

PIRATES!

Stratego®



5+



30 min.



2

SPIELREGELN • RULES OF THE GAME

PIRATES! Stratego

„Alle Mann an Deck, ein Piratenschiff am Horizont! Wir entern!“ Kapitän Rudi Rotbart geht furchtlos in jeden Kampf. Die beiden Piratenschiffe liegen Seite an Seite. Piraten schwingen sich zum gegnerischen Schiff hinüber. Die Kanonen donnern. Der Kampf um die Flagge ist in vollem Gange!

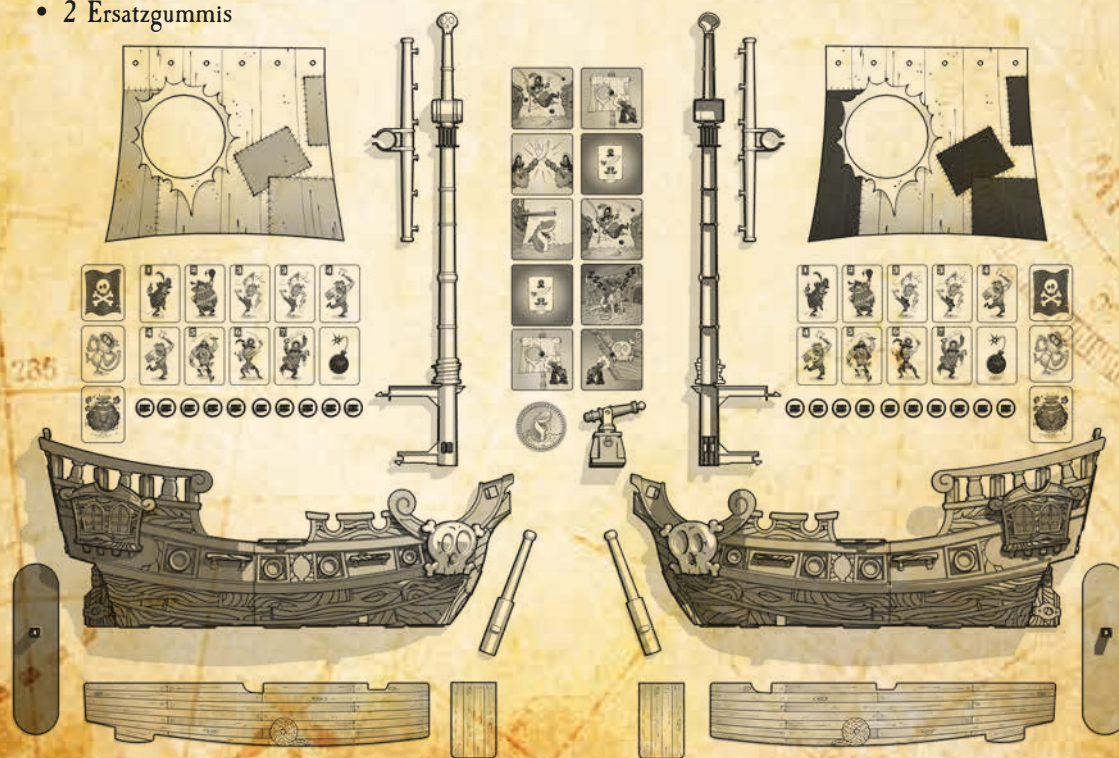
INHALT DES SPIELS

- 2 halbe Rumpfteile des Schiffs
- 2 Schiffsmasten mit Rah
- 2 Bugsprietten
- 2 Segel
- 2 Schiffdecks
- 2 Laufplanken
- 1 Kanone mit Kanonenkugel
- 1 goldene Münze
- 10 doppelseitige Aktionskarten
- 20 Piraten (10 rote und 10 blaue)
- 20 Plastikfüßchen für die Piraten
- 6 Flaggenkarten
- (2 x Flagge, 2 x Pulverfass und 2 x Affe)
- 2 Sockel für das Schiff
- 2 Ersatzgummis



ZIEL DES SPIELS

Erobere die Flagge, indem du das Schiff deines Gegners enterst. Durch cleveres Umdrehen der Aktionskarten bestimmst du, ob du enterst, schießt, kämpfst oder einen deiner Gegner an die Haie fütterst. Gelingt es dir, als Erster die Flagge deines Gegners zu erobern? Dann hast du das Spiel gewonnen!



SPIELVORBEREITUNG

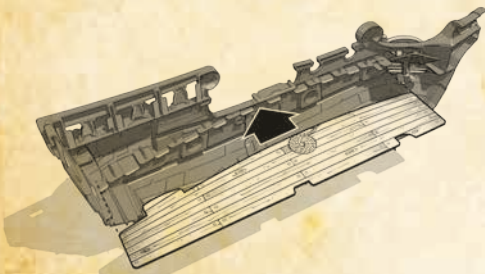
Nimm alle Spielelemente aus der Schachtel. Drücke die Kartonteile vorsichtig aus den Stanzbögen. Schiebe die 10 roten und die 10 blauen Piraten in die Plastikfüßchen. Aber vorsichtig, damit sie nicht beschädigt werden. Baue anschließend nacheinander die beiden Teile des Piratenschiffes zusammen:

1. Nimm ein Rumpfteil und schiebe das Deck aus Karton an seinen Platz. Schaue erst gut, welches Deck zu welchem Teil des Schiffs gehört. Dabei darauf achten, dass das Deck sich überall gut in den Aussparungen des Rumpfes befindet.
2. Baue die zwei Teile des Mastes zusammen und befestige eines der Segel an dem Quermast.
3. Befestige den Mast vorsichtig am Schiff. Achtung! Dies ist für beide Teile des Rumpfes anders. Unter einer der Aussparungen des Decks befinden sich auch zwei kleine Aussparungen im Rumpf.

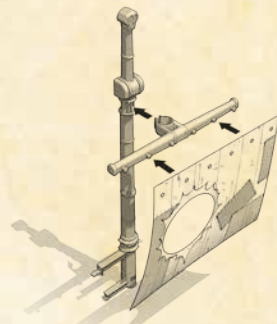
Bei einem Rumpfteil wird der Mast vorne am Deck befestigt und beim anderen Teil weiter hinten. Schiebe den Mast in die Aussparung des Decks und klicke es am Rumpf fest.

4. Befestige einen Bugspriet an der Vorderseite des Bugs.
5. Schiebe eine Laufplanke in den entsprechenden Schlitz an der Außenseite des Rumpfes.
6. Stelle das Schiff auf einen Sockel. Die Spitze des Sockels schiebst du in den Mast.
7. Drücke die Luke über dem Totenkopf nach unten. Achte dabei darauf, dass die Gummis gut unter der Luke befestigt sind. Wenn ein Gummi fehlt oder defekt ist, kannst du einen Ersatzgummi zwischen den Stiften spannen.

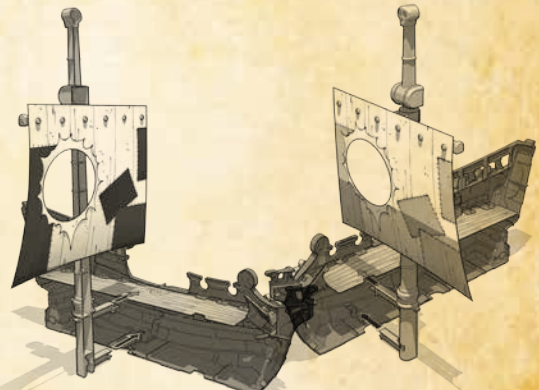
Baue jetzt auch den zweiten Teil des Schiffs zusammen.



1 Deck aus Karton.



2 Mast und Segel.



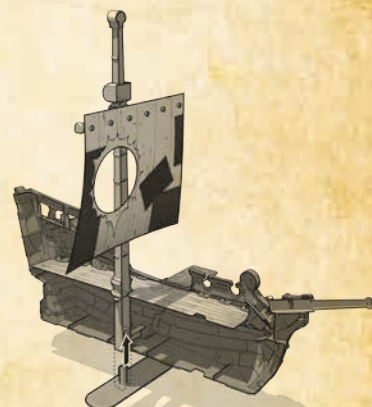
3 Befestige den Mast vorsichtig am Schiff.



4 Bugspriet.



5 Laufplanke.



6 Sockel.



7 Luke über dem Totenkopf.





DER SPIELAUFBAU.

Ein Spieler ist Kapitän des Schiffes mit dem roten Segel und der andere Spieler ist Kapitän des Schiffes mit dem blauen Segel. Platziert die Schiffe so zwischen euch, dass die Außenseiten einander zugewandt sind. Dabei etwa 30 cm Abstand einhalten (die Länge deines Unterarm und deiner Hand). Der Spieler mit dem roten Segel nimmt die roten Spielfiguren und der andere Spieler die blauen.

- Stelle die 10 Piraten in einer Reihe so neben dein Schiff, dass du die Abbildungen sehen kannst, dein Gegner aber nicht.
- Lade die Kanone und halte sie schussbereit.
- Lege die Münze in Reichweite.
- Mische die zehn Aktionskarten und lege sie in zwei Reihen von je fünf Karten so auf den Tisch, dass beide Spieler sie gut erreichen können. Es ist egal, welche Seite dabei oben liegt.
- Jetzt etwas ganz Wichtiges. Du erhältst folgende drei Flaggenkarten in deiner Farbe:



Dein Gegner muss versuchen, deine Flagge zu erobern. Er darf also auf keinen Fall wissen, wo du sie verbirgst. Am Rand des Schiffes siehst du drei Aussparungen, in die die Karten passen. Schiebe deine drei Karten so in die jeweiligen Aussparungen, dass dein Gegner nicht sieht, welche Karte sich wo befindet. Also mit der Abbildung (Affe, Flagge, Pulverfass) zu dir und in der von dir bestimmten Reihenfolge.

- Wähle jetzt drei deiner Piraten und stelle sie auf das Deck deines Schiffes.

DIES SIND DEINE PIRATEN



Kapitän Rudi
Rotbart
(1x)

Lady Dora
Dolche
(1x)

Peter Peitsche
(1x)

Egbert Einzahn
(2x)



Otto Ohrring
(2x)



Boris
Bombenfänger
(1x)



Ole Otter
(1x)



Bombe
(1x)

DIE SCHLACHT BEGINNT

Die beiden Spieler lösen, wer anfangen darf. Ein Spieler nimmt die Münze und wirft sie hoch. Der andere Spieler ruft "Hai" oder "Pirat". Hat der Spieler das Richtige gerufen, darf er anfangen. Wenn du an der Reihe bist, drehst du eine Aktionskarte um. Du führst aus, was auf der umgedrehten Karte steht, und lässt die Karte umgedreht auf dem Tisch liegen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Achtung: Du darfst nicht die Karte umdrehen, die dein Gegner gerade umgedreht hat! Das ist erst in der nächsten Runde wieder möglich.

DIE KARTEN HABEN FOLGENDE BEDEUTUNG:



SCHIESSE EIN LOCH IN DAS SEGEL:

Du musst mit der Kanone durch das Loch im Segel des gegnerischen Schiffes schießen. Du darfst nur einmal schießen. Wenn es dir gelingt, muss der Gegner einen seiner Piraten von seinem eigenen Deck oder dem gegnerischen Deck entfernen. Er darf selbst entscheiden, welchen Piraten er entfernt. Um besser zielen zu können, darfst du eine gute Position für die Kanone wählen. Die Kanone darf aber nicht weiter nach vorne rücken als dein Schiff. Du darfst die Kanone wohl schräg halten, sie muss dabei aber immer Kontakt zu Boden oder Tisch behalten.



SCHIESSE AUF DEN TOTENKOPF:

Du darfst, ohne zu gucken, einen Piraten deines Gegners auswählen, der auf einem der beiden Schiffe steht, und diesen auf die Luke über dem Totenkopf des gegnerischen Schiffes stellen. Die Luke muss nach unten gedrückt sein. Du musst die Kanone auf den gelben Totenkopf des Gegners richten. Du darfst einmal schießen. Wenn du einen Volltreffer machst, springt die Luke in die Luft und der Pirat muss aus dem Spiel genommen werden; schießt du daneben, wird der Pirat wieder dort hingestellt, wo er stand. Um besser zielen zu können, darfst du eine gute Position für die Kanone wählen. Die Kanone darf aber nicht weiter nach vorne rücken als dein Schiff. Du darfst die Kanone wohl schräg halten, sie muss dabei aber immer Kontakt zum Boden oder Tisch behalten.



ACHTUNG: Mit der Kanone nicht auf Augen oder Gesicht zielen.



NEUER PIRAT:

Du darfst einen neuen mutigen Piraten aus deinem Vorrat wählen und auf dein eigenes Schiff stellen.



SCHWINGE DICH HINÜBER ZUM ANDEREN SCHIFF:

Du darfst einen deiner Piraten deines eigenen Schiffes an Bord des gegnerischen Schiffes stellen. Dazu brauchst du viel Mut, doch das ist nötig, um gewinnen zu können. Eventuell darfst du auch eine Spielfigur zurückholen. Dazu braucht man weniger Mut, aber es kann manchmal die klügere Entscheidung sein.



SCHLAFENDE PIRATEN:

Donner, Hagel und Granaten! Deine Piraten sind in Schlaf gefallen; du musst einmal aussetzen.



DIE LAUFPLANKE:

Ay! Dein Gegner darf einen deiner Piraten, der auf einem der beiden Schiffe steht, auf die Laufplanke stellen. Du kannst den Piraten zum Glück noch retten. Werf die Münze und schaue, welche Seite oben liegt: Hai: dein Pirat verlässt das Spiel. Fröhlicher Pirat: Du darfst den Piraten dorthin zurückstellen, wo er stand.



ANGRIFF!

Du musst einen gegnerischen Piraten angreifen. Wähle einen gegnerischen Piraten, der auf demselben Deck steht wie der Pirat, mit dem du angreifst. Du kannst also auf dem gegnerischen Schiff oder auf dem eigenen Schiff angreifen. Die Spieler dürfen schauen, welche Piraten bereits aus dem Spiel sind. Du gibst deutlich an, um welche zwei Spielfiguren es geht. Die Spieler zeigen einander die Piraten. Der Pirat mit dem höchsten Rang gewinnt und muss wieder dorthin zurückgesetzt werden, wo er stand. Also Rudi Rotbart (7) besiegt alle anderen Ränge und Lady Dora Dolche (6) fast alle anderen Ränge und so weiter. Der besiegte Pirat verlässt das Spiel. Bei gleichem Rang müssen beide Piraten das Spiel verlassen. Wenn du keinen Piraten auf einem der Schiffe hast, musst du aussetzen.



BESONDERE SPIELFIGUREN

Es gibt ein paar Piraten oder Spielfiguren mit besonderen Eigenschaften:



OLE OTTER (1):

Ole verliert gegen jeden. Aber er hat eine gemeine Eigenschaft, er besiegt den tapferen Rudi Rotbart (7). Wenn Ole also den Kapitän angreift oder der Kapitän Ole angreift, dann verliert in beiden Fällen Kapitän Rotbart.



DIE BOMBE:

Die Bombe darf nicht auf das feindliche Deck verlagert werden. Alle Spielfiguren sind machtlos gegen die Bombe, nur Boris Bombenfänger nicht (2). Er besiegt die Bombe.

WER GEWINNT?

Du gewinnst, wenn du die Flagge des Gegners erobert. Es gibt zwei Situationen, in denen du versuchen darfst, die gegnerische Flagge zu erobern:

1. Du stehst mit einem deiner Piraten auf dem gegnerischen Deck. Dort steht kein gegnerischer Pirat und du hast die Karte "Angriff" umgedreht.

ODER:

2. Du hast mit der Kanone den Totenkopf getroffen oder durch das Loch im Segel geschossen und der Gegner hat keinen Piraten auf einem der beiden Decks.

In beiden Situationen darfst du eine der drei Flaggenkarten umdrehen. Und dann geschieht dies:



AFFE:

Hm, das ist weder gut noch schlecht. Der 'Affe' geht zurück an seinen Platz und du darfst es beim nächsten Mal, wenn du wieder alle Bedingungen erfüllt hast, noch einmal versuchen.



PULVERFASS:

Pech gehabt! Wenn du mit einem Piraten angegriffen hast, überlebt er den Überfall nicht. Hast du mit der Kanone geschossen, passiert nichts. Das 'Pulverfass' geht zurück an seinen Platz.



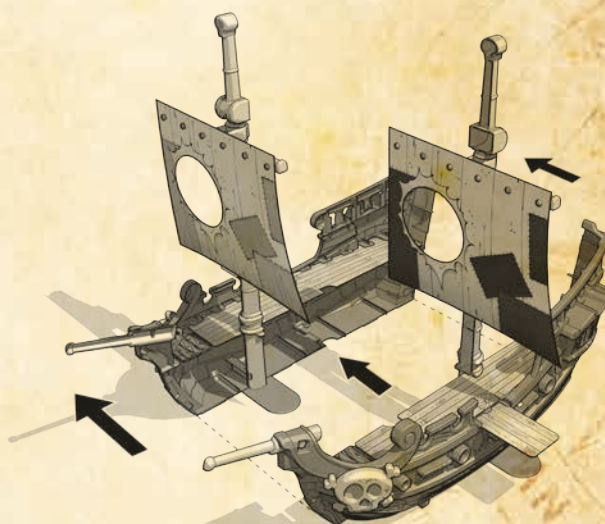
FLAGGE:

Sieg!! Du hast den Feind besiegt und das Schiff erobert.

Wenn ein Spieler die Flagge erobert hat, ist das Spiel sofort zu Ende. Dieser Spieler ist der siegreiche Pirat, erhält das gegnerische Schiff und ist der Schrecken der sieben Meere.

ZUSÄTZLICHE SPIELREGEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Wenn du an der Reihe bist, drehst du eine Aktionskarte um. Du führst aus, was auf der umgedrehten Karte steht, und legst diese Karte dann offen vor dir auf den Tisch. Diese Karte ist dann für kurze Zeit aus dem Spiel. Der nächste Spieler tut dasselbe. Wenn du wieder an der Reihe bist, drehst du eine neue Karte um, führst aus, was auf der Karte steht, und tauschst sie gegen die Aktionskarte, die noch vor dir auf dem Tisch liegt. Die Aktionskarte aus der vorigen Runde kehrt ins Spiel zurück. Und so spielst du weiter.



ZUM SCHLUSS:

Du kannst die beiden Hälften des Schiffes ineinander klicken, um dein eigenes Schiff zu bauen, mit dem du spielen oder auf dem du die Spielfiguren stehen lassen kannst. Du kannst die Spielfiguren auch in den dazugehörigen Beutel legen und im Schiff aufbewahren.

*Viel Spaß beim Spiel -
Donner, Hagel und Granaten!*

PIRATES!

Stratego

“All hands on deck; there’s a pirate ship on the horizon!
 We’re going to board!” Captain Rodrick Redbeard fearlessly leads the battle.
 The two pirate ships lie side-by-side. Pirates swing in to board the enemy ship.
 The cannons roar. The battle to capture the flag rages in full swing!

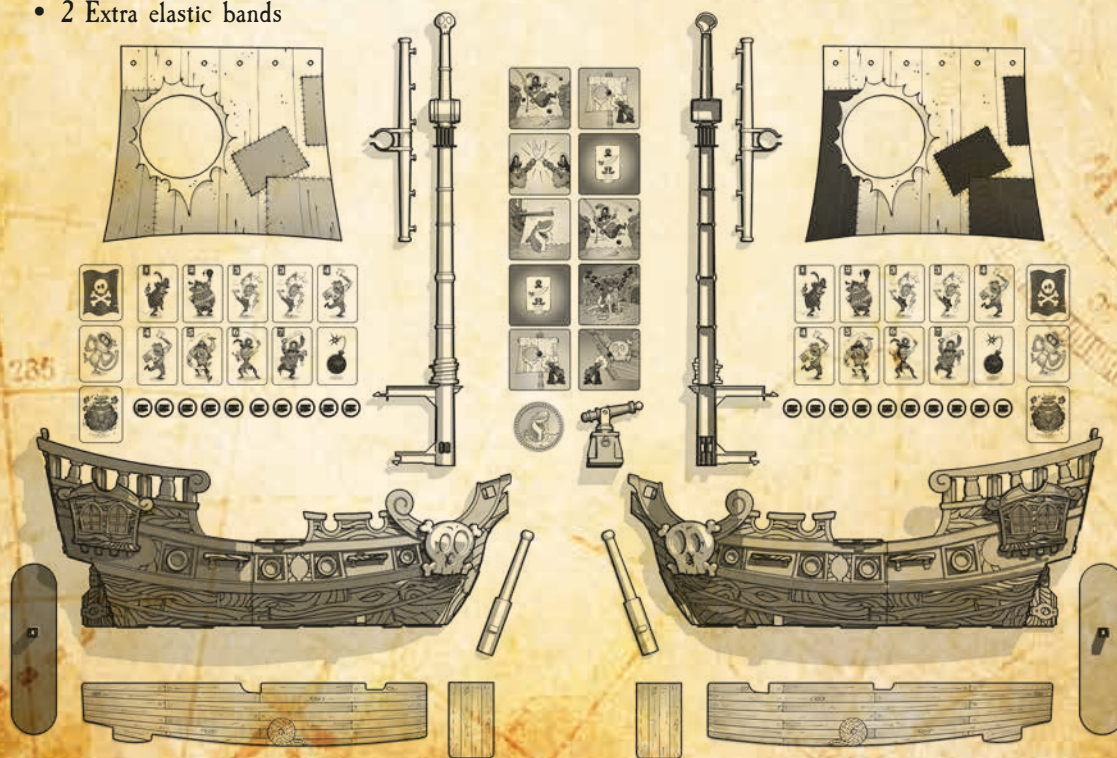
BOX CONTENTS

- 2 Half-hulls of the ship
- 2 Masts with yardarms
- 2 Bowsprits
- 2 Sails
- 2 Ship decks
- 2 Gangplanks
- 1 Cannon with cannonball
- 1 Gold coin
- 10 Double-sided action cards
- 20 Pirates (10x red and 10x blue)
- 20 Plastic base pieces for the pirates
- 6 Flag cards (2x flags, 2x powder kegs and 2x monkeys)
- 2 Base pieces for the ship
- 2 Extra elastic bands



AIM OF THE GAME

Conquer the flag by boarding your enemy’s ship. By cunningly flipping the action cards, you can influence whether you get to board, fire the cannon, fight or feed one of your opponents to the sharks. Will you be the first to capture your opponent’s flag? If so, you win the game!



BEFORE YOU START

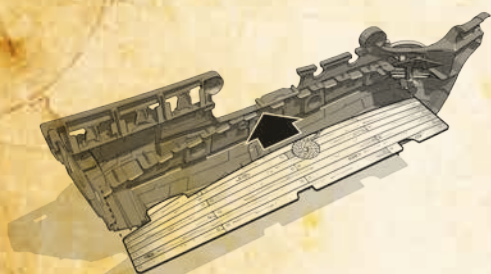
Empty out the contents of the box. Carefully press the cardboard parts out of their frames. Slide the 10 red and 10 blue pirates into their plastic base pieces. Be careful so as not to damage them. Then put both parts of the pirate ship together piece by piece:

1. Take one of the hull parts and slide the cardboard deck into place. Carefully check to see which deck fits into this part of the ship. Make sure you position the deck properly in the openings of the hull.
2. Put the two parts of the mast together and attach one sail to the yardarms.
3. Carefully attach the mast to the ship. NB! This differs for both hull parts. Beneath one of the openings of the deck, you will find two small openings in the hull.

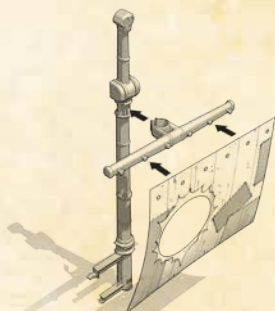
On one half, the mast is positioned at the front of the deck and the second further towards the stern. Insert the mast into the opening on the deck and click it into the hull.

4. Attach a bowsprit to the bow (the front of the ship)
5. Slide one of the gangplanks into the designated groove on the outside of the hull.
6. Attach the ship to the base. The point of the base slides into the mast.
7. Press the latch above the skull downwards. Check that the elastic bands under the latch are positioned properly. If one of them is missing or broken, you can stretch a spare elastic band between the small pins.

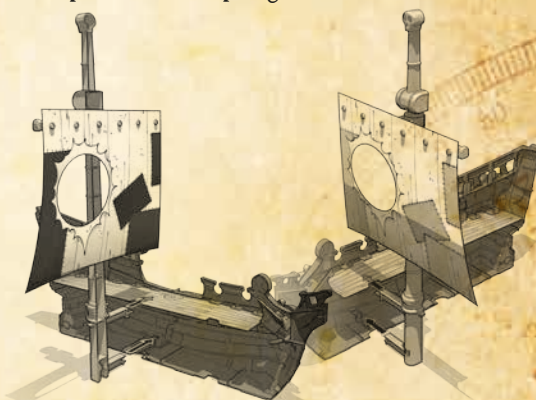
Put the second part of the ship together now.



1 Cardboard deck.



2 Mast and sail.



3 Attach the mast to the ship.



4 Bowsprit.



5 Gangplank.



6 The base and mast.



7 Press the latch above the skull downwards.





THE SETUP

One player is the Captain of the ship with the red sail, and the other of the ship with the blue sail. Position the ships between you with the outsides facing each other. The distance between them should be around 30 cm (roughly from your elbow to your fingertips). The player with the red sail takes the red pieces and the other player the blue.

- Position the 10 pirates in a row next to your ship in such a way that you can see the images while your opponent can't.
- Load the cannon and place it ready for action.
- Place the coin within reach.
- Shuffle the 10 action cards and place them in two rows of five cards within easy reach of both players. It does not matter which side faces upwards.
- Now for something very important. You get these three flag cards in your colour:

MONKEY



FLAG



POWDER BARREL



Your opponent must try to capture your flag. He/she must not know where you've hidden it. On the edge of the ship, you will see three openings for the cards. You can slide the three cards into these openings in such a way that your opponent does not see which card goes where. In other words, with the image (Monkey, Flag, Powder barrel) facing you and you can determine the sequence.

- Now choose three of your pirates and position them on the deck of your ship.

THESE ARE YOUR PIRATES



Captain Rodrick
Redbeard
(1x)



Sally
Swashbuckler
(1x)



Walter Whip
(1x)



Ivan Incisor
(2x)



Eddy Earring
(2x)



Boris
Bomb-catcher
(1x)



Aden Adder
(1x)



Bomb
(1x)

THE BATTLE ERUPTS:

Flip the gold coin to see who starts. One player takes the coin and tosses it in the air. The other calls: 'shark' or 'pirate'. The player who gets it right starts the game. Each turn, you turn over one of the action cards. You do what the turned card instructs and leave it facing upwards on the table. The turn then goes to the next player. NB: You may not turn the same card that your opponent just turned! You can only do so during your next turn.

THE CARDS HAVE THE FOLLOWING MEANING:



THE CARDS HAVE THE FOLLOWING MEANING:

You must use the cannon to shoot through the hole in the sail of the enemy ship. You can only shoot once. If you succeed, your opponent must remove one of his pirates from his own deck or from the enemy's. Your opponent can choose. In order to aim better, you can move your cannon, although you cannot move your cannon further forward than your ship. You may tilt the cannon as long as it stays in contact with the ground or surface of the table.



SHOOT AT SKULL:

Without looking at the picture side, you may choose one of your opponent's pirates from either ship and place it on top of the hatch above the skull of the enemy ship. The hatch must be pressed downwards. You have to aim the cannon at the enemy's yellow skull. You can only shoot once. If you're a good shot, the piece will jump into the air and the pirate must be taken out of play; if you miss, the piece must be returned to its original position. In order to aim better, you can move your cannon. Your cannon may not go further forward than your ship. You may tilt the cannon as long as it stays in contact with the ground or surface of the table.



WARNING!

Do not aim the cannon at head, face or eyes!



NEW PIRATE:

From your extras, you may choose a new, brave pirate to position on your ship.



SWING ONTO THE OTHER SHIP:

You may take one of your pirates from your ship and position it on board the enemy ship. You'll need lots of courage to do so, but it's necessary in order to win. You can take one of your pirates back from the enemy ship to your own ship if necessary. This takes far less courage, but is a more sensible move in some cases.



SLEEPING PIRATES:

Well shiver me timbers! Your pirates have fallen asleep; you can't do anything during this turn.



THE PLANK:

Oh dear! Your opponent may place one of your pirates, standing on either ship, onto the plank. Luckily, you can still save your pirate. You toss the coin and see which side lands face up: Shark: The pirate is taken out of play. Cheerful pirate: You can return your pirate to its original position.



ATTACK!

You get to attack an enemy pirate. Choose an enemy pirate standing on the same deck as the pirate you plan to use for the attack. You can therefore launch an attack on the enemy ship or your own ship. The players may check which pirates are already out of play. You indicate clearly which two pieces are involved. The players show these pirates to each other. The highest rank wins and must be put back in its original position. Captain Rodrick Redbeard (7) beats all the other ranks and Sally Swashbuckler (6) beats almost all the other ranks, etc. The beaten pirate is taken out of play. If it's a draw, both pirates are taken out of play. If you do not have a pirate on one of the ships you skip a turn.



SPECIAL PIECES

There are a number of pirates or pieces with special powers:



ADEN ADDER (1):

Aden is always the loser. But he has special powers to beat the brave Captain Rodrick Redbeard (7). Therefore, whether Aden attacks the Captain or the Captain attacks Aden, Rodrick always loses.



THE BOMB:

The bomb cannot be moved to the enemy deck. All the other pieces are beaten by the bomb, except Boris Bomb-catcher (2). Boris beats the bomb.

WHO WINS?

You can win the game by capturing your opponent's flag. You can try to capture the enemy flag in two situations:

1. You have a pirate on the enemy's deck while there are no defending pirates on the deck and you turn the 'attack' card.

OR:

2. You hit the skull with your cannon or shoot through the hole in the sail and your enemy does not have a pirate on one of either of the decks.

In both of these situations, you may turn around one of the three flag cards. And then the following happens:



MONKEY:

Hrmmm, neither good nor bad. The 'monkey' gets returned to its position and you can try again during your next turn if you satisfy the requirements.



POWDER BARREL:

Bad luck! Your pirate dies if you have used it to attack. Nothing happens if you've fired the cannon. The 'powder barrel' gets returned to its position.



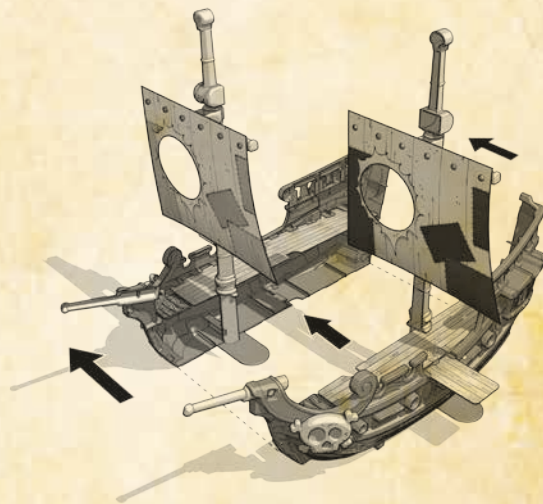
FLAG:

Victory!! You've conquered the enemy and taken control of his ship.

The game ends as soon as either player captures the opponent's flag. This player is the winning pirate, gains control of the enemy ship and gets to rule the seven seas.

EXTRA LINE FOR ADVANCED PLAYERS

During your turn, you turn one of the action cards. You carry out the instructions and set the card down in front of you without turning it again. This card is now temporarily out of play. The next player does the same. During your next turn, you turn a new card, carry out the instructions and swap it for the action card in front of you from your previous turn. This card is then taken back into play. And so the game continues.



IN CONCLUSION

You can click the two halves of the ship together to make a single ship. You can then play with it or leave it standing with all the playing pieces on the deck. You could also put the playing pieces in the enclosed bag and store them in the ship.

Enjoy the game; shiver me timbers!





www.jumbo.eu

Spiel kostenlos Stratego am www.stratego.com
oder download Stratego für iPhone, iPad oder Android

Play Stratego for free at www.stratego.com
or download Stratego for iPhone, iPad or Android



NL

Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.
Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst.

Waarschuwing! Dit speelgoed bevat magneten of magnetische onderdelen.
Magneten die in het menselijk lichaam aan elkaar of aan een metalen voorwerp hechten, kunnen ernstig
of dodelijk letsel veroorzaken. Raadpleeg onmiddellijk een arts als magneten worden ingeslikt of ingeademd.

F

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments
de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction.
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

Attention! Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques.
Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent
entraîner des lésions aux conséquences mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants,
demandez immédiatement une assistance médicale.

DE

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

Achtung! Dieses Spielzeug enthält Magnete oder magnetische Bestandteile.
Magnete, die im menschlichen Körper einander oder einen metallischen Gegenstand anziehen,
können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate,
wenn Magnete verschluckt oder eingeatmet wurden.

UK

Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard.
Please keep this packaging for future reference.

Warning! This toy contains magnets or magnetic components.
There is a risk of injury to the digestive system if the magnets are swallowed or inhaled.
Magnets sticking together or becoming attached to a metallic object inside the human body can cause
serious or fatal injury. Seek immediate medical help if magnets are swallowed or inhaled.

19528

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

www.jumbo.eu.

Made in China.