

Harry Potter™

Quidditch™

Dice Game

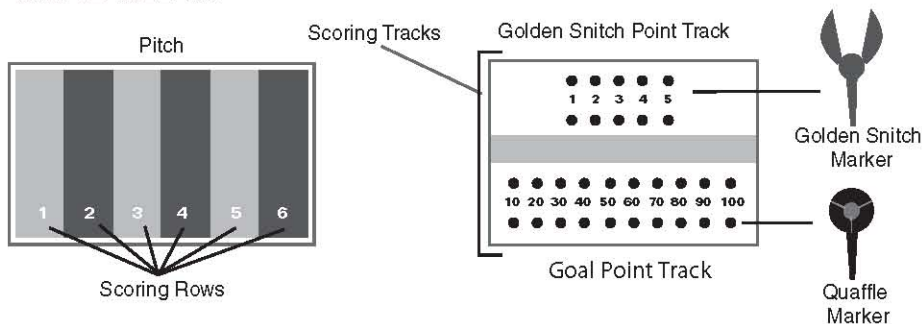
CONTENTS

- 1 Trunk (Game Case)
- 1 Score Board / Die Holder
- 1 Quaffle Die (Red 12-Sided)
- 2 Bludger Dice (Black 12-Sided)
- 1 Golden Snitch™ Die (Gold 6-Sided)
- 1 Keeper Die (Black 6-Sided)
- 4 Goal Dice (Blue 6-Sided)
- 2 Quaffle Score Markers (1 Blue, 1 Red)
- 2 Golden Snitch Score Markers (1 Blue, 1 Red)

THE OBJECT

Roll the dice and place them on the Quidditch Pitch to earn goals and catch the Golden Snitch, or to block your opponent from scoring. The first player to "catch" the Golden Snitch ends the match, and the player with the most Goal Points wins!

GAME SET UP



- Open the Trunk to reveal the "Pitch" (playing field) on the inside lid.
- Remove the Dice Tray and set the dice aside.
- Flip the Dice Tray over so that the Scoring Tracks are face up and set it beside the Pitch.
- Each player chooses to be red or blue and takes the corresponding Score Markers. The Quaffle Markers are for the Goal Point Track (10-100) and the Golden Snitch Markers are for the Golden Snitch Point Track (1-5).
- Each player rolls a 6-sided die; the player who rolls the highest will play Offense first and takes the 4 Goal Dice, the Quaffle Die and the Golden Snitch Die. The other player is on Defense and takes the 2 Bludger Dice and the Keeper Die (see THE DICE below). Ties are re-rolled.

THE PITCH

- The playing field for Quidditch Dice is called the Pitch. This is where the dice are "booked" (placed) in Scoring Rows.
- The Pitch is divided into 6 Scoring Rows, labeled 1 through 6. When a die is rolled, the number rolled indicates which row that specific die can be booked in. Example: If a rolled die comes up a 2, it can only be booked in row 2.
- A die that has been booked must remain in that Scoring Row until the round is over.
- A Scoring Row can only hold 4 dice. Once 4 dice have been booked in a row, no more dice can be booked in it.

THE MATCH

- A match is played in a series of rounds.
- At the beginning of each round, the Offensive Player takes control of the Offense Dice and the Defensive Player takes control of the Defense Dice (see THE DICE below).
- As a round is played, the Offensive Player and the Defensive Player alternate booking their dice. The Offensive Player tries to score points, while the Defensive Player tries to block the Offensive Player from scoring.
- At the end of each round, players switch offensive and defensive positions to begin the next round.

THE POINTS

Goal Points: At the end of the match, the player with the most Goal Points wins, so players should try to accumulate as many Goal Points as possible throughout the match.

Golden Snitch Points: The match ends when one of the players has scored 5 Golden Snitch Points, thus "catching" the Golden Snitch. It's important to try to score Golden Snitch Points throughout the match, but players should take care not to end the match too soon (when their opponent has more Goal Points). Remember: The amount of Golden Snitch Points scored at the end of the match does NOT determine the winner.

THE DICE

The Offense

Goal Dice (Blue 6-Sided Dice) – Book Goal Dice to earn the goals needed to win. At the end of a round, each goal that hasn't been blocked by the Defense is worth 10 Goal Points.

Quaffle (Red 12-Sided Die) – The Quaffle is not worth any points on its own, but acts as a special multiplier. When booked in a row with Goal Dice, it doubles the point value of each goal in that row, PLUS it becomes worth 20 Goal Points itself. **Example:** A row with the Quaffle and 3 Goal Dice equals 80 Goal Points (60 points for the 3 Goal Dice plus 20 points for the Quaffle). However, when booked in a row with the Golden Snitch, the Quaffle is rendered worthless and is no longer able to multiply points.

Golden Snitch (Gold 6-Sided Die) – The Golden Snitch is **always** the first die booked in each round, and it enables the Offensive Player to earn Golden Snitch Points. Alone, it is worth nothing, but when it is booked in a row with Goal Dice that have not been blocked by the Defense, each Goal Die in the row is now worth ONE Golden Snitch Point. **However, Goal Dice booked in a row with the Golden Snitch no longer earn Goal Points.** The match ends when one of the players catches the Golden Snitch by being the first to earn 5 Golden Snitch Points.

The Defense

Keeper (Black 6-Sided Die) – The Keeper is **always** the first die booked by the Defense in each round and acts as a blocker to prevent the Offense from scoring. Any Offensive Die booked into the same row as the Keeper is worth nothing (the Offense cannot score Goal Points nor Golden Snitch Points in a row blocked by a Keeper).

Bludgers (Black 12-Sided Dice) – The Bludgers are additional blockers that are booked to prevent the Offense from scoring. Any Offensive Die booked into the same row as a Bludger is worth nothing (the Offense cannot score Goal Points nor Golden Snitch Points in rows with Bludgers).

THE PLAY

- Both players pick up all of their dice and roll at the same time. Both must ensure their dice are visible to the other player throughout the round.
- Offense goes first and the Golden Snitch **MUST** be the first die they book. The Golden Snitch Die is placed in the Scoring Row that matches the number it rolled.
- After the Golden Snitch has been booked, the Offensive Player may book as many of the other offense dice as desired, matching the number rolled on each die to the same Scoring Row. The Offensive Player may also choose not to book other dice. Offense announces when it has finished its turn.
- It is now Defense's turn and the Keeper **MUST** be the first defensive die booked. Place the Keeper Die in the Scoring Row that matches the number it rolled. Defense may continue to book their other dice, or choose to wait and see what Offense books in the following turns. Defense announces when it has finished its turn.
- Both players pick up their remaining dice and re-roll.
- Offense books again. The Offensive Player **MUST** book at least **ONE** die on each turn for the remainder of the round, even if that means booking in a row that is blocked by any black die (a Keeper or a Bludger). Offense announces when they are finished.
- Defense now books again. The Defensive Player **MUST** also book at least **ONE** die on each turn for the remainder of the round. Defense announces when they are finished.

NOTE: During a turn, if a player's only option is to book a die in a full row (a row that already has 4 dice), that die is fouled and set outside the Pitch until the next round. The fouled die counts as the player's one mandatory booking for the turn.

- The round continues in this manner, with players re-rolling and booking at least one die on each turn until both have booked all of their dice. Since the amount of dice a player books on each turn can vary, it is possible for one of the players to continue taking turns after the other has finished booking all of their dice.
- When all of the dice have been booked, the round is over and the Offense totals their score for that round (see THE SCORE below).
- Clear the Pitch and exchange the dice. The Defensive Player becomes the Offense for the next round and will now have the opportunity to score points.
- Repeat the steps for each round until one player scores all 5 Golden Snitch Points to catch the Golden Snitch and end the match.

THE SCORE

- At the end of each round, the Offensive Player for that round totals their score (REMEMBER: The numbers on the dice do not affect the score):

Any Scoring Row with a black die (a Keeper or a Bludger) is blocked, and NO points are scored for that row.

For the remaining rows:

- Score ONE Golden Snitch Point for each Goal Die in the row with the Golden Snitch. (Goal Dice in this row **DO NOT** earn Goal Points, and a Quaffle in this row has no value.)
- Each Goal Die (*without* a Golden Snitch or Quaffle) scores 10 Goal Points (Example: if 2 Goal Dice share an unblocked row, score 20 points).
- Each Goal Die in a row **WITH** a Quaffle scores 20 Goal Points, **PLUS** add an extra 20 points for the Quaffle itself (Example: A row with 2 Goal Dice and 1 Quaffle scores 60 points).
- Neither the Golden Snitch nor the Quaffle has any value when booked in rows that do not include at least one Goal Die. Empty rows also have no value.

Sample Round Score

1

2

3

4

5

6

Row 1: Empty = No points.

Row 2: 1 Goal Die blocked by a Keeper = No points.

Row 3: 1 Goal Die blocked by a Bludger = No points.

Row 4: Golden Snitch with 1 Goal Die = 1 Golden Snitch Point.

Row 5: Blocked by a Bludger = No points.

Row 6: Quaffle with 1 Goal Die = 40 Goal Points

TOTAL for the Offense = 40 Goal Points, 1 Golden Snitch Point

The Scoring Tracks

- Use your Golden Snitch Marker to log Golden Snitch Points on your Golden Snitch Point Track (1-5).
- Use your Quaffle Marker to log Goal Points on your Goal Point Track (10-100).
- At the end of every round, the Offensive Player adds any points scored to their existing score by moving the markers up the track.
- When the Goal Points reach 100 on the Goal Point Track, loop the marker back to 10 and continue up the track again (Players must mentally keep track of how many times they have reached 100).
- When a Golden Snitch Marker reaches the 5th Golden Snitch Point, the match is over.

THE VICTORY

- While totaling the score at the end of a round, if the Offensive Player scores their 5th Golden Snitch Point, that player has caught the Golden Snitch and the match ends immediately. The Offense may finish adding that round's score to their total.
- The player who caught the Golden Snitch receives an **additional 15 Goal Points** (to break any ties).
- The Player with the most Goal Points wins the match!

© 2005 Mattel, Inc., 393 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. **MADE IN CHINA.** Manufactured for Mattel. All Rights Reserved. MATTEL and associated trademarks and trade dress are owned by Mattel, Inc. **FABRIQUÉ EN CHINE** pour Mattel. Tous droits réservés. MATTEL ainsi que les marques y afférentes et leur représentation sont des marques de Mattel Inc.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. HARRY POTTER, les personnages, les noms et les indices y afférents sont des marques de Warner Bros., qui détient le copyright. Entertainment Inc. (s05)

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-9697. **Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.** Helpline: 01628500303. www.service.mattel.com/UK Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94529 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902 20 30 10. Mattel Australia Pty, Ltd., Richmond, Victoria: 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel, Inc., 393 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. MME-920701-NB3. 59-05-51-00. Ext. 5206. 6 - 01-800-463 59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ: 54.558.002/0004-72 Av. Tamboré, 1400/1440 Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

Harry Potter

Quidditch™

Jeu des dés

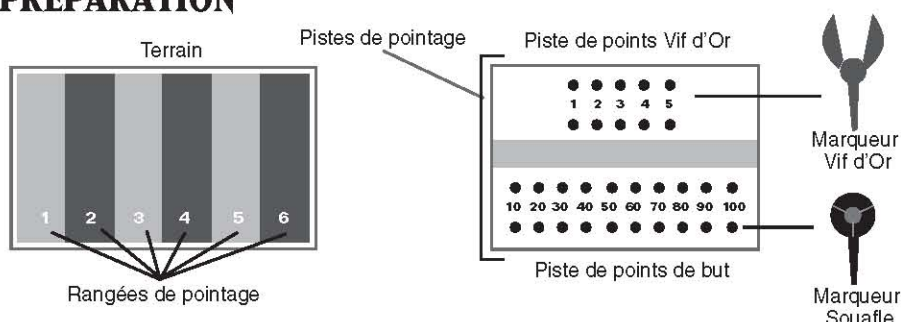
CONTENTS

- 1 mallette de jeu
- 1 planche de pointage/porte-dés
- 1 dé Souafle (rouge, 12 faces)
- 2 dés Cognard (noir, 12 faces)
- 1 dé Vif d'Or (doré, 6 faces)
- 1 dé gardien (noir, 6 faces)
- 4 dés de but (bleu, 6 faces)
- 2 marqueurs de points Souafle (1 bleu, 1 rouge)
- 2 marqueurs de points Vif d'Or (1 bleu, 1 rouge)

BUT DU JEU

Faire rouler les dés et les placer sur le terrain de Quidditch pour inscrire des buts et "attraper" le Vif d'Or, ou pour empêcher son adversaire de marquer des points. La partie prend fin quand un joueur attrape le Vif d'Or; celui qui a le plus de points gagne la partie!

PRÉPARATION



- Ouvrir la mallette pour exposer le terrain (sur la face intérieure du couvercle).
- Retirer le plateau de dés et mettre les dés de côté.
- Retourner le plateau de dés de façon que les pistes de pointage soient face vers le haut et le mettre à côté du terrain.
- Chaque joueur choisit une couleur, soit rouge ou bleu, et prend les marqueurs de points correspondants. Les marqueurs Souafle seront placés sur la piste de points de but (10-100), et les marqueurs Vif d'Or, sur la piste de points Vif d'Or (1-5).
- Chaque joueur fait rouler un dé à 6 faces; celui qui obtient le chiffre le plus élevé joue l'attaque d'abord et prend les 4 dés de but, le dé Souafle et le dé Vif d'Or. L'autre joueur joue la défense et prend les 2 dés Cognard ainsi que le dé gardien. (Se référer à la section LES DÉS.) S'il y a égalité, les joueurs lancent les dés de nouveau.

LE TERRAIN

- Le jeu de dés Quidditch se déroule sur ce qu'on appelle le terrain. C'est là que les dés sont placés sur les rangées de pointage.
- Le terrain est divisé en 6 rangées de pointage, numérotées de 1 à 6. Quand un dé est lancé, le chiffre obtenu détermine sur quelle rangée il doit être placé. Par exemple, si le chiffre obtenu avec un dé est 2, ce dé doit être placé sur la rangée 2.
- Une fois qu'un dé est placé, il ne peut pas être bougé avant la fin de la manche.
- Un rangée peut contenir un maximum de 4 dés

LA PARTIE

- Une partie comprend plusieurs manches.
- Au début de chaque manche, celui qui joue l'attaque prend le contrôle du dé d'attaque, et celui qui joue la défense prend le contrôle du dé de défense. (Se référer à la section LES DÉS.)
- Lors d'une manche, les joueurs d'attaque et de défense placent leurs dés à tour de rôle. Celui qui joue l'attaque tente d'inscrire des points tandis que celui qui joue la défense doit empêcher son adversaire d'en marquer.
- À la fin de chaque manche, les joueurs changent de position entre l'attaque et la défense pour la nouvelle manche.

LES POINTS

Points de but : À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points de but gagne; il faut donc tenter d'accumuler le plus de points de but possible tout au long de la partie.

Points Vif d'Or : La partie prend fin quand un des joueurs a «attrapé» le Vif d'Or, c'est-à-dire quand il a marqué 5 points Vif d'Or. Il est important d'essayer de marquer des points Vif d'Or tout au long de la partie, mais il est recommandé d'employer une stratégie faisant en sorte que la partie ne se termine pas trop tôt, c'est-à-dire pas quand son adversaire a plus de points de but que soi. Il faut se rappeler que le nombre de points Vif d'Or marqués à la fin d'une partie ne détermine PAS le gagnant.

LES DÉS

L'attaque

Dé de but (bleu, à 6 faces) – Placer le dé de but de façon à obtenir les points nécessaires pour gagner. À la fin d'une manche, chaque but qui n'a pas été bloqué par la défense vaut 10 points de but.

Souafle (rouge, à 12 faces) – Le Souafle ne vaut pas de points à lui seul; il sert de multiplicateur. Quand il est placé dans une rangée où se trouvent des dés de but, il double la valeur des points de chaque but dans cette rangée ET EN PLUS, il prend une valeur de 20 points de but. **Par exemple**, une rangée où se trouvent le Souafle et 3 dés de but équivalait à 80 points de but (60 points pour les 3 dés de but, plus 20 points pour le Souafle). Toutefois, si le Souafle se trouve sur une rangée avec le Vif d'Or, il perd sa valeur et ne peut servir de multiplicateur de points.

Vif d'Or (doré, 6 faces) – Le Vif d'Or est **toujours** le premier dé placé à chaque manche, et il permet à celui qui joue l'attaque d'obtenir des points Vif d'Or. Il n'a aucune valeur à lui seul, mais quand il est placé dans une rangée avec un dé de but qui n'a pas été bloqué par la défense, il donne à chaque dé de but dans cette rangée la valeur de UN point Vif d'Or. **Cependant, un dé de but placé dans une rangée où se trouve le Vif d'Or ne peut plus permettre d'accumuler des points de but.** La partie prend fin quand un des joueurs réussit à «attraper» le Vif d'Or, c'est-à-dire en étant le premier à obtenir 5 points Vif d'Or.

La défense

Gardien (noir, 6 faces) — Le gardien est toujours le premier dé placé par la défense à chaque manche, et il sert de bloqueur pour empêcher l’attaque de marquer des points. Tout dé d’attaque placé sur la même rangée que le gardien perd sa valeur — l’attaque ne peut pas marquer de points de but ou de points Vif d’Or dans une rangée bloquée par un gardien.

Cognards (noirs, 12 faces) — Les Cognards servent de bloqueurs supplémentaires pour empêcher l’attaque de marquer. Tout dé d’attaque placé sur la même rangée que qu’un Cognard n’a aucune valeur (l’attaque ne peut pas marquer de points de but ou de points Vif d’Or dans une rangée où il y a des Cognards).

LE JEU

- Les deux joueurs font rouler leurs dés simultanément. Ils doivent pouvoir voir tous les dés pendant toute la manche.
- Celui qui joue l’attaque joue en premier; le Vif d’Or **DOIT** être le premier dé placé. Le joueur le met sur la rangée de pointage qui correspond au chiffre obtenu au dé.
- Une fois que le Vif d’Or est placé, celui qui joue l’attaque peut placer autant de dés qu’il le veut sur une même rangée, selon le chiffre obtenu à chaque lancer de dé. Il peut décider de ne pas placer de dé. Il doit aviser l’autre joueur quand il a terminé son tour.
- C’est alors au tour de la défense de jouer; le gardien **DOIT** être le premier dé placé. Il doit être placé dans la rangée de pointage qui correspond au chiffre obtenu au dé. Celui qui joue la défense peut continuer de placer ses autres dés, ou il peut attendre de voir les dés que place l’attaque aux tours suivants. Il doit aviser son adversaire quand il a terminé son tour.
- Les deux joueurs font rouler les dés qui restent.
- Celui qui joue l’attaque place ses dés. L’attaque **DOIT** placer au moins **UN** dé à chaque tour pour le reste de la manche, même si cela signifie en placer un dans une rangée bloquée par n’importe quel dé noir. Le joueur doit aviser son adversaire quand il a terminé.
- C’est alors au tour de celui qui joue la défense de placer ses dés. Il **DOIT** lui aussi placer au moins **UN** dé à chaque tour pour le reste de la manche. Le joueur doit aviser son adversaire quand il a terminé.

REMARQUE : Si la seule option d’un joueur est de placer un dé dans une rangée complète (où se trouvent 4 dés), ce dé est mis de côté sur le terrain jusqu’à la manche suivante. Le dé mis de côté compte comme le dé placé par le joueur pour ce tour.

- La manche se poursuit de la même façon; les joueurs doivent placer au moins un dé à chaque tour jusqu’à ce qu’ils les aient tous placés. Comme le nombre de dés que place un joueur peut varier, il est possible qu’un joueur continue après que son adversaire ait placé tous les siens.
- Une fois que tous les dés sont placés, la manche prend fin et celui qui joue l’attaque additionne ses points pour la manche. (Se référer à la section LE POINTAGE.)
- Vider le terrain et échanger les dés. Celui qui jouait l’attaque devient la défense pour la manche suivante et peut maintenant marquer des points.
- Répéter les étapes pour chaque manche jusqu’à ce qu’un joueur ait «attrapé» le Vif d’Or, c’est-à-dire qu’il ait amassé 5 points Vif d’Or. La partie est alors terminée.

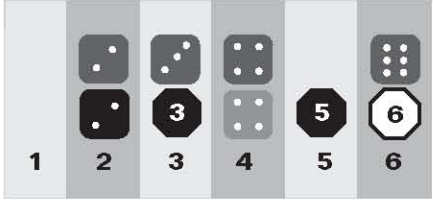
LE POINTAGE

- Celui qui joue l’attaque additionne ses points à la fin de chaque manche.
ATTENTION : Les chiffres sur les dés n’influencent pas le pointage.
- **Toute rangée de pointage qui comprend un dé noir (gardien ou Cognard) est bloquée et AUCUN point ne peut y être marqué.**

Pour les autres rangées :

- UN point Vif d’Or est marqué pour chaque dé de but placé dans la rangée où se trouve le Vif d’Or. Remarque : Dans cette rangée, le dé de but n’inscrit **PAS** de points de but, et un Souafle n’y a aucune valeur.
- Chaque dé de but (sans Vif d’Or ou Souafle) marque 10 points de but. Par exemple, si 2 dés de but sont dans une même rangée non bloquée, 20 points sont inscrits.
- Chaque dé de but dans une rangée OÙ SE TROUVE un Souafle permet de marquer 20 points de but PLUS 20 points additionnels pour le Souafle. Par exemple, une rangée où se trouvent 2 dés de but et 1 Souafle permet de remporter 60 points.
- Le Vif d’Or et le Souafle n’ont pas de valeur s’ils sont placés dans des rangées où il n’y a pas au moins un dé de but. Les rangées vides n’ont aucune valeur.

Exemple de pointage pour une manche



Rangée 1 : vide = aucun point
Rangée 2 : 1 dé de but bloqué par un gardien = aucun point
Rangée 3 : 1 dé de but bloqué par un Cognard = aucun point
Rangée 4 : Vif d’Or avec 1 dé de but = point Vif d’Or
Rangée 5 : bloquée par un Cognard = aucun point
Rangée 6 : Souafle avec 1 dé de but = 40 points de but
TOTAL pour l’attaque = 40 points de but et 1 point Vif d’Or

Les pistes de pointage

- Les joueurs inscrivent leurs points Vif d’Or avec leur marqueur Vif d’Or sur la piste de points du même nom (1-5).
- Le marqueur Souafle sert à inscrire les points de but sur la piste du même nom (10-100).
- À la fin de chaque manche, celui qui joue l’attaque additionne tous les points accumulés à son total en déplaçant les marqueurs sur la piste.
- Quand les points de but atteignent 100 sur la piste, retourner à 10 et recommencer à monter la piste — les joueurs doivent se rappeler du nombre de fois qu’ils ont atteint 100.
- La partie prend fin quand un marqueur Vif d’Or atteint le 5e point Vif d’Or.

LA VICTOIRE

- À la fin d’une manche, quand les joueurs additionnent leurs points, si celui qui joue l’attaque attrape le Vif d’Or en marquant son 5e point Vif d’Or, la partie prend fin immédiatement. Le joueur peut terminer d’ajouter les points de cette manche à son total.
- Le joueur qui a attrapé le Vif d’Or reçoit **15 points additionnels** pour éviter qu’il y ait égalité.
- Le joueur qui a le plus de points de but gagne la partie!

Harry Potter

Quidditch™

Juego de dados

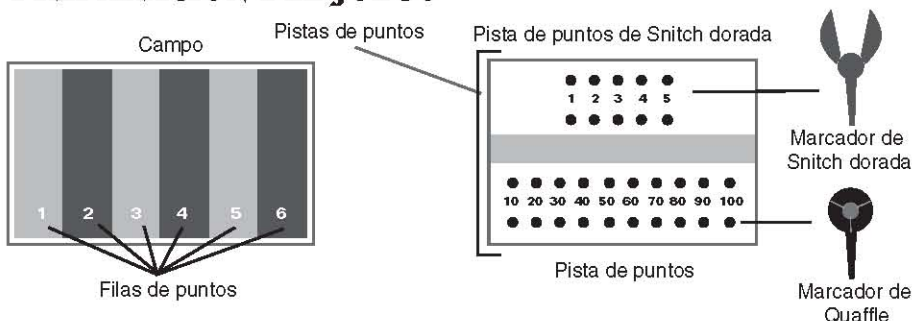
CONTENIDO

- 1 baúl (estuche del juego)
- 1 tabla de puntos / porta-dados
- 1 dado de Quaffle (rojo, de 12 caras)
- 2 dados de Bludger (negros, de 12 caras)
- 1 dado de Snitch dorada (dorado, de 6 caras)
- 1 dado de guardián (negro, de 6 caras)
- 4 dados de puntos (azules, de 6 caras)
- 2 marcadores de puntos de Quaffle (1 azul, 1 rojo)
- 2 marcadores de Snitch dorada (1 azul, 1 rojo)

OBJETIVO

Tira los dados y ponlos en el campo Quidditch para acumular puntos y atrapar a la Snitch dorada o para bloquear a tu oponente para que no logre puntos. El primer jugador en "atrapar" la Snitch dorada hace que se acabe el juego. ¡El jugador con más puntos gana!

PREPARACIÓN DEL JUEGO



- Abre el baúl para ver el "campo" (campo de juego) en la parte interior de la tapa.
- Saca la bandeja de dados y coloca los dados a un lado.
- Voltea la bandeja de dados de modo que las pistas de puntos apunten para arriba, y ponla al lado del campo de juego.
- Cada jugador escoge ser rojo o azul y toma los marcadores de puntos correspondientes. Los marcadores de Quaffle son para la pista de puntos (10-100) y los marcadores de Snitch™ dorada son para la pista de puntos de la Snitch™ dorada (1-5).
- Cada jugador tira un dado de 6 caras; el jugador a quien le salga el número más alto jugará a la ofensiva primero y debe tomar los 4 dados de puntos, el dado de Quaffle y el dado de la Snitch dorada. El otro jugador está a la defensiva y toma los 2 dados de Bludger y el dado del guardián (ver LOS DADOS, abajo). Si hay empates se vuelve a tirar el dado de 6 caras.

EL CAMPO

- El área de juego de Dados Quidditch™ se llama el campo. Aquí es donde se ponen los dados en filas de puntos.
- El campo se divide en 6 filas de puntos, rotuladas de la 1 a la 6. Cuando se tira un dado, el número que sale indica en qué fila se debe poner ese dado específico. Por ejemplo: si en el dado sale un 2, solo se puede colocar en la fila 2.
- Después de colocar un dado en una fila de puntos, debe permanecer ahí hasta que se acabe la ronda.
- Pueden colocarse un máximo de 4 dados en una fila de puntos. Después de colocar 4 dados en una fila dada, no se pueden colocar más dados en dicha fila.

EL JUEGO

- El juego se juega en una serie de rondas.
- Al comienzo de cada ronda, el jugador ofensivo toma control de los dados ofensivos y el jugador defensivo toma control de los dados defensivos (ver LOS DADOS, abajo).
- Conforme se juega una ronda, el jugador ofensivo y el defensivo se turnan colocando sus dados en el campo de juego. El jugador ofensivo trata de acumular puntos, mientras que el jugador defensivo intenta bloquear al jugador ofensivo para que no logre puntos.
- Al final de cada ronda, los jugadores cambian de posición (ofensiva-defensiva) para empezar la siguiente ronda.

LOS PUNTOS

Puntos: al final del juego, el jugador con más puntos acumulados gana, de modo que los jugadores deben tratar de acumular la máxima cantidad de puntos posible en el curso del juego.

Puntos de la Snitch dorada: el juego se acaba cuando uno de los jugadores logra acumular 5 puntos de Snitch dorada, con ello "atrapando" a la Snitch dorada. Es importante tratar de acumular puntos de la Snitch dorada en el curso del juego, pero es preciso jugar estratégicamente para evitar acabar el juego demasiado rápido (cuando el oponente tiene más puntos). Recuerda: la cantidad de puntos de Snitch dorada acumulada al final del juego NO determina al ganador.

LOS DADOS

La ofensiva

Dado de puntos (azul, de 6 caras) — Coloca dados de puntos en el campo para acumular puntos necesarios para ganar el juego. Al final de una ronda, cada punto no bloqueado por la defensiva tiene un valor de 10.

Quaffle (rojo, de 12 caras) — El dado de Quaffle no tiene ningún valor por sí solo, pero actúa como multiplicador especial. Cuando se coloca en una fila con dados de puntos, dobla el valor de cada punto en dicha fila, ADEMÁS de que recibe un valor de 20 puntos en sí. **Por ejemplo:** una fila con el dado de Quaffle y 3 dados de puntos equivale a 80 puntos de juego (60 puntos de los 3 dados de puntos y 20 puntos del dado de Quaffle). No obstante, si se coloca en una fila con la Snitch dorada, el Quaffle no vale nada y pierde su propiedad especial multiplicadora.

Snitch dorada (dorado, de 6 caras) — El dado de la Snitch dorada **siempre** es el primer dado colocado en cada ronda, y le permite al jugador ofensivo lograr puntos de Snitch dorada. Por sí solo no vale nada, pero cuando se coloca en una fila con dados de puntos no bloqueados por la defensiva, cada dado de puntos en la fila ahora vale UN punto de Snitch dorada. **No obstante, los dados de puntos colocados en una fila con la Snitch dorada no acumulan puntos de juego.** El juego se acaba cuando uno de los jugadores atrapa a la Snitch dorada, habiendo acumulado 5 puntos de Snitch dorada.

La defensiva

Guardián (negro, de 6 caras) – El dado del guardián **siempre** es el primer dado colocado por la defensiva en cada ronda para bloquear a la ofensiva y evitar que logre puntos. Cualquier dado de ofensiva colocado en la misma fila donde está el guardián tiene un valor de 0 (la ofensiva no puede lograr puntos de juego ni puntos de Snitch dorada en filas con un guardián).

Bludgers (negro, de 12 caras) – Las Bludgers son bloqueadoras adicionales que se colocan para evitar que la ofensiva logre puntos. Cualquier dado ofensivo que se coloca en la misma fila que la Bludger tiene un valor de 0 (la ofensiva no puede lograr puntos de juego ni puntos de Snitch dorada en filas con Bludgers).

EL JUEGO

- Ambos jugadores recogen todos sus dados y los tiran al mismo tiempo. Ambos jugadores tienen que asegurarse de que el otro jugador pueda ver sus dados en el curso de la ronda.
- La ofensiva empieza. El dado de la Snitch dorada es el primero que se **TIENE** que colocar en el campo. El dado de la Snitch dorada se coloca en la fila correspondiente al número que salió en el dado.
- Después de colocar el dado de la Snitch dorada en el campo, el jugador ofensivo puede colocar tantos dados ofensivos como quiera, colocándolos en la fila correspondiente al número que salió en cada dado. El jugador ofensivo también puede optar por no colocar más dados. La ofensiva indica cuando haya finalizado su turno.
- Ahora le toca a la defensa. El dado del guardián es el primero que se **TIENE** que colocar en el campo. Pon el dado del guardián en la fila de puntos correspondiente al número que salió en el dado. La defensa puede seguir colocando dados u optar por esperar a ver qué dados coloca en el campo la ofensiva en los siguientes turnos. La defensiva indica cuando haya finalizado su turno.
- Ambos jugadores recogen sus dados restantes y los vuelven a tirar.
- La ofensiva vuelve a colocar dados en el campo. El jugador ofensivo **TIENE** que colocar por lo menos **UN** dado en cada turno por el resto de la ronda, incluso si ello significa colocar un dado en una fila bloqueada por un dado negro. La ofensiva indica cuando haya finalizado su turno.
- La defensiva ahora vuelve a colocar un dado. El jugador defensivo **TIENE** que colocar en el campo por lo menos **UN** dado en cada turno por el resto de la ronda. La defensa indica cuando haya finalizado su turno.

NOTA: durante un turno, si la única opción de un jugador es colocar un dado en una fila llena (una fila que ya tiene 4 dados), dicho dado es expulsado del campo hasta la siguiente ronda. El dado expulsado cuenta como el dado que el jugador tiene que colocar en el campo por ese turno.

- La ronda sigue de esta manera, con los jugadores colocando por lo menos un dado por turno hasta que ambos hayan colocado todos sus dados en el campo. Ya que la cantidad de dados que un jugador coloca en el campo en cada turno puede variar, es posible que un jugador siga tomando turnos después de que el otro jugador haya acabado de colocar todos sus dados en el campo.
- Después de que todos los dados se encuentran en el campo, se acaba la ronda y la ofensiva cuenta sus puntos para dicha ronda (ver LOS PUNTOS, abajo).
- Quiten todos los dados del campo e intercambien dados. El jugador defensivo se convierte en el ofensivo por la siguiente ronda y tendrá ahora la oportunidad de acumular puntos.
- Repite los pasos para cada ronda hasta que un jugador acumule 5 puntos de Snitch dorada para atrapar a la Snitch dorada y acabar el juego.

LOS PUNTOS

- Al final de cada ronda, el jugador ofensivo de dicha ronda suma sus puntos. (RECUERDA: los números de los dados no afectan el total):
 - Cualquier fila de puntos con un dado negro (un guardián o Bludger) está bloqueada, por lo que dicha fila tiene un valor de 0 puntos.**
- Para las filas restantes:
- Logras **UN** punto de Snitch dorada por cada dado de puntos en la fila con la Snitch dorada. (Los dados de puntos en esta fila **NO** tienen valor de puntos de juego, y un dado de Quaffle en esta fila no tiene ningún valor.)
 - Cada dado de puntos (sin una Snitch dorada o Quaffle) equivale a 10 puntos de juego (por ejemplo: si hay 2 dados de puntos en una fila no bloqueada, se logran 20 puntos).
 - Cada dado de puntos en una fila **CON** un dado de Quaffle acumula 20 puntos de juego, **ADEMÁS** de 20 puntos adicionales por el Quaffle en sí (por ejemplo: una fila con 2 dados de puntos y 1 Quaffle equivale a 60 puntos).
 - Ni la Snitch dorada ni el Quaffle tienen valor alguno si se encuentran en filas sin ningún dado de puntos. Las filas vacías no tienen ningún valor.

Ejemplo de puntos por ronda

1	2	3	4	5	6	Fila 1: vacía = 0 puntos.
						Fila 2: 1 dado de puntos bloqueado por un guardián = 0 puntos.
						Fila 3: 1 dado de puntos bloqueado por una Bludger = 0 puntos.
						Fila 4: Snitch dorada con 1 dado de puntos = 1 punto de Snitch dorada.
						Fila 5: bloqueada por una Bludger = 0 puntos.
						Fila 6: Quaffle con 1 dado de puntos = 40 puntos
						TOTAL para la ofensiva = 40 puntos de juego, 1 punto de Snitch dorada

Las pistas de puntos

- Usa tu marcador de Snitch dorada para registrar tus puntos de Snitch dorada en tu pista de puntos de Snitch dorada (1-5).
- Usa tu marcador de Quaffle para registrar tus puntos de juego en tu pista de puntos (10-100).
- Al final de cada ronda, el jugador ofensivo añade los puntos logrados a sus puntos actuales, moviendo los marcadores en la pista.
- Cuando los puntos de juego lleguen a 100 en la pista de puntos, vuelve a empezar con el 10 y sigue avanzando por la pista (los jugadores deben llevar una cuenta mental de cuántas veces han llegado a 100).
- Cuando un marcador de Snitch dorada llega al 5to punto de Snitch dorada, el juego se acaba.

LA VICTORIA

- Si al contar los puntos al final de una ronda el jugador ofensivo logra 5 puntos de Snitch dorada, dicho jugador habrá atrapado la Snitch dorada y con ello se acaba el juego. La ofensiva puede acabar de sumar sus puntos de dicha ronda y añadirlos al total.
- El jugador que atrapó la Snitch dorada recibe **15 puntos adicionales** (para romper cualquier empate).
- ¡El jugador que más puntos de juego tenga gana!



CONSUMER INFORMATION
ENSEIGNEMENTS POUR LES CONSOMMATEURS
INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR

Need Assistance? In the US and Canada, service.mattel.com®
Or 1-800-524-8697, M-F 8AM - 6PM, ET.

Besoin d'aide? Au Canada et aux États-Unis, visitez le site service.mattel.com® ou composez le 1 800 524-8697, du lundi au vendredi, de 8 h à 18 h, HNE.

¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, service.mattel.com®
O bien 1-800-524-8697, L-V 8 a.m. – 6 p.m., hora del Este.

En México: 01 800 463 59 89, L-V 8 a.m. - 4 p.m.

*Website in English language only. • *Site Web en anglais seulement. • *Página web solo en inglés

SERVICE.MATTEL.COM