

NL

- * Korte regels
- * Direct beginnen
- * Voor trefzekere dobbelaars



STRIKE

Met geluk en
leef naar de
overwinning!

Voor 2-5 spelers vanaf 8 jaar

Design: DE Ravensburger, Schwarzschild · Illustratie: Franz Vohwinkel
Auteur: Dieter Nüßle · Redactie: Stefan Brück

Spelmateriaal

- 31 dobbelstenen
- 1 doos met pokerpiste
- 1 schuimrubberen mat

(Wie dat wil, kan de mat ook met een beetje lijm, niet inbegrepen, op de bodem van de piste vastplakken.)

Iedere speler krijgt het aantal dobbelstenen volgens de tabel en legt ze als zijn voorraad voor zich klaar.

Spelidee

Elke speler probeert, door behendig zijn dobbelstenen de al in de piste liggende dobbelstenen zo "om te dobbelen" dat ze een zelfde aantal ogen hebben, want die dobbelstenen zijn voor hem. Alle andere dobbelstenen blijven in de piste liggen voor de volgende speler. **Wie als laatste nog dobbelstenen over heeft, wint.**

Bovendien legt iedereen – ongeacht het aantal spelers – één dobbelsteen in de piste, met een **willekeurig aantal ogen** (maar niet de X) naar boven.

| Aantal spelers | dobbelstenen per speler |
|----------------|-------------------------|
| 2 | 9 |
| 3 | 8 |
| 4 | 7 |
| 5 | 6 |

Vorbereiding

Plaats de doos met de piste in het midden van de tafel en leg de schuimrubberen mat op de bodem van de ovale verdieping.

Als er met minder dan 5 spelers wordt gespeeld, zijn de resterende dobbelstenen overbodig en worden daarom helemaal weggelegd.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH
www.ravensburger.com

Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfastatt

Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi, 20
I-20090 Assago (MI)

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Ravensburger Ibérica S.L.U.
C/ Pesquera nº 18
28850 Torrejón de Ardoz Madrid – España

Ravensburger USA, Inc.
One Puzzle Lane
Newton, NH 03858 – USA

Ravensburger

231906

Ravensburger

Spelverloop

De oudste speler begint. Daarna gaat het verder met de wijzers van de klok tot de winnaar vaststaat.

Als je aan de beurt bent, **moet** je **één** dobbelsteen in de piste gooien.

• Gelijk aantal ogen:

Als na het gooien van je dobbelsteen er dobbelstenen in de piste liggen met eenzelfde aantal ogen, neem je **al** deze dobbelstenen uit de piste en leg je die bij je voorraad (zie het voorbeeld, hierna). Daarmee is je beurt voorbij (of je wilt of niet!) en de volgende speler is aan de beurt.

• Verschillend aantal ogen:

Als na je worp **alle** dobbelstenen in de piste een verschillend aantal ogen hebben, **mag** je nog een keer één van je dobbelstenen in de piste gooien. Of je beëindigt je beurt vrijwillig, door dit tegen je linker buurman te zeggen.

Na een volgende worp geldt voor jou weer hetzelfde: alle dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen uit de piste nemen en daarmee deze beurt beëindigen of bij wederom alleen maar een verschillend aantal ogen, nog een keer gooien of vrijwillig je beurt beëindigen enz.

Let op! Bij het gooien van je dobbelsteen moet je proberen om de al in de piste liggende dobbelstenen "om te dobbelen" zodat ze daarna wellicht een met andere dobbelstenen overeenstemmend aantal ogen hebben. Daartoe mag je de al in de arena

liggende dobbelstenen voor elk van je worpen hergroeperen, om zo meer dobbelstenen in één keer "om te dobbelen". Bij het hergroeperen mag je natuurlijk niet het aantal ogen van de dobbelstenen veranderen en ze ook niet stapelen of schuin leggen of iets dergelijks verbodens!

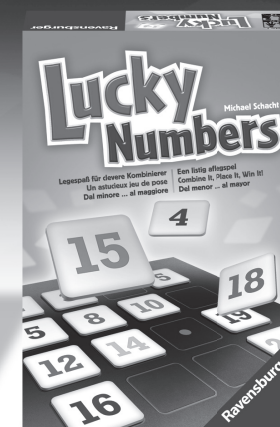
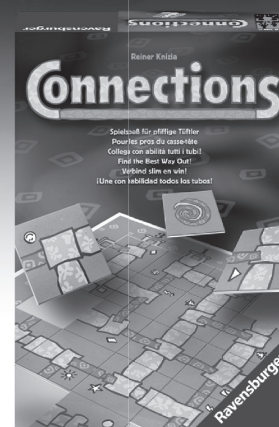
Dat was X! Als na je worp één of meer dobbelstenen in de piste met de **X** naar boven liggen, moeten deze **direct** uit de piste verwijderd en naast de doos gelegd worden; ze zijn daarmee uit het spel. Echter, hierdoor eindigt deze beurt niet automatisch, dat gebeurt alleen door het wegnemen van dobbelstenen met een gelijk aantal ogen.



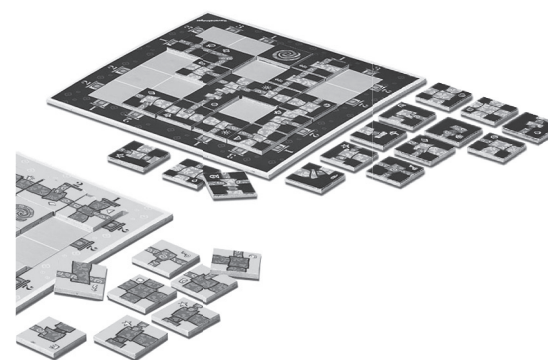
Ken je deze al?
Provate anche:
Prueba también

Connaissez-vous déjà ... ?
Kennen Sie schon?
Have you tried?

26 564 0
voor 1 tot 4 spelers
vanaf 8 jaar
pour 1 à 4 joueurs
à partir de 8 ans.
Per 1- 4 giocatori
dagli 8 anni in su
für 1 bis 4 Spieler
ab 8 Jahren
Para 1 - 4 jugadores
a partir de 8 años
For 1 to 4 players
ages 8 and up



26 565 7
voor 2 tot 4 spelers
vanaf 8 jaar
pour 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans.
Per 2- 4 giocatori
dagli 8 anni in su
für 2 bis 4 Spieler
ab 8 Jahren
Para 2 - 4 jugadores
a partir de 8 años
For 2 to 4 players
ages 8 and up



Meer informatie over de spellen is te vinden op www.ravensburger.com
Retrouvez d'autres infos sur nos jeux sur www.ravensburger.com
Per ulteriori informazioni digitate www.ravensburger.com
Weitere Infos zu den Spielen finden Sie auf www.ravensburger.com
Para más información: www.ravensburger.com
More information about the games can be found at www.ravensburger.com

Ejemplo de una jugada:

En el tablero hay un dado con un 2, otro con un 3 y otro con un 5 y los reagrupas en el centro del tablero. Luego tiras tu dado "obligatorio" contra estos dados agrupados y obtienes un 2, un 3, un 4 y un 6. Entonces decides (sabiamente) volver a tirar otro dado, pero antes reagrupas los cuatro dados. En la segunda tirada tienes más suerte: Los cinco dados muestran dos 3s, dos 5s y un 6. Recoges cuatro dados (los dos 3s y los dos 5s) del tablero y te los guardas en tu reserva. Tu jugada ha terminado. Al jugador de tu izquierda le has dejado solo un dado (el del 6) en el tablero.

¡Tiro fallido! También debes colocar junto a la caja los dados que tras una tirada (directa o indirectamente) acaban **rodando fuera** del tablero o ni siquiera llegan a caer dentro. Esto se aplica también a los dados que terminan justo encima del borde del tablero. Una tirada fallida de este tipo tampoco supone el fin automático de tu jugada.

¡La gran tirada! Si tras una tirada consigues dejar el tablero **totalmente vacío**, ya sea recogiendo los dados con el mismo número y/o quitando los dados con una X, el siguiente jugador **debe** tirar **todos** sus dados **a la vez** en lugar de tirar solo uno. Si tiene suerte, sacará dados con el mismo número y los podrá recoger del tablero...

Si tras tu tirada, los dados se quedan

inclinados de forma que no se puede ver claramente qué número indican, tiras de nuevo estos dados **fuera** del tablero y luego los colocas otra vez tal y como están dentro del tablero (o junto a la caja en caso de que indiquen una X).

Fin del juego

Cuando un jugador se queda sin dados en su reserva al finalizar su jugada, abandona la partida. Una vez acabe la partida el penúltimo jugador, el otro que quede será el ganador.

Alternativa de fin de juego

Al inicio del juego, os podéis poner de acuerdo en jugar tantas partidas, una detrás de otra, como número de jugadores, para que cada uno inicie el juego una vez. En este caso, cuando abandonéis una partida, debéis anotaros tantos puntos como jugadores queden aun en esa partida. Por eso, cuando un jugador gana una partida, no obtiene ningún punto. Gana el que tenga **menos** puntos al final de todas las partidas. En caso de empate, hay varios ganadores.

Voorbeeld voor een spelbeurt:

In de piste liggen dobbelstenen met resp. 2, 3 en 5 ogen, die je nu bij elkaar in het midden van de piste groepeert. Daarna gooi je de "verplichte" dobbelsteen tegen deze dobbelstenen, waarna er dobbelstenen met resp. 2, 3, 4 en 6 ogen liggen. Je besluit (verstandig) om nog een dobbelsteen te gooien maar voordat je dat doet, groepeer je de vier dobbelstenen. Deze keer heb je meer geluk: er liggen nu 5 dobbelstenen met resp. 2 x 3, 2 x 5 en één met 6 ogen. Je neemt nu de vier dobbelstenen (met 2 x 3 en 2 x 5 ogen) uit de piste en legt ze bij je voorraad. Deze beurt is hiermee beëindigd. Voor je linker buurman die nu aan de beurt is, ligt er nog maar één dobbelsteen (met 6 ogen) in de piste.

Dat was niX! Ook dobbelstenen die bij een worp (direct of indirect) **uit de piste rollen** of helemaal niet in de piste landen, moet je naast de doos leggen. Dit geldt ook voor dobbelstenen die bovenop de piste terecht komen. Ook een dergelijke mislukte worp leidt niet automatisch tot het eind van deze beurt.

De grote worp! Als het je lukt dat na een worp de piste – door het wegnemen van dobbelstenen met een gelijk aantal ogen en/of het wegnemen van alle X-dobbelstenen - **volledig leeg** is, **moet** de volgende speler in plaats van één, **al** zijn dobbelstenen **in één keer** in de piste gooien. Hopelijk heeft hij geluk en dobbelstenen met een zelfde aantal ogen gegooid, die hij vervolgens weer uit de piste mag nemen.....

Overigens! Mochten dobbelstenen na je worp schuin in de piste liggen, zodat je niet precies kunt vaststellen welk aantal ogen boven ligt, gooi je deze dobbelsteen **buiten** de piste opnieuw en leg je hem daarna weer terug in de piste (of direct naast de doos als je de X gegooid hebt).

Eind van het spel

Zodra een speler aan het eind van zijn beurt geen enkele dobbelsteen meer in voorraad heeft, doet hij in deze partij niet meer mee. Wanneer de één na laatste speler afvalt, staat vast dat de overgebleven speler de winnaar is.

Alternatief eind van het spel

De spelers kunnen vooraf afspreken evenveel partijen achter elkaar te spelen als er spelers zijn zodat iedereen een keer de startspeler kan zijn. In dit geval noteert ieder wanneer hij afvalt zoveel punten als het aantal spelers, dat daarna nog in het spel is. De winnaar van een partij noteert dus geen enkele punt. Wie aan het eind van alle partijen het **minst** aantal punten heeft, is de winnaar. Bij een gelijk aantal punten zijn er meer winnaars.



- * Des règles courtes
- * Pour commencer tout de suite
- * Pour lanceurs de dés adroits

F



STRIKE

Chance et adresse mènent à la victoire

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Design : DE Ravensburger, Schwarzschild · Illustrations : Franz Vohwinkel
Auteur : Dieter Nüßle · Rédaction : Stefan Brück

Contenu

- 31 dés
- 1 boîte avec une arène
- 1 tapis en mousse

Principe du jeu

Chaque joueur essaie de lancer adroitement ses dés dans l'arène pour modifier la valeur des dés qui s'y trouvent déjà et qu'ils indiquent ainsi la même valeur. Ce n'est qu'à cette condition qu'un joueur pourra les reprendre. Tous les autres dés resteront dans l'arène pour les joueurs suivants. **Le dernier joueur à posséder encore des dés dans sa réserve remportera la partie.**

Préparation du jeu

Placer la boîte avec l'arène au milieu de la table avec le tapis en mousse dans le fond

ovale. (Il est également possible de coller définitivement le tapis en mousse dans le fond de l'arène avec une colle usuelle).

Chacun reçoit autant de dés qu'indiqués dans le tableau ci-dessous et les place devant lui ; ils constituent sa réserve.

Quel que soit le nombre de joueurs, placer **un** dé dans le fond de l'arène. Sa face supérieure peut indiquer n'importe quelle **valeur** (sauf un X).

| Nombre de joueurs | Nombre de dés par joueur |
|-------------------|--------------------------|
| 2 | 9 |
| 3 | 8 |
| 4 | 7 |
| 5 | 6 |

À moins de 5 joueurs, les dés restants ne sont pas utilisés et sont laissés de côté.



Desarrollo del juego

Comienza el jugador mayor y después se continúa en el sentido de las agujas del reloj, hasta que haya un ganador.

Si es tu turno, **debes** tirar **un** dado en el tablero:

- **Números iguales:**
Si tras tu tirada hay dados que indican el mismo número en el tablero, coges **todos** estos dados del tablero y los guardas en tu reserva (ver ejemplos más abajo). Con ello, habrá terminado tu jugada (¡quieras o no!) y le tocará al siguiente jugador.

- **Números diferentes:**
Si tras tu tirada **todos** los dados en el tablero muestran números diferentes, **puedes** tirar otro de los dados de tu reserva al tablero. Si no quieres, puedes terminar tu turno voluntariamente diciéndoselo al jugador de tu izquierda.

En las siguientes jugadas, se aplican las mismas reglas: O bien coges todos los dados que muestren el mismo número y pasas turno obligatoriamente o, en caso de que todos los números sean diferentes, eliges si quieres tirar un dado más al tablero o pasar turno voluntariamente.

¡Importante! Al tirar, debéis intentar mover los dados que ya están dentro del tablero para que muestren un número diferente que a lo mejor coincide con el de los otros dados. Para ello, puedes agrupar los dados ya colocados en el tablero antes de cada tirada para que puedas mover varios dados a la vez

cuando tires. Por supuesto, cuando reagrupes los dados no puedes cambiar el número que están indicando y tampoco está permitido apilarlos o dejarlos inclinados o parecido!

¡Has sacado una X! Si tras una tirada, uno o varios dados en el tablero muestran la **X**, debes sacarlos **inmediatamente** y colocarlos junto a la caja, de esta forma quedan fuera del juego. Después de quitarlos, tu jugada no acaba automáticamente, sino solo al sacar los dados que tienen el mismo número.



- * Reglas cortas
- * Comienzo rápido
- * Para expertos en tirar los dados

E



STRIKE

¡La suerte está en los dados!

Para 2-5 jugadores a partir de 8 años

Diseño: DE Ravensburger, Schwarzschild · Ilustraciones: Fratz Vohwinkel
Autor: Dieter Nüßle · Redacción: Stefan Brück

Contenido

- 31 dados
- 1 caja con un tablero para dados
- 1 tapete de espuma

Objetivo del juego

Cada jugador debe intentar, tirando los dados al azar en el tablero, mover los dados que están ya sobre el tapete de forma que muestren números iguales. Podrá coger los dados que tengan el mismo número y los restantes se dejan sobre el tablero para el siguiente jugador. **Gana el último jugador que aún conserve algún dado.**

Preparación del juego

Colocad la caja con el tablero en el medio de la mesa y poned el tapete de espuma sobre la parte ovalada hundida.

(Si queréis, podéis pegar el tapete al tablero de forma permanente con un pegamento de uso corriente.)

Cada jugador recibe tantos dados como se indica en la tabla de abajo y se los coloca delante a modo de reserva.

Colocad después en el tablero **un** dado (independientemente del número de jugadores). En el dado puede verse cualquier **número**, pero no la X.

| Número de jugadores | Dados por cada jugador |
|---------------------|------------------------|
| 2 | 9 |
| 3 | 8 |
| 4 | 7 |
| 5 | 6 |

Si sois menos de 5 jugadores, no necesitaréis los dados sobrantes, así que los podéis dejar apartados a un lado.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la désignation du vainqueur.

Quand vient son tour, le joueur **doit** lancer 1 dé de sa réserve dans l'arène.

• Dés identiques :

Si, après son lancer, certains dés dans l'arène indiquent la même valeur, le joueur les sort et les ajoute à sa réserve (voir exemple, ci-dessous). Son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

• Dés différents :

Si, après son lancer, **tous** les dés dans l'arène indiquent une valeur différente, le joueur **peut** relancer un nouveau dé de sa réserve dans l'arène ou bien décider d'arrêter et passer la main à son voisin de gauche.

Après chaque lancer supplémentaire, le joueur a toujours les deux mêmes options : soit sortir tous les dés indiquant la même valeur et automatiquement arrêter, soit, si les valeurs des dés sont de nouveau toutes différentes, relancer un 3^e dé de sa réserve dans l'arène ou bien décider d'arrêter, etc.

Attention ! Lorsqu'il lance un dé, le joueur doit essayer de faire tourner les dés déjà dans l'arène, afin qu'ils indiquent une autre valeur qui serait peut-être identique à un autre dé de l'arène. Avant chaque lancer, le joueur peut regrouper les dés déjà dans l'arène comme il veut pour essayer d'en faire

tourner plusieurs à la fois. Il est par contre interdit, bien entendu, de modifier la face supérieure des dés en les regroupant, de les empiler, de les mettre sur l'arête ou tout autre position illicite!

Facteur X ! Si, après un lancer, un ou plusieurs dé(s) dans l'arène indique(nt) la face **X**, le joueur **doit** les sortir et les placer à côté de la boîte ; ils sont hors-jeu. Ceci ne marque pas la fin automatique de son tour ; c'est uniquement le cas s'il sort des dés avec le même nombre de points.



Exemple de tour de jeu :

Dans l'arène se trouvent un 2, un 3 et un 5 que le joueur regroupe au milieu. Il lance ensuite son dé « obligatoire » contre ces dés, les transformant en 2, 3, 4 et 6. Malin, il décide de relancer un dé, mais regroupe d'abord les quatre dés. Cette fois, il a plus de chance : les cinq dés indiquent deux 3, deux 5 et un 6. Il sort quatre dés de l'arène (les deux 3 et les deux 5) et les ajoute à sa réserve. Son tour est terminé. Il ne laisse qu'un dé dans l'arène (le 6) à son voisin de gauche.

Rien ! Lors d'un lancer, les dés qui sont projetés, directement ou indirectement, à l'**extérieur** de l'arène, ou qui n'atterrissent même pas dedans, sont placés à côté de la boîte. C'est également le cas des dés qui se retrouvent en haut de l'arène. Mais même un lancer ainsi manqué ne marque pas non plus la fin automatique du tour du joueur.

Le Grand Lancer ! Si un joueur parvient à **vider entièrement** l'arène après son lancer, en sortant les dés de même valeur et/ou en mettant hors-jeu tous les dés X, son voisin de gauche doit alors lancer non pas un mais **tous** ses dés d'un **seul coup** dans l'arène. Il n'a plus qu'à espérer avoir de la chance et obtenir des dés identiques qu'il pourra récupérer...

Précision ! Si certains dés dans l'arène sont « cassés » après son lancer, c'est-à-dire qu'il est impossible de dire quelle valeur ils indiquent, le joueur les relance à l'**extérieur** de l'arène avant de les replacer dedans sans en modifier la valeur (ou à côté de la boîte, s'il obtient un X).

Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus un seul dé dans sa réserve à la fin de son tour, il est éliminé de la partie en cours. Après l'élimination de l'avant-dernier joueur, le seul à rester en lice est déclaré vainqueur.

Alternative à la fin de la partie

Au début du jeu, il est possible de décider de jouer autant de manches à la suite qu'il y a de joueurs, pour que chacun puisse commencer le premier.

Dans ce cas, un joueur éliminé marque autant de points qu'il reste de joueurs en jeu. Le gagnant de la manche ne marque aucun point.

Le vainqueur est alors celui qui possède **le moins** de points à l'issue de toutes les manches. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Beispiel für einen Spielzug:

In der Arena liegen ein 2er-, 3er- und 5er-Würfel, die du zunächst in der Mitte der Arena gruppierst. Dann wirfst du deinen „Pflicht“-Würfel gegen diese Würfel, wonach je ein 2er, 3er, 4er und 6er ausliegen. Du entscheidest dich (klugerweise) dazu, noch einmal einen Würfel hineinzuworfen, doch zuvor gruppierst du die vier Würfel. Diesmal hast du mehr Glück: Die fünf Würfel zeigen nun zwei 3er, zwei 5er und einen 6er. Du nimmst vier Würfel (mit den zwei 3ern und zwei 5ern) aus der Arena und legst sie in deinen Vorrat. Dein Zug ist beendet. Für deinen linken Nachbarn liegt nun nur noch ein Würfel (mit der 6) in der Arena ...

Das war wohl nix! Auch Würfel, die bei einem Wurf (direkt oder indirekt) aus der Würfelarena **herausfliegen** oder gar nicht erst in der Arena landen, musst du neben der Schachtel platzieren. Dies gilt auch für Würfel, die oben auf der Arena landen. Auch ein solch misslungener Wurf führt nicht zum automatischen Ende deines Zuges.

Der große Wurf! Schaffst du es, dass nach einem Wurf die Würfelarena – entweder durch das Herausnehmen gleicher Würfel und/oder das Entfernen aller X-Würfel – **vollständig leer** ist, **muss** der nächste Spieler statt einem **alle** seine Würfel **auf einmal** in die Arena werfen. Hoffentlich hat er Glück und Würfel mit gleichen Augenzahlen geworfen, die er anschließend wieder herausnehmen darf ...

Übrigens! Sollten Würfel nach deinem Wurf „brennen“, also so schräg in der Arena liegen,

dass man nicht genau sagen kann, welche Augenzahl sie zeigen, würfelst du diese **außerhalb** der Arena neu und legst sie dann wieder so wie sie sind zurück in die Arena (bzw. gleich neben die Schachtel, falls sie das X zeigen).

Spielende

Sobald ein Spieler am Ende seines Zuges keinen Würfel mehr in seinem Vorrat hat, scheidet er aus der laufenden Partie aus. Scheidet der vorletzte Spieler aus, steht damit der letzte übriggebliebene als Gewinner fest.

Alternatives Spielende

Ihr könnt euch zu Spielbeginn auch darauf einigen, so viele Partien hintereinander zu spielen, wie ihr insgesamt Spieler seid, so dass jeder von euch einmal Startspieler ist. In diesem Fall notiert ihr euch, wenn ihr ausscheidet, so viele Punkte, wie danach noch Spieler in der Partie sind. Der Sieger einer Partie erhält demnach keine Punkte. Es gewinnt, wer am Ende aller Partien die **wenigsten** Punkte hat. Besteht hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



Spielverlauf

Der Älteste von euch beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter, bis der Gewinner feststeht.

Bist du an die Reihe, **musst** du **einen** Würfel in die Würfelarena werfen.

• Gleiche Augenzahlen:

Liegen nach deinem Wurf Würfel mit gleichen Augenzahlen in der Arena, nimmst du **alle** diese Würfel aus der Arena heraus und legst sie in deinen Vorrat (siehe Beispiel im Kasten rechts). Damit ist dein Zug beendet (ob du willst oder nicht!), und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

• Verschiedene Augenzahlen:

Zeigen nach deinem Wurf **alle** Würfel in der Arena verschiedene Augenzahlen, **darfst** du einen weiteren deiner Würfel in die Arena werfen. Oder du beendest deinen Spielzug freiwillig, indem du dies deinem linken Nachbarn mitteilst.

Nach einem weiteren Wurf gilt für dich wieder dasselbe: Entweder alle Würfel mit gleichen Augenzahlen herausnehmen und zwangsläufig aufhören oder, bei erneut nur verschiedenen Würfelzahlen, entweder noch einen weiteren Würfel in die Arena werfen oder freiwillig aufhören usw.

Aufgemerkt! Beim Werfen eines Würfels solltest du versuchen, bereits in der Arena liegende Würfel möglichst „umzuwürfeln“, so dass sie hinterher eine andere, vielleicht mit anderen Würfeln übereinstimmende Augenzahl zeigen. Dazu darfst du die bereits in der

Arena liegenden Würfel vor jedem deiner Würfel beliebig in der Arena umgruppieren, um so vielleicht gleich mehrere Würfel auf einmal „umzuwürfeln“. Allerdings darfst du beim Gruppieren natürlich die Augenzahlen der Würfel nicht verändern – und sie auch nicht stapeln oder schräg legen oder ähnlich Verbotenes!

Das war wohl X! Liegen nach einem Wurf ein oder mehrere Würfel mit dem **X** nach oben in der Arena, **musst** du diese **sofort** aus der Arena entfernen und neben der Schachtel platzieren; sie sind damit aus dem Spiel. Durch dieses Herausnehmen endet dein Zug aber nicht automatisch, sondern nur durch das Herausnehmen von Würfeln mit gleichen Augenzahlen.



- * Short Rules
- * Start Playing Quickly
- * For shooters who always hit their numbers

USA GB



STRIKE

Skill and luck
lead to
victory!

For 2 – 5 players, ages 8 and up

Design: DE Ravensburger, Schwarzschild · Illustration: Franz Vohwinkel
By: Dieter Nüßle · Editor: Stefan Brück

Game Contents

- 31 dice
- 1 game box with dice arena
- 1 foam mat

Game Idea

Each player rolls one die at a time in the arena. Keep all dice with matching numbers; leave any un-matched dice for the next player to try to claim. Be the last player with dice, and you are the winner!

Game Setup

Place the box with the dice arena in the middle of the table; place the foam mat in the bottom of the oval well.

(If you want, you can permanently glue the mat to the bottom of the arena with any common adhesive.)

Give each player the number of dice indicated in the table below. Place a single die – regardless of player number – into the arena with any number (but the X) showing.

| No. of Players | No. of Dice per Player |
|----------------|------------------------|
| 2 | 9 |
| 3 | 8 |
| 4 | 7 |
| 5 | 6 |

With fewer than 5 players, set aside the remaining dice; they are not needed for the game.

Gameplay

The oldest player starts. Play continues in clockwise direction until one player wins.

On your turn, you must roll a die in the arena.

• Matching Numbers:

If, after your roll, there are dice in the arena with matching numbers, take them out of the arena and add them to your supply (see example below). Your turn is over (whether you want it to be or not), and play continues to the person on your left.

• Different Numbers:

If, after your roll, all dice in the arena show different numbers, then you may **choose** either to roll another die or to end your turn (and play continues to the person on your left).

After a second roll, the rules are the same: Either take all dice with matching numbers out of the arena (thereby ending your turn), or, if all numbers are different, either roll one die again, or end your turn, etc.

Important! Before rolling your die, you may move the dice already in the arena, grouping them together so that the die you roll strikes, and possibly changes, their numbers. You may not, however, change the numbers on the dice when grouping them, nor may you stack them, lean them against each other, etc.!

X marks the spot! After a roll, any dice in the arena showing the X must be immediately removed from the arena **and** removed from the game. Note: removing X dice does not automatically end your turn.

Luck is not on your side! Dice that (directly or indirectly) roll out of the arena, land above the arena, or don't make it into the arena at all, must be removed from the game. Note: these unsuccessful rolls do not automatically end your turn.



- * Kurze Regeln
- * Sofort losspielen
- * Für treffsichere Würfelwerfer

D



STRIKE

Mit *Geschick*
und *Glück*
zum *Sieg!*

Für 2–5 Spieler ab 8 Jahren

Design: DE Ravensburger, Schwarzschild · Illustration: Franz Vohwinkel
Autor: Dieter Nüßle · Redaktion: Stefan Brück

Spielmaterial

- 31 Würfel
- 1 Schachtel mit Würfelarena
- 1 Schaumstoffmatte

Spielidee

Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Werfen seiner Würfel in die Würfelarena die dort liegenden Würfel so „umzuwürfeln“, dass sie gleiche Augenzahlen zeigen, denn diese darf er anschließend wieder an sich nehmen. Alle anderen Würfel aber bleiben für die nächsten Spieler in der Arena liegen. **Wer als Letzter noch Würfel besitzt, gewinnt.**

Spielvorbereitung

Stellt die Schachtel mit der Würfelarena in die Tischmitte und legt die Schaumstoff-

matte auf den Boden der ovalen Vertiefung. (Wer möchte, kann die Matte auch mit einem handelsüblichen Klebstoff dauerhaft auf dem Boden der Arena festkleben.)

Jeder von euch erhält so viele Würfel, wie in der Tabelle unten angegeben ist, und legt sie als Vorrat vor sich bereit.

Zudem legt ihr – bei jeder Spielerzahl – **einen** Würfel in die Arena, mit einer beliebigen **Augenzahl** (aber nicht dem X) nach oben.

| Spieleranzahl | Würfel pro Spieler |
|---------------|--------------------|
| 2 | 9 |
| 3 | 8 |
| 4 | 7 |
| 5 | 6 |

Spielt ihr mit weniger als 5 Spielern, benötigt ihr die restlichen Würfel nicht und legt sie deswegen gänzlich zur Seite.

Esempio di un turno:

All'interno dell'arena si trovano un dado che mostra il punteggio 2, uno che mostra il punteggio 3 e uno che mostra il punteggio 5. La prima cosa che fai è raggrupparli al centro dell'arena. Successivamente lanci il tuo dado "obbligatorio" contro questi dadi. Dopo il lancio, i punteggi visibili sono un 2, un 3, un 4 e un 6. A questo punto tu decidi (saggiamente) di lanciare nell'arena ancora un altro dado e, naturalmente, prima raggruppi i quattro dadi. Questa volta hai più fortuna: i cinque dadi ora mostrano due 3, due 5 e un 6. Prendi dall'arena quattro dadi (con i due 3 e i due 5) e li metti all'interno della tua scorta. Il tuo turno è terminato. Ora, per il vicino alla tua sinistra, all'interno dell'arena è rimasto un solo dado (con il 6).

La fortuna non è dalla tua parte? Vanno messi accanto alla scatola anche i dadi che durante un lancio (diretto o indiretto) **rotolano fuori** dall'arena oppure che non finiscono totalmente all'interno dell'arena. Lo stesso vale anche per i dadi che finiscono in alto, sull'arena. Un lancio fallito in questo modo, però, non comporta la fine automatica del tuo turno.

Il grande lancio! Se riesci a **vuotare completamente** l'arena dopo un lancio (o prendendo i dadi che mostrano punteggi uguali e/o eliminando tutti i dadi con la X) il giocatore successivo deve lanciare nell'arena non uno, ma **tutti i suoi dadi** insieme. Speriamo che sia fortunato e che con il suo lancio ottenga dadi che mostrano lo stesso punteggio, così potrà riprenderseli...

A proposito! Se, dopo il tuo lancio, i dadi dovessero assumere (all'interno dell'arena) una posizione talmente inclinata da rendere

impossibile capire quale sia il punteggio ottenuto, devi lanciare di nuovo questi dadi, ma al **di fuori** dell'arena. Rimettili poi all'interno dell'arena così come sono, con il punteggio ottenuto (oppure accanto alla scatola, nel caso essi mostrino la X)

Fine del gioco

Un giocatore viene eliminato dalla partita in corso quando, al termine del suo turno, non dispone più di dadi di scorta. Quando viene eliminato anche il penultimo giocatore, non ci sono più dubbi: l'ultimo giocatore rimasto è il vincitore.

Fine del gioco alternativa

All'inizio del gioco potete accordarvi tra di voi e decidere di giocare tante partite quanti sono i partecipanti: ciascun giocatore potrà così iniziare il gioco almeno una volta per primo. In questo caso, al momento dell'uscita dal gioco, annotatevi tanti punti quanti sono i giocatori ancora in gioco. Il vincitore di una partita non riceverà quindi nessun punto. Alla fine di tutte le partite, vince chi ha totalizzato il punteggio **più basso**. In caso di pareggio, i vincitori saranno più di uno.

Example of a game turn:

Dice with the numbers 2, 3 and 5 showing are in the arena. Before rolling, you group them in the middle of the arena. You roll your first, mandatory, die into the arena, striking these dice, after which the numbers 2, 3, 4 and 6 are showing. You (cleverly) decide to roll again, grouping the four dice in the middle of the arena. This time you are luckier: The five dice now show two 3s, two 5s and a 6. You take four dice (the two 3s and the two 5s) out of the arena and add them to your supply. Your turn is over. The player on your left has only one die (the 6) in the arena at the start of their turn.

The big roll! If you manage to empty the entire arena of dice – either by removing matching dice and/or taking dice with Xs out of the game – then the next player must roll **all dice at once** instead of rolling only one. Hopefully there are some matching numbers after the roll.... otherwise, that player is out of the game!

Note: after your roll, any die that is lying on the edge, or leaning sideways so that you cannot say for certain which number is showing, should be re-rolled outside the arena and then placed back into the arena (or removed, in the case of an X).

Game End

Players who run out of dice are out of the game. The last player remaining is the winner.

Alternative Game End

You may choose to play as many games as there are players, so that each person is the start player once. The winner of each game scores 0 points; other players score as many points as there are players remaining in the game once they get out. The overall winner is the player with the fewest points at the end of all games. In the event of a tie there are multiple winners.



- * Poche regole
- * Si gioca da subito
- * Per chi ha la giusta mira



STRIKE

Si vince per abilità e fortuna

Per 2- 5 giocatori dagli 8 anni in su

Design: DE Ravensburger, Schwarzschild · Illustrazioni: Franz Vohwinkel
Autore: Dieter Nüßle · Redazione: Stefan Brück

Materiale di gioco

- 31 dadi
- 1 scatola con arena dei dadi
- 1 tappetino in gommapiuma

Idea del gioco

Lanciando con abilità i propri dadi nell'arena, **ogni partecipante** tenta di "far girare" i dadi che si trovano già al suo interno affinché su questi appaia lo stesso punteggio: il giocatore può infatti riprendersi solo i dadi che mostrano un punteggio uguale. Tutti gli altri dadi rimangono all'interno dell'arena per il giocatore successivo. **Vince chi resta per ultimo in gioco con ancora dadi a disposizione.**

Preparazione del gioco

Posizionate la scatola con l'arena dei dadi al centro del tavolo e mettete il tappetino

in gommapiuma sul fondo dell'incavo ovale. (Chi lo desidera può anche incollare il tappetino in modo definitivo sul fondo dell'arena, utilizzando una colla normalmente in commercio.)

Il numero di dadi spettante a ciascun giocatore è indicato all'interno della tabella, sulla colonna a destra. Tenete questi dadi pronti come scorta davanti a voi.

Mettete poi all'interno dell'arena **un** dado (indipendentemente dal numero dei giocatori). Sul dado può essere visibile un **punteggio** qualsiasi, ma non la X.

| Numero giocatori | Dadi per giocatore |
|------------------|--------------------|
| 2 | 9 |
| 3 | 8 |
| 4 | 7 |
| 5 | 6 |

Se siete in meno di 5 giocatori, i dadi restanti non sono necessari, metteteli quindi da parte.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più grande, poi si procede in senso orario fino a quando non si scoprirà chi è il vincitore.

Quando è il tuo turno, **lancia un** dado all'interno dell'arena dei dadi.

• Punteggi uguali:

Una volta lanciato il dado, se all'interno dell'arena si trovano dadi che mostrano lo stesso punteggio, puoi prenderli e metterli nella tua scorta (vedi esempio a pag. 9). A questo punto il tuo turno è terminato (che tu lo voglia o no!) e tocca al prossimo giocatore.

• Punteggi diversi:

Una volta lanciato il dado, se all'interno dell'arena **tutti** i dadi mostrano punteggi diversi, **hai la possibilità** di lanciare all'interno dell'arena un altro dei tuoi dadi. Ma puoi anche liberamente decidere di terminare così la tua mossa, in questo caso ti basta comunicare semplicemente la tua decisione al giocatore che si trova alla tua sinistra.

In caso di un ulteriore lancio, valgono sempre le stesse regole: o prendi tutti i dadi che mostrano lo stesso punteggio terminando così obbligatoriamente il tuo turno, oppure, nel caso in cui i punteggi mostrati dai dadi siano ancora una volta tutti diversi, decidi liberamente se lanciare un altro dado all'interno dell'arena o se terminare così la tua mossa, ecc.

Attenzione! Quando lanci un dado dovresti

cercare di "far girare" il più possibile i dadi che si trovano già all'interno dell'arena in modo che successivamente questi mostrino un punteggio diverso, magari corrispondente a quello di altri dadi. A questo scopo, prima di ogni lancio puoi raggruppare diversamente e come preferisci i dadi che si trovano già all'interno dell'arena: forse così sarai in grado di "far girare" più dadi in una volta. Quando raggruppi i dadi non puoi però cambiare il loro punteggio. È anche vietato impilarli, metterli in posizione inclinata o cose simili!

È proprio una X! Se, dopo un lancio, all'interno dell'arena si trovano uno o più dadi che mostrano la **X**, devi toglierli **subito** dall'arena e metterli accanto alla scatola: essi ora sono esclusi dal gioco. Il tuo turno non finisce però automaticamente dopo questa eliminazione di dadi, devi prima prendere i dadi che mostrano lo stesso punteggio.

