



Harry Potter STRIKE DICE GAME

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 tovenaar die als laatste nog dobbelstenen over heeft, is de kampioen!

Spelmateriaal

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

Voorbereiding

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!

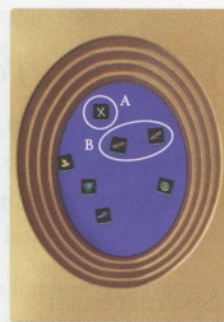
Ben je aan de beurt, dan **moet** je één van je dobbelstenen in de arena gooien. Je kunt de dobbelsteen erin laten vallen, voorzichtig gooien of hem er met grote kracht insmijten, zoals je zelf wilt. Je mag andere dobbelstenen in de arena **raken** als je gooit.

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 tovenaard 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 tovenaard haalt wel alle gelijke symbolen eruit.

Accio

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

Wingardium Leviosa

Als een tovenaard 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 tovenaard 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, klopt 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 Nüfle

Ontwerp: Mike Mulvihill

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