



Harry Potter STRIKE DICE GAME

ПАЛОЧКИ К БОЮ!

Кидайте на арену кубик, а когда значки совпадут, накладывайте чары, как делают все волшебники мира! Подбирая кубики и заклинания, волшебницы и волшебники получают и теряют кубики, пока вокруг разворачивается битва заклинаний. Последняя волшебница или волшебник, у которых останется кубик к тому моменту, как у всех остальных они закончатся, станет чемпионом!

В комплекте

- 26 игровых кубиков
- 1 пенопластовый коврик под арену
- 1 арена
- Свод правил

Исходное положение

Положите коробку с ареной на середину стола. Подложите пенопластовый коврик под арену. Количество кубиков, которое получает каждый игрок, зависит от числа играющих (см. таблицу на следующей странице).

ВОЛШЕБНИЦЫ И ВОЛШЕБНИКИ	ИГРОВЫЕ КУБИКИ
2	8
3	7
4	6
5	5

Когда все игроки разберут свои кубики, бросьте один дополнительный кубик на арену. Если вам выпало **X**, сделайте еще один бросок или выберите другую грань кубика. Отложите дополнительный кубик в сторону; в этой игре он использоваться не будет.

КАК ИГРАТЬ

Ходите поочередно, начиная с самого старшего игрока, и двигайтесь по часовой стрелке. Когда игра закончится, кубик должен остаться только у одного игрока. Этот игрок и есть чемпион! Когда наступит ваш ход, вы должны бросить на арену один кубик. Бросать его осторожно или со всего размаху – решать вам! Бросая кубик, вы можете выбить другие кубики.

ВНИМАНИЕ! Кубики, упавшие мимо арены, отскочившие от нее или выбитые, тут же выходят из игры.

После каждого броска проверьте арену на предмет:

X: Выведите из игры все кубики, на которых выпало **X**. Они больше не будут использоваться. Убрав эти кубики, проверьте, есть ли совпадающие значки. (А)

Совпадающие значки: Если есть кубики с совпадающими значками, значит, вы наложили заклинание! (В) Проследите, чтобы заклинание подействовало (ниже указано, как именно). Если есть несколько пар совпавших значков, накладывайте заклинания в нижеуказанном порядке в соответствии с правилами для каждого заклинания и смотрите, как они действуют:



Иммобилюс

Если выпало совпадение по заклинанию «иммобилюс», не забирайте эти кубики. Все остальные пары кубиков можно убрать, но вот эти заклинания остаются.

Кубик с заклинанием «иммобилюс» остается на арене, пока эту комбинацию не разобьет другой бросок. Если выпадает еще одно заклинание «иммобилюс», пока на

арене все еще лежит предыдущая пара кубиков «иммобилиус», новые кубики тоже нельзя убирать.

Релашио

Если выпало совпадение по заклинанию «релашио», все волшебники должны тут же одновременно бросить по кубику на арену, прежде чем будут убраны совпадающие кубики. Ни одно из заклинаний, совпавших в результате этого броска, не действует. Волшебник, в чей ход был совершен бросок, забирает все совпавшие значки.

Акцио

Если выпало совпадение по заклинанию «акцио», игрок, в чей ход был совершен бросок, забирает совпавший кубик, а кроме того, может забрать еще один.

Вингардиум Левиоса

Если выпало совпадение по заклинанию «вингардиум левиоса», заберите совпавшие кубики. Если на арене еще остались кубики, выложите их все в одну высокую башенку. При следующем броске совпадение засчитывается только для верхнего кубика в этой башенке.



Конфундо

Если выпало совпадение по заклинанию «конфундо», заберите совпавшие кубики. После этого игроки будут ходить в обратном направлении (т. е. если до этого вы ходили по часовой стрелке, то теперь начните ходить против часовой стрелки и наоборот).

Если у вас выпало совпадение, заберите совпавшие кубики (кроме кубиков с заклинанием «иммобилиус»). Ваш ход закончился. Теперь ходит следующий игрок.

Если совпадений не выпало (на всех кубиках выпали разные значки), вы можете либо закончить свой ход, ЛИБО рискнуть и бросить на арену еще один кубик! После каждого броска вы должны проделать вышеуказанные шаги, чтобы проверить арену на предмет наличия X и совпадающих кубиков. Если совпадений по-прежнему нет, вы можете продолжить попытки, пока не выпадет совпадение или пока у вас не закончатся кубики.

Экспеллиармус!

Если настал ваш ход, а на арене не осталось кубиков, значит, вас обезоружили! Вы обязаны бросить все оставшиеся кубики на арену и, следуя вышеприведенным инструкциям, проверить, нет ли совпадений.

У меня закончились кубики!

Если у вас закончились кубики, значит, вы остоленели из-за меткого заклинания и выбыли из игры.

Советы и подсказки

- Перед каждым броском можно поворачивать арену, чтобы он вышел более удачным.
- Если кубик встал на ребро, столкнувшись с другим кубиком или со стенкой арены, можете подвинуть арену, пока кубик не упадет на плоскость.
- Если все игроки согласятся, можете отодвинуть кубики от стен арены перед броском. Нельзя меняться кубиками, нельзя их копить, нельзя менять лицевую сторону.
- Перед каждой игрой игроки могут решить, хотят ли они играть в открытую, чтобы все видели, какие у них кубики, или предпочитают скрыть их. Допустимы оба варианта.

Как закончить игру

Если на момент окончания хода у игрока не остается кубиков, он выбывает из игры. Игра заканчивается, как только остается всего один игрок с кубиками. Этого игрока объявляют победителем!

Правила турнира

Цель турнира в Strike – **набрать как можно меньше очков** к тому моменту, как будут сыграны все партии. Вы можете сыграть в Strike столько партий, сколько у вас игроков (пять партий, если игроков пятеро, четыре – если игроков четверо и т. д.). Каждый игрок должен один раз за турнир побыть тем, кто его начинает.

Когда игрок выбывает, посчитайте, сколько игроков все еще в игре, и запишите это число. Столько очков получит выбывший игрок в этой партии. Например, если играют трое, первый выбывший получит 2 очка. Победитель получит 0 очков.

Когда все партии будут сыграны, у победителя турнира должно быть меньше всего очков. Если получилась ничья, игроки могут либо разделить победу, либо сыграть еще раз, окончательно определив единого победителя.

Создатели

Дизайнер игры: Дитер Нюсле
Разработчик игры: Майк Мюльвицхилл
Консультант: Андре Маак и София Абсмайер

Графический дизайн: Сэм Доусон
Разработка предыдущих версий игры:
Андре Маак, Жан-Батист Рамассами



Предупреждение! Не предназначено для детей младше 3 лет! Мелкие детали. Опасность закупорки дыхательных путей. Для безопасности ребенка удалите все упаковочные элементы. Сохраняйте упаковку с данными предприятия изготовителя.