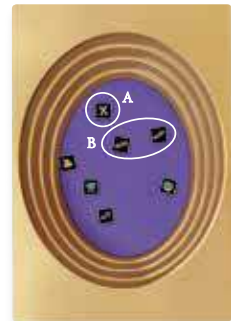
On your turn, you **must** roll one die in the arena. It is up to you whether you drop it cautiously or throw it with reckless abandon! You may **strike** other dice in the arena with your roll.

WARNING! Dice that miss the arena or are bounced or knocked out are **immediately removed from the game**.

After each roll, check the arena for:

X: Remove any dice showing **X** from the game. These will not be used again. **After** removing these dice, check for matching symbols. **(A)**

Matching Symbols: If there are any dice with matching symbols, you've cast a spell! **(B)** Follow the spell effects as listed below. **If there are multiple matching sets**, carry out spells and effects in the order listed below, following the rules for each spell:



Immobilus

If an *Immobilus* match is made, **do not collect those dice**. Any other dice combinations can be removed, but their spells do not go off.

Immobilus dice remain in the arena until the combination is broken by another throw. If a new *Immobilus* die is rolled while other *Immobilus* dice are still combined in the arena, this new die cannot be removed either.

Relashio

If a *Relashio* match is made, all wizards must immediately and simultaneously throw a die into the arena **before matching dice are collected**. Any spell matches made by this throw do not take effect. The active wizard collects all matching symbols.

Accio

If an *Accio* match is made, the active player collects the matching dice and may also collect one additional die.

Wingardium Leviosa

If a *Wingardium Leviosa* match is made, collect the matching dice. If there are any dice left in the arena, stack them to make one tall tower. Only the top die of any stacked tower counts as a match if any dice are still stacked after a throw.



Confundo

If a *Confundo* match is made, collect the matching dice, then reverse the play order. (If you were taking turns in clockwise order, start taking turns in counterclockwise order and vice versa.)

If you have made a match, remove your matched dice (except for matched *Immobulus* dice). Your turn is over. Now it's the next player's turn.

If there are no matches (all dice show different symbols), you may either end your turn OR risk throwing another die into the arena! After each throw, you must follow the steps above to check the arena for X's and matching dice. If there are still no matches, you can keep trying until you make a match, or you run out of dice.

Expelliarmus!

If it is your turn and there are no dice left in the arena, then your wand has been knocked from your hand! You must throw all your remaining dice into the arena and follow the instructions above to check for matches.

I'm out of dice!

If you run out of dice, you've been stunned and are out of the game.

Tips and tricks

- You may rotate the arena before each roll to get the best shot.
 - If a die leans against another die or the arena wall without lying flat, you may shift the arena until the die falls flat.
 - If all players agree, you may move the dice away from the arena walls before your throw.
- Dice may not be rotated or stacked, nor may they have their facings changed.
- Before each game, players may decide if they want to play with their dice open for everyone to see or kept hidden. Both are acceptable.

Ending the game

When a player ends their turn and they have no longer have any dice left they are eliminated from the game. The game ends immediately when only one player has any dice left. That player is declared the winner!

Tournament rules

The goal of a Strike tournament is to have **the lowest number of points** when all games have been played. You will play as many games of Strike as there are players (five games in a five-player game, four in a four-player game, and so on). Each player will be the starting player once in the tournament.

When a player is eliminated, count the number of players still in the game and mark down that number. That is how many points that player receives in the game. For example, the first person eliminated in a three-player game would receive 2 points. The winner of the game gets 0 points.

After all the games have been played, the winner of the tournament is the player with the **fewest points**. If there is a tie, those players either share the victory or play a winner-takes-all-game.

Credits

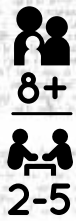
Game Designer: Dieter Nüßle

Game Developer: Mike Mulvihill

Consultant: André Maack and Sophia Absmeier

Previous Editions Game Development: Andre Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

Graphic Design: Sam Dawson



HALTET EURE ZAUBERSTÄBE BEREIT!

Durch geschicktes Werfen eurer Würfel in die Arena versucht ihr, dort ausliegende Würfel so „umzuwürfeln“, dass sie gleiche Symbole zeigen. Auf diese Weise könnt ihr Sprüche aus der Welt der Zauberei wirken! Gleiche Symbole und Zaubersprüche lassen Hexen und Zauberer im Verlauf des Wettstreits Würfel gewinnen und verlieren. Die letzte Hexe oder der letzte Zauberer, der noch Würfel besitzt, gewinnt!

Spielmaterial

- 26 Zauberwürfel
- 1 Zauber-Arena
- 1 Schaumstoffmatte
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Stellt die Schachtel mit der Arena in die Tischmitte und legt die Schaumstoffmatte hinein. Jeder von euch erhält gleich viele Würfel und legt sie als Vorrat vor sich bereit:

HEXEN & ZAUBERER	WÜRFEL PRO SPIELER
2	8
3	7
4	6
5	5

Wirft zu Spielbeginn genau **1** der übrigen Würfel in die Arena. Zeigt er das „X“, werft ihr ihn erneut oder wählt eine andere Seite, die nach oben zeigt.

Bei weniger als 5 Spielern legt ihr die restlichen Würfel zur Seite.

SPIELVERLAUF

Der älteste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Ihr spielt solange, bis nur noch **1 Spieler** Zauberwürfel übrig hat. Dieser Spieler gewinnt und ist Zauber-Champion!

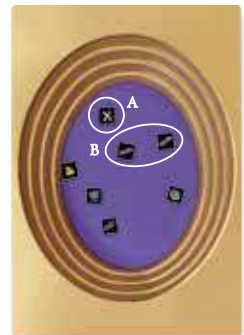
Kommst du an die Reihe, **musst** du einen deiner Würfel in die Arena werfen. Du kannst den Würfel hineinfallen lassen, vorsichtig hineinwerfen oder ihn mit Karacho hineinschmeißen, ganz wie du möchtest.

Aber Vorsicht! Würfel, die bei einem Wurf (direkt oder indirekt) aus der Arena herausfliegen oder gar nicht erst in der Arena landen, kommen **sofort aus dem Spiel**.

Nach jedem Wurf gilt:

„X“: Alle Würfel, die mit dem „X“ nach oben liegen kommen **sofort** aus dem Spiel. **Nachdem** du diese entfernt hast, prüfe die übrigen Würfel auf gleiche Symbole. (A)

Gleiche Symbole: Liegen Würfel mit **gleichen** Symbolen in der Arena, hast du **einen Zauberspruch gewirkt!** (B) Befolge die unten beschriebenen Effekte des Zaubers. Hast du **mehrere Zauber** gewirkt, befolge sie in der Reihenfolge, wie sie aufgelistet sind.



Immobilus

Würfelst du mehrere *Immobilus*-Symbole, bleiben **alle diese Würfel in der Arena liegen**. Alle anderen gleichen Symbole darfst du einsammeln, aber ihre Zauber bleiben ohne Effekt.

Immobilus-Würfel können niemals eingesammelt werden, außer sie werden durch einen anderen Wurf umgewürfelt. Solange mehrere *Immobilus*-Symbole in der Arena liegen, haben alle anderen Zaubersprüche keine Wirkung.

Relaschio

Wenn du mehrere Relaschio-Symbole würfelst, müssen **alle Spieler** (auch du) ganz schnell gleichzeitig einen eigenen Würfel in die Arena werfen, **bevor du gleiche Symbole einsammelst**. Alle weiteren Zauber, die dabei gewürfelt werden, bleiben ohne Effekt. Danach nimmst du dir wie gewohnt alle Würfel mit gleichen Symbolen.

Accio

Zeigen nach deinem Wurf mehrere Würfel das Accio-Symbol, sammelst du alle Würfel mit gleichen Symbolen ein und darfst dann einen beliebigen zusätzlichen Würfel aus der Arena nehmen.

Wingardium Leviosa

Würfelst du mehrere Wingardium Leviosa-Symbole, sammelst du alle gleichen Symbole ein. Staple danach alle übrigen Würfel in der Arena als Turm übereinander. Falls nach einem nächsten Wurf noch Würfel übereinandergestapelt bleiben, zählt nur das Symbol des obersten Würfels.



Confundo

Wenn du mehrere Confundo-Symbole würfelst, wird nach dem Einsammeln aller gleichen Symbole die Spielreihenfolge umgekehrt (wenn die Spielreihenfolge im Uhrzeigersinn verlief, geht das Spiel nun gegen den Uhrzeigersinn weiter oder umgekehrt).

Hast du mehrere gleiche Symbole gewürfelt (außer *Immobilus*-Symbole), sammelst du diese Würfel ein und legst sie in deinen Vorrat. Damit ist dein Zug beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Wenn du keine Würfel einsammeln kannst (weil alle Würfel unterschiedliche oder *Immobilus*-Symbole zeigen), darfst du entweder deinen Spielzug freiwillig beenden **oder** einen weiteren deiner Würfel in die Arena werfen. Nach jedem Wurf musst du den obigen Schritten folgen und die in der Arena liegenden Symbole überprüfen. Kannst du erneut keine Würfel einsammeln, darfst du dich wieder entscheiden: Freiwillig aufhören oder einen weiteren Würfel einwerfen usw.

Expelliarmus!

Kommst du an die Reihe und die Arena ist vollständig leer, wurde dein Zauberstab aus deiner Hand gezaubert! Du musst nun alle deine Würfel auf einmal in die Arena werfen. Danach darfst du wie gewohnt deine Würfelergebnisse auf gleiche Symbole überprüfen und Zauber wirken.

Ich habe keine Würfel mehr!

Sobald du keine eigenen Würfel mehr hast, wurdest du bezwungen und scheidest aus.

Tipps & Tricks

- Du darfst die Arena so drehen, dass du den bestmöglichen Wurf machen kannst.
- Wenn Würfel schief in der Arena liegen und keine Seite eindeutig nach oben zeigt, gib der Schachtel einen kleinen Schubs.
- Wenn alle Spieler einverstanden sind, darfst du die Würfel von den Wänden der Arena wegschieben bevor du deinen Würfel wirfst. Sie dürfen dabei jedoch nicht gedreht, gestapelt oder neu ausgerichtet werden.
- Bevor das Spiel beginnt, dürft ihr euch entscheiden, ob ihr euren Würfelvorrat für alle sichtbar ausliegen lasst oder versteckt behaltet.

Spielende

Sobald ein Spieler nach seinem Zug keinen Würfel mehr hat, scheidet er oder sie aus. Das Spiel endet sofort, wenn nur noch ein Spieler Würfel übrig hat. Dieser Spieler steht als Gewinner fest!

Turnierregeln

Ihr könnt euch zu Spielbeginn auch darauf einigen, so viele Partien hintereinander zu spielen, wie ihr Spieler seid, also 5 Partien in einem Turnier mit 5 Spielern, 4 mit 4 Spielern, usw. Der Startspieler wechselt nach jeder Partie im Uhrzeigersinn.

Wenn ihr ausscheidet, notiert ihr euch so viele Minuspunkte, wie noch Mitspieler in der Partie sind. Der Sieger einer Partie erhält demnach keine Minuspunkte.

Es gewinnt, wer am Ende aller Partien die **wenigsten** Minuspunkte hat. Besteht hier Gleichstand, teilen sich diese Spieler entweder den Sieg oder spielen eine alles entscheidende letzte Partie.

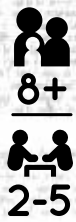
Autor: Dieter Nüßle

Redaktion: Mike Mulvihill

Beratung: André Maack, Sophia Absmeier

Redaktion früherer Editionen: André Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

Design: Sam Dawson



SORTEZ VOS BAGUETTES !

Jetez vos dés dans l'arène pour obtenir des symboles identiques et lancer les plus grands sortilèges du Monde des Sorciers ! Chaque sortilège vous fera perdre ou gagner de nouveaux dés. Le ou la dernière à posséder encore des dés à la fin de la partie deviendra le(la) champion(ne) de la bataille des Sorciers !

Contenu

- 26 dés
- 1 arène
- 1 tapis en mousse
- 1 règle du jeu

Mise en place

Installez la boîte contenant l'arène au centre de la table. Placez le tapis en mousse au fond.

Chacun de vous reçoit un nombre de dés qui varie selon le nombre de joueurs (voir tableau page suivante).

NOMBRE DE SORCIERS	NOMBRE DE DÉS PAR SORCIER
2	8
3	7
4	6
5	5

Une fois que tout le monde a pris ses dés, lancez un des dés restants dans l'arène. Si vous obtenez un **X**, relancez-le ou tournez-le sur une autre face. Les éventuels autres dés restants sont mis de côté et ne serviront pas durant cette partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le plus âgé (et donc le plus sage) d'entre vous. La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus qu'**un seul joueur** à posséder encore des dés. Il est déclaré champion !

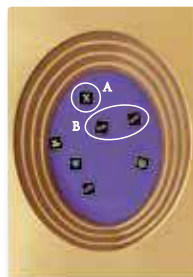
À votre tour de jeu, vous **devez** lancer 1 dé dans l'arène. Vous êtes libre de choisir si vous le lâchez délicatement ou si vous le lancez sans retenue ! Il est parfaitement autorisé de **percuter** d'autres dés de l'arène.

ATTENTION ! Si un dé est lancé à côté de l'arène, en sort suite à un rebond ou est éjecté à l'extérieur, il est **immédiatement écarté du jeu**.

Après chaque lancer, regardez ce qu'indique les dés présents dans l'arène :

X: Tous les dés sur la face **X** sont écartés du jeu ; ils ne seront plus utilisés. **Une fois** ces dés **sortis** de l'arène, vérifiez s'il reste des dés avec des symboles identiques. **(A)**

Symboles identiques : Si 2 ou plusieurs dés indiquent le même symbole, vous avez lancé un sortilège ! **(B)** Reportez-vous à la liste des sortilèges ci-dessous. **S'il y a plusieurs groupes de symboles identiques**, appliquez leurs effets dans l'ordre de la liste, en suivant les règles pour chacun d'eux.



Immobilus

Si vous obtenez un *Immobilus*, **vous ne récupérez pas les dés comportant ce symbole**. Vous pouvez récupérer les éventuels autres groupes de dés identiques mais sans déclencher leurs effets.

Les dés de l'*Immobulus* restent dans l'arène jusqu'à ce que ce sortilège soit rompu par un autre lancer. Si un nouveau dé *Immobulus* vient s'ajouter à un sortilège d'*Immobulus* encore dans l'arène, ce dé ne peut pas non plus être récupéré.

Lashlabask

Si vous obtenez un *Lashlabask*, tous les autres sorciers(-ères) doivent immédiatement jeter tous ensemble un dé dans l'arène **avant que les dés ne soient** récupérés. Tout sortilège obtenu lors de ce lancer ne déclenche aucun effet. Puis vous récupérez tous les groupes de dés dans l'arène.

Accio

Si vous obtenez un *Accio*, vous récupérez les dés concernés + un dé supplémentaire au choix de l'arène.

Wingardium Leviosa

Si vous obtenez un *Wingardium Leviosa*, vous récupérez les dés concernés. S'il reste des dés dans l'arène, empilez-les pour former une seule grande tour. Seul le dé au sommet est pris en compte pour savoir si un sortilège est lancé... à condition qu'ils soient encore empilés après le prochain jet de dé...



Confundo

Si vous obtenez un *Confundo*, récupérez ces dés. Le sens de jeu change : si vous jouiez dans le sens horaire, vous jouez désormais dans le sens antihoraire, et inversement.

Si vous avez obtenu un sortilège, récupérez les dés concernés (sauf *Immobulus*). Votre tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si tous les symboles tous différents : Vous pouvez décider **soit** d'arrêter et mettre fin à votre tour, **soit** de prendre le risque de jeter un nouveau dé dans l'arène !

Après chaque lancer, suivez les étapes expliquées précédemment en vérifiant les **X** et les groupes de symboles identiques. S'il n'y a toujours aucun dé identique, vous pouvez retenter votre chance jusqu'à ce que vous lanciez un sortilège... ou qu'il ne vous reste plus aucun dé.

Expelliarmus !

S'il n'y a aucun dé dans l'arène au début de votre tour, vous avez été désarmé de votre baguette ! Vous **devez** alors lancer **tous les dés qu'il vous reste** dans l'arène ! Puis vérifiez les éventuels sortilèges, selon les règles habituelles.

Plus de dés !

S'il ne vous reste plus aucun dé, vous avez été « stupéfixé(e) » et êtes éliminé(e).

Conseils et astuces

- Il est permis de tourner l'arène pour être en meilleure position pour lancer.
- Si un dé est « cassé » (contre le bord de l'arène ou un autre dé), vous pouvez bouger la boîte jusqu'à ce que le dé tombe à plat.
- Si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez retirer temporairement les dés du bord de l'arène avant votre lancer. Mais vous n'avez pas le droit ni de les tourner, ni de les empiler, ni d'en changer les faces.
- Vous pouvez décider de jouer avec votre réserve de dés visible ou non.

Fin de la partie

Si un joueur n'a plus de dé dans sa réserve à la fin de son tour, il est éliminé. La partie prend fin dès qu'il ne reste plus **qu'un seul joueur** possédant encore des dés. Ce dernier remporte la partie.

Règles de tournoi

En tournoi, le but du jeu consiste à avoir **le moins de points** à l'issue de toutes les parties. Jouez autant de parties qu'il y a de joueurs (5 parties à 5 joueurs, 4 parties à 4 joueurs, etc.). Le Premier Joueur change à chaque partie.

Quand un joueur est éliminé, il marque autant de points que le nombre de joueurs encore en lice. Par exemple, le premier joueur éliminé dans une partie à 3 joueurs marque 2 points. Le vainqueur marque 0 point.

À l'issue de la dernière partie, le vainqueur du tournoi est le joueur totalisant **le moins de points**. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci se partagent la victoire... ou jouent une dernière partie pour se départager.

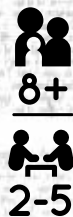
Auteur : Dieter Nüßle

Rédaction : Mike Mulvihill

Consultants : Andre Maack, Sophia Absmeier

Rédaction des éditions précédentes : Andre Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

Graphisme : Sam Dawson



¡BACCHETTE IN POSIZIONE!

Lancia i dadi nell'arena per combinare simboli uguali e lanciare incantesimi del Mondo magico! I dadi uguali e gli incantesimi permettono a streghe e maghi di guadagnarli o perderli mano a mano che il duello progredisce. Quando tutti gli altri rimangono senza dadi, la strega o il mago che per ultimo possiede ancora dei dadi vince!

Contenuto

- 26 Dadi
- 1 Arena
- 1 Tappetino morbido
- Regolamento

Preparazione del gioco

Collocate la scatola con l'arena al centro del tavolo. Piazzate il tappetino sul fondo dell'arena. Distribuite a ogni giocatore un certo numero di dadi in base al numero dei partecipanti (vedi la tabella qui sotto).



STREGHE E MAGHI	DADI
2	8
3	7
4	6
5	5

Dopo aver distribuito i dadi a tutti i giocatori, lanciate nell'arena uno dei dadi in eccesso. Se esce "X", lanciatelo di nuovo o giratelo in modo che mostri un'altra faccia. Mettete da parte tutti i dadi in eccesso: non serviranno durante la partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si procede a turno cominciando dal giocatore più anziano e proseguendo in senso orario. Il gioco si conclude quando rimane **un solo giocatore** che abbia ancora dei dadi nella sua scorta: questo giocatore è il campione di Harry Potter Strike!

Durante il proprio turno, il giocatore **deve** lanciare un dado nell'arena. Sta a ciascun giocatore decidere se lanciare piano o con energia! È consentito colpire con il proprio lancio i dadi già presenti nell'arena.

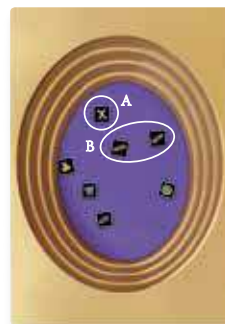
ATTENZIONE! I dadi che rimbalzano fuori, che non centrano o che vengono scalzati fuori dall'arena devono essere **immediatamente rimossi dal gioco**.

Dopo ogni lancio, controllare l'arena:

Se ci sono "X": si devono rimuovere dal gioco tutti i dadi che presentano il simbolo "X". Questi dadi non potranno più essere utilizzati.

Dopo aver rimosso questi dadi, si verifica se vi siano simboli uguali. **(A)**

Simboli uguali: **Se ci sono dadi con simboli uguali, il giocatore è riuscito a lanciare un incantesimo! (B)** Si devono applicare gli effetti elencati qui sotto. **Se ci sono più gruppi di dadi con simboli uguali**, si devono applicare gli effetti degli incantesimi seguendo l'ordine dell'elenco riportato qui sotto.



Immobilus

Se si crea una combinazione di dadi *Immobilus*, quei dadi non si possono prendere. Si possono invece raccogliere tutte le altre combinazioni di dadi, ma i loro incantesimi non hanno effetto.

I dadi *Immobilus* rimangono nell'arena finché la combinazione non viene spezzata da un nuovo lancio. Se si lancia un altro dado *Immobilus* quando una combinazione di dadi *Immobilus* è ancora presente nell'arena, anche quest'ultimo dado deve rimanere nell'arena.

Relascio

Se si crea una combinazione di dadi *Relascio*, tutti i maghi e le streghe devono lanciare immediatamente e contemporaneamente un dado dentro l'arena, **prima che il giocatore di turno prenda i dadi uguali**. Le combinazioni di incantesimi che risultano da questi lanci non producono effetti. Il mago o la strega di turno raccoglie tutti i dadi con simboli uguali.

Accio

Se si crea una combinazione di dadi *Accio*, il mago o la strega di turno prende i dadi uguali. Può inoltre prelevare dall'arena un ulteriore dado a sua scelta.

Wingardium Leviosa

Se si crea una combinazione di dadi *Wingardium Leviosa*, la strega o il mago di turno prende i dadi uguali. Se nell'arena rimangono dei dadi, li si impila uno sopra l'altro a formare una specie di torre. Se dopo i lanci successivi è rimasto qualche dado impilato, soltanto quello in cima è valido per formare delle combinazioni.



Confundo

Se si crea una combinazione di dadi *Confundo*, la strega o il mago di turno raccoglie tutti i dadi uguali, poi si inverte l'ordine di gioco. (Se si stava giocando in senso orario, si riparte in senso antiorario e viceversa.)

Se si creano delle combinazioni, si devono prendere i dadi uguali (a eccezione della combinazione di dadi *Immobilus*). Si conclude così il turno del giocatore. Adesso tocca al prossimo giocatore.

Se non ci sono dadi con simboli uguali (ovvero tutti i dadi hanno simboli diversi), il giocatore può concludere il proprio turno, **OPPURE** può arrischiarsi a lanciare un altro dado nell'arena! Dopo ogni lancio, il giocatore deve seguire le fasi descritte sopra: deve verificare se ci siano dadi con il simbolo "X" e dadi con simboli uguali. Se anche dopo il secondo lancio non ci sono dadi uguali, si può continuare a tirare finché non escono dadi uguali o finché non si esauriscono i propri dadi.

Expelliarmus!

Se all'inizio del turno non ci sono dadi all'interno dell'arena, significa che il giocatore è stato disarmato e ha perso la bacchetta! Deve dunque lanciare tutti i suoi dadi nell'arena e seguire le istruzioni descritte sopra per verificare se si sono formate delle combinazioni.

Dadi esauriti!

Se il giocatore esaurisce i propri dadi, viene eliminato dal gioco.

Consigli

- Si può girare l'arena per lanciare meglio.
- Se un dado rimane in bilico contro un altro dado o contro i bordi dell'arena senza atterrare su una delle sue facce, si può muovere l'arena finché il dado non cade su una delle sue facce.
- Se tutti i giocatori sono d'accordo, il giocatore di turno può spostare i dadi troppo vicini al bordo dell'arena prima del suo lancio. I dadi non possono essere ruotati, impilati uno sull'altro, né girati su una faccia diversa.
- I giocatori possono scegliere se giocare con i propri dadi allo scoperto (così che tutti gli altri giocatori possano vederli), oppure se tenerli nascosti. Sono consentite entrambe le scelte.

Fine del gioco

Quando un giocatore conclude il proprio turno e non ha più alcun dado a sua disposizione, viene eliminato dal gioco. Il gioco si conclude quando resta un solo giocatore con dei dadi nella scorta. Questo giocatore è il vincitore!

Regole da torneo

L'obiettivo di un torneo di Strike è di cumulare **il minor numero di punti** dopo aver concluso tutte le partite. Si giocherà a un numero di partite pari al numero dei giocatori (cinque partite in un torneo da cinque giocatori, quattro in un torneo da quattro giocatori, e così via). A turno, ogni giocatore sarà il primo giocatore per una partita del torneo.

Quando un giocatore viene eliminato, conta il numero di giocatori ancora in gara e segna quel numero. Questi sono i punti ottenuti dal giocatore durante la partita. Per esempio, la prima persona eliminata in una partita da tre giocatori riceve 2 punti. Il vincitore della partita ottiene 0 punti.

Dopo aver giocato tutte le partite, il vincitore del torneo è il giocatore con **il minor numero di punti**. In caso di pareggio, i giocatori possono decidere di condividere la vittoria o di giocare un'ultima partita "finalissima".

Riconoscimenti

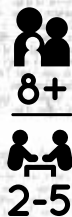
Game Design: Dieter Nüßle

Game Development: Mike Mulvihill

Consulenza: André Maack e Sophia Absmeier

Game Development delle precedenti edizioni: Andre Maack, Mike Mulvihill, Jean-Baptiste Ramassamy

Grafiche e Design: Sam Dawson



HOUD JE TOVERSTAF IN DE AANSLAG!

Gooi dobbelstenen in de arena om gelijke symbolen en spreuken uit de tovenaarswereld te krijgen! Gelijke symbolen en spreuken zorgen ervoor dat de tovenaars en heksen dobbelstenen winnen of verliezen tijdens de strijd. De heks of tovenaars die als laatste nog dobbelstenen over heeft, is de kampioen!

Spelmateriaal

- 26 dobbelstenen
- 1 schuimrubberen mat
- 1 doos met dobbelarena
- Spelregels

Vorbereiding

Zet de doos met de dobbelarena in het midden van de tafel en leg de schuimrubberen mat op de bodem. Iedere speler krijgt evenveel dobbelstenen, afhankelijk van het aantal spelers (zie tabel hieronder), en legt deze als voorraad voor zich neer.

HEKSEN & TOVENAARS	DOBBELSTENEN
2	8
3	7
4	6
5	5

Leg in het begin van het spel één van de overige dobbelstenen met een willekeurig symbool (maar niet de “X”) in de dobbelarena. Dobbelstenen die over zijn doen niet mee en leg je aan de kant.

SPELVERLOOP

De oudste speler mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Jullie spelen net zo lang door, tot **1 speler** dobbelstenen over heeft. Die speler is de kampioen!

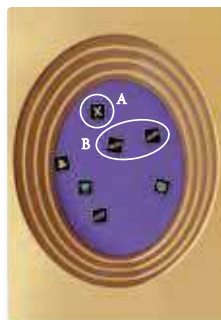
Ben je aan de beurt, dan **moet** je één van je dobbelstenen in de arena gooien. Je kunt de dobbelsteen erin laten vallen, voorzichtig gooien of hem er met grote kracht insmjiten, zoals je zelf wilt. Je mag andere dobbelstenen in de arena **raken** als je gooit.

LET OP! Dobbelstenen die bij een worp (direct of indirect) uit de arena vliegen of helemaal niet in de arena terechtkomen, **gaan direct uit het spel**.

Na iedere worp geldt:

Liggen één of meer dobbelstenen met de “X” naar boven in de arena, dan moet je deze direct uit de arena halen. Deze dobbelstenen zijn uit het spel. **Nadat** je ze uit de arena hebt gehaald, kijk je of er gelijke symbolen liggen. **(A)**

Dezelfde symbolen: **Liggen er dobbelstenen met gelijke symbolen in de arena, dan heb je een spreuk uitgesproken. (B)** Volg de effecten van de spreuk zoals hieronder aangegeven. Als er meerdere gelijke setjes zijn, voer dan de spreuken uit in dezelfde volgorde als hieronder.



Immobulus

Als de combinatie Immobulus wordt gegooid, **laat deze dobbelstenen dan liggen**. Elke andere dobbelsteen combinatie kan eruit gehaald worden, maar hun spreuken werken niet.

Immobulus dobbelstenen blijven in de arena liggen, totdat deze combinatie is verbroken door een volgende worp. Als er een nieuwe Immobulus wordt gegooid, terwijl de vorige Immobulus dobbelstenen nog steeds in de arena liggen, dan blijft deze nieuwe combinatie ook liggen.

Relashio

Als een tovenaar de 'Relashio' combinatie gooit, dan moeten alle tovenaars onmiddellijk en tegelijk één dobbelsteen in de arena gooien, nog **voordat de dobbelstenen met gelijke symbolen zijn verzameld**. Elke spreuk-combinatie die hiermee wordt gegooid, heeft geen effect. De actieve tovenaar haalt wel alle gelijke symbolen eruit.

Accio

Als de tovenaar deze combinatie gooit, dan mogen de gelijke symbolen eruit gehaald worden en ook nog een extra dobbelsteen naar keuze.

Wingardium Leviosa

Als een tovenaar deze spreuk heeft gegooid, mag hij de dobbelstenen met gelijke symbolen uit de arena halen. Als er hierna nog dobbelstenen over zijn in de arena, moet je deze opstapelen tot een kleine toren. Alleen de bovenste dobbelsteen telt als er na een nieuwe worp toren(s) overblijven.



Confundo

Als een tovenaar de combinatie van deze spreuk gooit, verzamelt hij de gelijke symbolen uit de arena. Daarna draait de speelvolgorde om (als je om de beurt met de klok mee speelde, dan speel je nu tegen de klok in en andersom).

Als je een combinatie hebt gegooid, pak dan de gelijke symbolen (behalve de gelijke Immobulus dobbelstenen). Je beurt is voorbij. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Als er geen gelijke symbolen zijn (alle dobbelstenen hebben een verschillend symbool), dan mag je je beurt beëindigen OF risico nemen door nog een dobbelsteen in de arena te gooien! Na elke worp, moet je de stappen hierboven doorlopen om te controleren op "X-en" en gelijke symbolen. Als je nog steeds geen paren hebt gegooid, kun je doorspelen tot je een setje dobbelstenen met gelijke symbolen hebt gekregen of geen dobbelstenen meer over hebt.

Expelliarmus!

Ben je aan de beurt en de arena is helemaal leeg, dan wordt je toverstaf uit je hand geslagen! Je moet al je overgebleven dobbelstenen in de arena gooien en de instructies hierboven volgen voor dobbelstenen met gelijke symbolen.

Ik heb geen dobbelstenen meer!

Als je voorraad dobbelstenen op is, dan ben je verlamd en speel je niet meer mee.

Tips & tricks

- Je mag de arena draaien voor de beste worp.
- Als dobbelstenen schuin in de arena liggen tegen een andere dobbelsteen, of tegen de zijkant van de arena, klop je even op de tafel of je geeft de doos een klein duwtje zodat alle dobbelstenen vlak komen te liggen.
- Als alle spelers het ermee eens zijn, dan mag je de dobbelstenen iets van de zijkanten af leggen voordat je gooit. Hierbij mogen ze nooit op een ander symbool worden gelegd, omgedraaid of gestapeld worden.
- Spelers mogen zelf kiezen of ze willen spelen met hun voorraad dobbelstenen open (zichtbaar voor iedereen) of afgeschermd.

Einde van het spel

Zodra een speler geen dobbelstenen meer heeft, is hij af. Het spel eindigt direct zodra slechts één speler nog dobbelstenen over heeft. Die speler is de winnaar!

Toernooi regels

Het doel van het toernooi is om **het laagste aantal punten** te behalen als alle spellen zijn gespeeld. Jullie spelen net zoveel rondes als het aantal spelers dat meedoet (vijf spellen bij vijf spelers, vier spellen bij vier spelers, enz.) Elke speler is een keer startspeler tijdens het toernooi.

Als je uitvalt, dan tel je het aantal spelers dat nog in het spel is en noteert dat aantal. Dat is het aantal punten dat die speler in het spel krijgt. Bijvoorbeeld, de eerste speler die uitvalt in een spel met 3 spelers krijgt 2 punten. De winnaar van een ronde krijgt dus 0 punten.

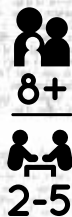
Nadat alle rondes gespeeld zijn, is de winnaar van het toernooi de speler met de *minste punten*. Is er een gelijke stand, dan zijn er meerdere winnaars.

Credits

Design: Dieter Nüßle

Ontwerp: Mike Mulvihill

Redactie: André Maack, Mike Mulvihill, Jean-Baptiste Ramassamy



¡PREPARAD LAS VARITAS!

¡Lanzad los dados al tablero para crear combinaciones de símbolos iguales y lanzar hechizos del Mundo Mágico! Los dados iguales y los hechizos os permitirán ganarlos o ir perdiéndolos poco a poco a medida que el combate avance. ¡Cuando todos los demás se hayan quedado sin dados, la bruja o el mago que aún tenga algún dado ganará la partida!

Contenido

- 26 dados
- 1 tablero
- 1 tapete blando
- Reglamento

Preparación del juego

Se coloca la caja con el tablero para dados en el centro de la mesa. Se pone el tapete en el fondo del tablero. Se reparte a cada jugador un determinado número de dados según el número de participantes (ver tabla a continuación).

BRUJAS Y MAGOS	DADOS
2	8
3	7
4	6
5	5

Después de repartir los dados a todos los jugadores, se lanza al tablero uno de los dados sobrantes. Si sale “X”, se lanza otra vez o se gira de tal forma que muestre otra cara. Los otros dados sobrantes se dejan a un lado: no se necesitarán durante la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos, comenzando por el jugador de mayor edad y continuando en sentido horario. La partida terminará cuando quede **un único jugador** que tenga aún dados en su reserva: ¡este jugador será el campeón de Harry Potter Strike!

En su turno, el jugador **debe** lanzar un dado al tablero. ¡Cada jugador puede decidir si prefiere lanzar despacio o con energía! También está permitido golpear los dados ya presentes en el tablero al lanzar el dado.

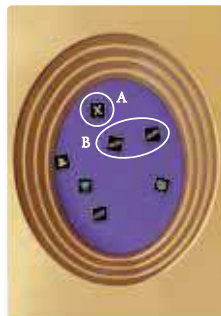
¡ATENCIÓN! Los dados que reboten fuera del tablero, que no caigan dentro o que salgan empujados fuera del tablero deben ser **eliminados del juego inmediatamente**.

Después de cada lanzamiento, se comprueba el tablero:

SI HAY “X”: Se eliminan del juego todos los dados que muestren el símbolo “X”. Estos dados ya no podrán ser utilizados. **Después** de haber eliminado estos dados, se comprueba si hay símbolos iguales.

(A)

Símbolos iguales: **Si hay dados con símbolos iguales, ¡el jugador de turno ha conseguido lanzar un hechizo!** (B) Se deben aplicar los efectos listados a continuación. **Si hay más grupos de dados con símbolos iguales**, se aplican los efectos de los hechizos siguiendo el orden del siguiente listado.



Immobilus

Si se crea una combinación de dados *Immobilus*, esos dados no se pueden coger. En cambio, sí que se pueden coger todas las otras combinaciones de dados, pero sus hechizos no tienen efecto.

Los dados *Immobilus* se quedan en el tablero hasta que la combinación sea rota por un nuevo lanzamiento. En caso de que alguien lanzara otro dado *Immobilus* mientras una combinación de dados *Immobilus* sigue aún presente en el tablero, éste último dado también deberá permanecer en el tablero.

Relashio

Si se crea una combinación de dados *Relashio*, todos los magos y brujas deben lanzar, inmediatamente y a la vez, un dado al tablero, **antes de que el jugador de turno coja los dados iguales**. Las combinaciones de hechizos que resulten de estos lanzamientos no producirán ningún efecto. Después, el mago o la bruja de turno coge todos los dados con símbolos iguales.

Accio

Si se crea una combinación de dados *Accio*, el mago o la bruja de turno coge los dados iguales. Además, puede coger del tablero un dado adicional a su elección.

Wingardium Leviosa

Si se crea una combinación de dados *Wingardium Leviosa*, el mago o la bruja de turno coge los dados iguales. Si aún quedan dados en el tablero, se apilan uno encima del otro formando una especie de torre. Si tras los siguientes lanzamientos aún quedasen dados apilados, solo se contará el dado superior para formar combinaciones.



Confundo

Si se crea una combinación de dados *Confundo*, el mago o la bruja de turno coge todos los dados iguales, y luego se invierte el orden de juego. (Si estabais jugando en sentido horario, seguid jugando en sentido antihorario, y viceversa.)

Si se crean combinaciones, se deben coger los dados iguales (salvo la combinación de dados *Immobilus*). Así termina el turno del jugador. Ahora le toca al siguiente jugador.

Si no hay dados con símbolos iguales (es decir, todos los dados muestran símbolos distintos), el jugador puede acabar su turno, ¡O puede arriesgarse y lanzar otro dado al tablero! Después de cada lanzamiento, debe seguir las fases descritas anteriormente: debe comprobar si hay dados con el símbolo "X" y dados con símbolos iguales. Si después del segundo lanzamiento sigue sin haber dados iguales, puede continuar tirando hasta que le salgan dados iguales o agote los dados de su reserva.

¡Expelliarmus!

Si al principio de su turno no hay dados en el tablero, significa que el jugador ha sido desarmado y ha perdido su varita. Por tanto, debe lanzar al tablero todos sus dados y seguir las instrucciones descritas anteriormente para comprobar si se ha creado alguna combinación.

¡Dados agotados!

Si al jugador se le agotan los dados, queda eliminado del juego.

Consejos

- Se puede girar el tablero para lanzar mejor.
- Si un dado se queda inclinado apoyado en otro dado o en el borde del tablero sin caer sobre una de sus caras, se puede mover el tablero hasta que el dado caiga sobre una de sus caras.
- Si todos los jugadores están de acuerdo, el jugador de turno puede mover los dados más cercanos a los bordes del tablero antes de su lanzamiento. Estos dados no se pueden rotar ni apilar uno encima de otro ni girar para que muestren otra cara.
- Los jugadores pueden escoger entre jugar con sus dados al descubierto (de forma que los demás jugadores puedan verlos), o bien mantenerlos ocultos. Ambas opciones están permitidas.

Fin de la partida

Cuando un jugador acaba su turno y ya no tiene ningún dado a su disposición, queda eliminado del juego. La partida termina cuando queda un único jugador con dados en su reserva. ¡Este jugador es el ganador!

Reglas de torneo

El objetivo de un torneo de Strike es obtener **el menor número de puntos** después de haber terminado todas las partidas. Se juegan tantas partidas como jugadores participen (cinco partidas en un torneo de cinco jugadores, cuatro en un torneo de cuatro jugadores, etc.). Por turnos, cada jugador será el primer jugador en una de las partidas del torneo.

Cuando un jugador es eliminado, este cuenta el número de jugadores que siguen en la partida y se apunta el número. Estos son los puntos del jugador para esa partida. Por ejemplo, la primera persona que quede eliminada en una partida de tres jugadores recibirá 2 puntos. El ganador de la partida obtendrá 0 puntos.

Después de jugar todas las partidas, el ganador del torneo será el jugador con **el menor número de puntos**. En caso de empate, los jugadores pueden optar por compartir la victoria o por jugar una última partida decisiva.

Reconocimientos

Game Design: Dieter Nüßle

Game Development: Mike Mulvihill

Asesoramiento: André Maack y

Sophia Absmeier

Game Development de las ediciones

anteriores: André Maack, Mike Mulvihill,

Jean-Baptiste Ramassamy

Gráficos y Diseño: Sam Dawson

Instructions: © 2020 Ravensburger North America, Inc. All rights reserved. Images may differ slightly from actual product.