



Conquest Stratego®

Spielanleitung
Rules of the game



8+



60 min.



2-4



INHALT

Intro	4	Ränge der Spielfiguren	7
Inhalt	5	Spezielle figuren	8
Vorbereitung		Aufklärer	
Ziel des Spiels		Spion	
Vorbereitung		Gebiete besetzen	
Figuren aufstellen	6	Die Karten	
Karte ziehen		Verstärkung	
Figur ziehen		Überraschungsangriff	
Regeln für Spielzüge		Blitz!	
Gefecht	7	Umgruppieren	
Verfluchtes Land		Geheime Information	
Fahne		Verräter	
Das Spiel gewinnen		Neuer Spion	
		Strategietipps	9

CONTENTS

Intro	10	Unit ranks	13
Contents	11	Special units	
Assembly		Scout	
AIM of the game		Spy Master	
Preparations		Occupying territories	
Place your units		The action cards	14
Draw	12	Reinforcements	
Move		Surprise attac	
Rules for moving		Blitz!	
Combat		Regroup	
Cursed Land	13	Secret Information	
Flag		Traitor	
Winning the game		New Spy Master	
		Strategy tips	

Conquest Stratego®

Im Land Westeria herrscht Krieg. Jahrelang befanden sich die Königreiche Kraftberg, Kriegsfels, Mut und Verderben in einem trügerischen Frieden - aber diese Zeit ist vorbei. Jetzt bringen die Königreiche ihre Soldaten in Stellung, ihre Spione schmieden Pläne und ihre Zauberinnen verfluchen das Land. Feldherr, sei schlau! Hüte dich vor Verrätern und nutze deinen Verstand! Die Eroberung unserer Welt beginnt.



Inhalt

- Spielplan
- Spielfeld
- 42 Aktionskarten
 - 6 x In Stellung bringen,
 - 13 x Blitz,
 - 4 x Überraschungsangriff,
 - 11 x Umgruppieren,
 - 5 x Geheime Information,
 - 1 x Verräter,
 - 2 x Neuer Spion
- 24 Gebietsspielmarken (1 pro Gebiet)
- 72 Spielfiguren (je 18 Figuren in vier Farben)
- 4 undurchsichtige Reservetruppenbeutel
- Bogen mit Rangkarten

Vorbereitung

Schiebe alle Rangkarten in die Spielfiguren mit der entsprechenden Farbe.

Ziel des Spiels

Besiege die Armee deiner Gegenspieler, indem du ihre Fahne eroberst.

Vorbereitung

Der Spielplan wird aufgeklappt und die Gebietsspielmarken werden auf die entsprechenden Gebiete gelegt. Der Spielplan umfasst 24 Gebiete und jedes Gebiet ist in drei Zonen verteilt.



ANMERKUNG: In acht Gebieten liegen Städte, mit

denen ein Bonus verbunden ist (nähere Angaben weiter unten). Diese Städte sind: North Hold, Rocky Wild, Lookout Ledge, Keyfort, Ravenfall, Castleburg und Mammoth Bay.



Auf dem Spielplan befinden sich mehrere Gebirgsketten, die von den Spielfiguren nicht überquert werden können. Die Spielfiguren dürfen weder über die Berge hinweg bewegt werden noch über die Berge hinweg angreifen.

Die Verräterkarte wird aus dem Stapel der speziellen Aktionskarten herausgenommen, die Karten werden gemischt und dann wird die Verräterkarte unter den Stapel gelegt. Der Stapel mit den Aktionskarten wird auf das Feld „Draw“ auf dem Spielplan gelegt.



Die Spieler nehmen rund um den Spielplan Platz, sodass an jeder Seite ein Spieler sitzt. Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und legt alle seine Figuren in dieser Farbe in seinen Reservetruppenbeutel. Um zu bestimmen, welcher Spieler anfängt, nehmen alle Spieler - ohne hinzuschauen - eine Figur aus ihrem Truppenbeutel. Der Spieler mit der ranghöchsten Figur darf anfangen (ein Verfluchtes Land zählt als 0, die Fahne als 11 und der Spion schlägt den König).



Dann wählen alle Spieler, und zwar zuerst der Startspieler, eine Gebietsspielmarke vom Spielplan aus. Der letzte Spieler darf als Erster eine zweite Gebietsspielmarke auswählen, und so weiter bis zum Startspieler, der dann wieder als Erster die dritte Spielmarke auswählen darf. Das Auswählen der Spielmarken wird fortgesetzt, bis auf diese Weise alle Gebiete gleichmäßig verteilt sind. Zu Beginn des Spiels müssen sich alle Gebiete im Besitz der Spieler befinden. Alle Gebietsspielmarken werden vor dem Spieler, dem das betreffende Gebiet gehört, auf den Tisch gelegt.



Figuren aufstellen

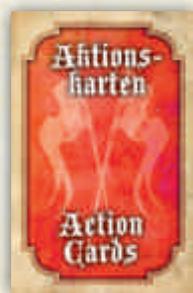
Jeder Spieler verteilt alle seine Figuren über seine eigenen Gebiete. Die Figuren sind so entworfen, dass nur der Besitzer sehen kann, um welche Figur es sich handelt. Eine praktische Methode, um zu kontrollieren, ob alle Gebiete einen „Besitzer“ haben, besteht darin, dass alle Spieler zunächst auf jedes ihrer Gebiete eine Figur stellen. Anschließend können sie ihre Figuren dann nach Belieben anders aufstellen. Auf jeder Zone darf nur eine einzige Figur stehen und pro Gebiet höchstens drei Figuren. Zonen oder Gebiete können auch leer bleiben. Das Spiel beginnt, wenn alle Spieler ihre Figuren aufgestellt haben. Der Startspieler fängt an.



IN JEDER RUNDE muss ein Spieler zwei Dinge tun: zuerst KÄRTE oder KÄRTEN ZIEHEN, dann eine FIGUR ZIEHEN.

Karte ziehen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, zählt er zuerst seine Gebietsspielmarken. Ein Spieler erhält für jedes Gebiet, das er kontrolliert, eine Gebietsspielmarke. Ein Gebiet gehört einem Spieler, wenn er als Einziger eine oder mehrere Spielfiguren in diesem Gebiet hat. Der Spieler teilt die Zahl seiner Gebietsspielmarken durch 2 und zieht dann so viele Aktionskarten vom Stapel (abgerundet). Er legt die Karten auf den Tisch, sodass jeder sie sehen kann, und entscheidet, welche dieser Karten er ausspielen möchte. Wenn er eine Karte ausgewählt hat, führt er die Aktion aus, die auf der Karte steht, und legt anschließend alle Karten (mit dem Text nach oben) auf das Feld „Discard“ (Ablegestapel). Jeder kann immer wissen, wie viele Karten noch auf dem Stapel



„Draw“ liegen. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, wird der Ablegestapel gemischt (einschließlich der Verräterkarte) und ein neuer Stapel zum Ziehen gebildet.

Figur ziehen

Anschließend zieht der Spieler eine seiner Spielfiguren in eine angrenzende Zone. Steht auf dieser Zone eine gegnerische Figur, muss gekämpft werden. Für jedes Gebiet mit einer Stadt, das dem Spieler zu Anfang seiner Runde gehört, kann er einen zusätzlichen Spielzug ausführen.

Am Ende der Runde wird kontrolliert, ob Gebiete einen neuen Besitzer bekommen haben (siehe Seite 8 „Gebiete besetzen“).

Regeln für Spielzüge

Jeder Spieler kann pro Runde mindestens einen Spielzug ausführen, ungeachtet seiner Situation im Spiel. Dieser Spielzug ist vorgeschrieben. Eine Ausnahme: Hat ein Spieler nur eine Fahne und ein Verfluchtes Land, kann er nicht ziehen.

- 1 Figuren können nur aus ihrer heutigen Zone in eine daran angrenzende Zone bewegt werden (mit Ausnahme der Aufklärer, siehe Seite 8 „Spezielle Figuren“). Eine Spielfigur kann in jede beliebige angrenzende Zone gestellt werden, vorausgesetzt, die neue Zone grenzt an die vorherige Zone.
- 2 Zwei Figuren in der gleichen Farbe können nicht gleichzeitig dieselbe Zone besetzen. Figuren mit unterschiedlichen Farben können nur dann die gleiche Zone besetzen, wenn sie kämpfen und nur bis zum Ende des Gefechts. Achtung: Maximal drei Figuren in beliebigen Farben können ein Gebiet besetzen, nämlich je eine Figur in jeder Zone.
- 3 Figuren können nicht über andere Figuren hinweg springen oder durch besetzte Zonen ziehen.

Fahnen und ein Verfluchtes Land können nicht bewegt werden. Diese Figuren bleiben immer an ihrer Position stehen.

Gefecht

Kommt eine Figur in eine besetzte Zone, beginnt das Gefecht. Beide Spieler zeigen sich gegenseitig ihre Figuren.

- Hat deine Figur einen höheren Rang als die gegnerische Figur, schlägt sie die andere Figur. Dein Gegenspieler legt die geschlagene Figur in seinen Reservetruppenbeutel.
- Hat deine Figur einen niedrigeren Rang als die gegnerische Figur, wird deine Figur geschlagen. Dann legst du die geschlagene Figur in deinen Reservetruppenbeutel.
- Haben beide Figuren den gleichen Rang, sind beide Figuren geschlagen. Dann legen beide Spieler die geschlagene Figur in ihre Reservetruppenbeutel.



Besetzte Zone

Spielfiguren ziehen

Angriff

Verfluchtes Land



Wird ein „Verfluchtes Land“ angegriffen, wird der Angreifer geschlagen und muss diese Figur in den Reservebeutel legen. Nur eine Zauberin kann ein Verfluchtes Land angreifen und besiegen.

Fahne



Jede Figur kann die Fahne eines Gegenspielers erobern. Wird eine Fahne erobert, darf der betreffende Spieler keine Aktionskarten mehr ziehen, auch dann nicht, wenn er mehrere Gebiete besetzt hat. Die eroberte Fahne wird vor dem Spieler, der sie erobert hat, auf den Tisch gestellt. Um seine Fahne zurückzuerobern, muss der Spieler mit einer seiner Spielfiguren die Fahne des erobernden Spielers (die noch auf dem Spielplan steht) erobern. Wenn dies gelingt, darf er seine Fahne auf eine leere Zone auf dem Spielplan stellen und die Fahne(n) des Gegenspielers vor sich aufstellen.

Hat ein Spieler keine eigenen Fahne mehr, kann er keine gegnerische Fahne vor sich auf dem Tisch stellen. Wenn ein Spieler keine Fahne mehr hat und die Fahne eines Gegenspielers erobert, wird diese Fahne Eigentum des Spielers, der die Fahne von Spieler A erobert hatte.

Das Spiel gewinnen

Der Spieler, dem die einzige übrig gebliebene Fahne auf dem Spielplan gehört, nachdem alle anderen Fahnen erobert wurden, gewinnt das Spiel.

Ränge der Spielfiguren

In der nachstehenden Liste sind alle Figuren, die im Spiel vorkommen, nach ihrem Rang geordnet, mit dem Spion als niedrigstem und dem König als höchstem Rang.

10 König	9 Königin	8 Prinz	7 Herzog	6 Graf	5 Ritter
4 Baron	3 Zauberin	2 Mufklärer	1 Spion	Verfluchtes Land	Fahne

Spezielle Figuren

Aufklärer



Spezieller Zug: Der Aufklärer kann über jede beliebige Anzahl unbesetzter Zonen ziehen. Wenn ein Aufklärer diesen besonderen Spielzug ausführt, wird seine Identität enthüllt. Der Spieler kann ihn daher auch in jeder Runde nur um eine einzige Zone weiterbewegen, um seine Identität geheimzuhalten.

Spion



Spezieller Angriff: Der Spion ist die einzige Figur, die den König schlagen kann. Wenn der Spion einen König angreift, schlägt er den König. Aber wenn der König den Spion angreift, wird der Spion geschlagen.

Gebiete besetzen

Ein Gebiet ist besetzt, wenn darauf nur Figuren eines einzigen Spielers stehen. Solange ein Spieler ein Gebiet besetzt, hat er die zu diesem Gebiet gehörende Spielmarke in seinem Besitz. Ein Gebiet ist umstritten, wenn es unbesetzt ist oder von Figuren mehrerer Spieler besetzt wird. Lege die Spielmarke dieses Gebietes in die „Umstrittene Zone“ (am unteren Rand des Spielplans), solange es umstritten ist.

Die Karten

Verstärkung



Der Spieler nimmt eine willkürliche Figur aus seinem Reservetruppenbeutel und stellt sie auf eine freie Zone, die an eine Zone grenzt, auf der eine seiner Figuren steht. Diese Karte kann nicht gespielt werden, wenn ein Spieler keine Reservetruppen mehr in seinem Beutel hat.

Überraschungsangriff



Der Spieler nimmt eine willkürliche Figur aus seinem Reservetruppenbeutel und stellt sie auf eine freie Zone nach Wahl. Diese Karte kann nicht gespielt werden, wenn ein Spieler keine Reservetruppen mehr in seinem Beutel hat.

Blitz!

Der Spieler darf in dieser Runde zwei zusätzliche Züge ausführen. Diese zusätzlichen Züge sind keine Verpflichtung.



Umgruppieren

Der Spieler wählt drei seiner Figuren aus und tauscht ihre Positionen. Die drei gewählten Figuren können so umgestellt werden, dass die Gegenspieler nicht wissen, ob alle drei oder keine der Figuren an eine andere Stelle gestellt wurde. Auch die Fahne und Verfluchtes Land können umgruppiert werden. Das Umgruppieren ist besonders nützlich, wenn der Spieler die Position einer Figur geheim halten will, nachdem deren Identität aufgedeckt wurde, beispielsweise die Identität der Fahne oder eines Verfluchten Lands.



Geheime Information

Ein Spieler muss seinen Spion im Spiel haben, um diese Karte spielen zu können (zeige deine Reservetruppen, um zu beweisen, dass er noch im Spiel ist). Der Spieler wählt zwei angrenzende Figuren auf dem Spielplan aus und darf sich ihre Identität anschauen. Er darf den anderen Spielern keine Informationen über die Position oder die Identität dieser Figuren geben.



Verräter

Der Spieler versucht, die Identität einer Figur auf dem Spielplan zu raten, und schaut sich diese Figur an. Wenn der Spieler richtig geraten hat, ist diese Figur sofort geschlagen und wird sie in den Reservetruppenbeutel dieses Spielers gelegt (wenn es die Fahne war, gilt sie als erobert). Hat der Spieler verkehrt geraten, stellt er die Figur an ihre Position zurück. Ebenso wie bei der Informationskarte darf der Spieler den anderen Spielern keine Informationen preisgeben. Wenn die Verräterkarte gespielt (oder weggelegt) wird, müssen alle Karten im Ablegestapel sofort gemischt werden, um einen neuen Stapel zu machen.



Neuer Spion

Mit dieser Karte kann der Spieler seinen Spion aus dem Reservebeutel nehmen und auf eine freie Zone auf dem Spielplan stellen.



Strategietipps

- Stelle „Verfluchtes Land“-Figuren auf Gebiete mit Städten, um sie besser verteidigen zu können.
- Benutze einen Aufklärer oder einen Überraschungsangriff, um eine Figur näher an gegnerische Einheiten

heranzubringen. Benutze in den folgenden Runden eine Umgruppieren-Karte, um mit einer stärkeren Figur angreifen zu können.

Auch Erhältlich:



Stratego Original
09495



Stratego Travel
12761



Stratego Dice Game
18127



Stratego Card Game
18135



Conquest Stratego®

There is war in the land of Westeria. For years, the great kingdoms of Stronghelm, Warstone, Courage, and Dredd have maintained an uneasy peace. But times have changed. Now, their soldiers deploy, their spymasters plot and their sorceresses curse the land. Take care, great general! Beware of traitors; use every ounce of cunning you possess! The conquest of our world begins.



Contents

- Game Board
- Rules
- 42 Special action cards
 - 6 x Reinforcements,
 - 13 x Blitz!,
 - 4 x Surprise Attack,
 - 11 x Regrouping,
 - 5 x Secret Information,
 - 1 x Traitor,
 - 2 x New Spy Master
- 24 Territory tokens (one for each territory)
- 72 Shielded unit markers (18 of each in 4 colours)
- 4 Opaque reserve bags
- Sheet of ranked cards

Assembly

Place all ranked cards into the unit markers of the corresponding colour.



Aim of the game

Defeat your opponents' armies by capturing their Flags.

Preparations

Open the game board and place each territory token on its respective territory. The board has 24 territories, each divided up into three zones.

NB: Eight of the territories contain cities with a bonus as described later. The city territories include North Hold, Rocky Wild, Lookout Ledge, Keyfort, Ravenfall, Castleburg and Mammoth Bay.



There are several mountain ranges on the board that are impassable to all units. The units cannot cross these mountains or attack across them.

Remove the Traitor card from the special action deck, shuffle the deck and then place the Traitor card at the bottom. Place the special action deck in the Draw area on the board.



The players sit around the game board so that each player occupies one side. Each player chooses a colour and puts all of his or her unit markers in their reserve bag. To determine the starting player, each player draws a unit from their reserve bag without looking. The player who draws the unit with the highest rank, starts (a Cursed Land counts as 0, the Flag counts as 11, and the Spy Master beats the King).



Beginning with the starting player, the players choose a territory token from the board. The last player may then choose a second token first, and then so on back to the starting player, who may then be the first to choose a third token until all the territories are evenly distributed. All the territories must be controlled by a player at the start of the game. The territory tokens are all placed in front of the player who controls that territory.



Place your units

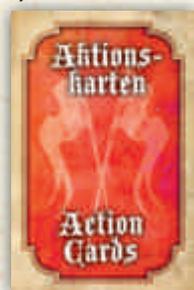
Place your units across the territories you control. The unit markers are designed so that only their owners can see their identity. To make sure that all the territories have an 'owner', each player should, initially, place at least one unit in each of their territories. Once ownership is established, and before the game starts, players may move their units around. Only one unit may be placed in each zone, with a maximum of three in each territory. The zones or territories may also be left empty. The game begins once everyone has finished placing all of his or her units. The starting player goes first.

EACH TURN a player must do two things: First **DRAW** then **MOVE**.



Draw

Begin your turn by counting how many territory tokens you have. You get a territory token if you control that territory. You control a territory if you are the only player with one or more units in that territory. Divide the number of territory tokens you have in half and draw that many action cards from the Draw pile (face down). Place the drawn action cards face up on the table and make a decision as to which of them you want to play. After choosing one card, do what it says and then place all of the cards face up in the Discard area. Everyone can always know how many cards are left in the Draw pile. Once the Draw pile is depleted, shuffle the Discard pile (incl. the Traitor card) to create a new Draw pile.



Move

Move one of your units to an adjacent zone. If that zone contains an enemy unit, combat ensues. You also get an additional move for each city territory you control at the beginning of your turn.

At the end of your turn, check to see if control of any territories has changed (see "Occupying territories" next page).

Rules for moving

- 1 You get at least one move each turn, no matter what your situation is in the game**. This move is compulsory. Units can only move from one zone to another adjacent

zone during a turn (except Scouts, see "Special Units" next page). Units can move to any adjacent zone as long as it shares a border with the unit's originating zone.

- 2 Two units of the same colour cannot occupy the same zone at the same time. Units of different colours can occupy the same zone only for the purpose of combat, and then only until combat is resolved. NB: Up to three units of any colour may occupy a territory, one for each zone.
- 3 Units cannot jump over other units or move through occupied zones. The Flag and Cursed Land cannot move. These units remain where they are and cannot move.

**** You cannot move if you only have a Flag or Cursed Land.**

Combat

If you move one of your units into a zone occupied by an enemy piece, combat ensues. Both players reveal their units to all the players.

- If your unit's rank is **HIGHER** than your opponent's rank, you defeat that unit. Your opponent places the defeated unit in his or her reserve bag.
- If your unit's rank is **LOWER** than your opponent's rank, your unit is defeated. Place the defeated unit in your reserve bag.
- If your unit's rank **MATCHES** your opponent's rank, both units are defeated. Each player places the defeated unit in his or her reserve bag.



Zone occupied

Move one and...

...combat!

Cursed Land



If a unit attacks a Cursed Land, the attacking unit is defeated and must be placed in the reserve bag. Only a Sorceress can attack and defeat a Cursed Land.

Flag



Any unit can capture a player's Flag. If your Flag is captured, you may no longer draw action cards, even if you occupy multiple territories. The captured Flag is placed in front of the player who captured it. To recapture your Flag, you must capture that opponent's Flag (which is still on the board) with one of your remaining pieces. If you manage to do this, you may return your Flag to any open zone on the board and place your opponent's Flags in front of you.

A player cannot capture an opponent's Flag if he or she does not have a Flag. If you don't possess your own Flag, and you capture an opponent's Flag, possession of the captured Flag goes to the player who possesses your Flag.

Winning the game

The player with the only remaining Flag on the board wins the game; all of the other Flags will then have been captured.

Unit ranks

Here is a list of all the units in the game. They are listed in order of rank, with the Spy Master being the lowest and the King being the highest.

10 King	9 Queen	8 Prince	7 Duke	6 Count	5 Knight
4 Baron	3 Sorceress	2 Scout	1 Spy Master	Cursed Land	Flag
	3X	4X		2X	

Special units

Scout



Special move: The Scout can move across any number of unoccupied zones. Using this special move will reveal the Scout's identity. You may choose to move your Scout only one zone each turn to conceal its identity.

Spy Master



Special attack: The Spy Master is the only unit that can defeat a King. If the Spy Master attacks a King, the King is defeated. However, if the King attacks the Spy Master, the Spy Master is defeated.

Occupying territories

A territory is considered occupied if it is occupied solely by units belonging to one player. The controlling player keeps that territory's token as long as he or she has control of the territory.

A territory is considered contested if it is unoccupied or occupied by units belonging to more than one player. Place that territory's token in the Contested Zone (at the bottom of the game board) as long as it is contested.

The Action Cards

Reinforcements



Draw a unit randomly from your reserve bag and place it in any unoccupied zone on the board that shares a border with one of your other units. This card cannot be played if a player's reserve is empty.

Surprise Attack



Draw a unit randomly from your reserve bag and place it in any unoccupied zone on the board. This card cannot be played if a player's reserve is empty.

Blitz!



You can make two additional moves during this turn. Additional moves are optional.

Regroup



Choose any three of your units and switch their locations. The three units chosen can be moved between the three spaces in such a manner that opponents don't know if all three, or none of the units switched locations. The Flag and Cursed Land units may be regrouped. Regrouping is helpful if you are trying to conceal the position of a unit whose identity has been discovered such as a Flag or Cursed Land.

Secret Information



You must have your Spy Master on the board to play this card (show the units in your reserve to prove it is still in play). Pick two adjacent units on the board and look at them. You cannot reveal any information about the identity or location of such units to the other players.

Traitor



Guess the identity of any unit on the board and then look at that unit. If you guess correctly, the unit is immediately defeated and placed in that player's reserve bag (or captured if it is a player's Flag). If you're wrong, return the piece to its location. As with the information card, you cannot reveal the unit's identity to the other players. Whenever the Traitor card is played (or discarded) all the cards in the Discard pile must immediately be shuffled to form a new pile.

New Spy Master



This card allows you to retrieve your Spy Master unit from your reserve and place it in any empty zone on the board.

Strategy tips

- Try putting Cursed Lands on city territories to help hold them.
- Use a Scout or Surprise Attack to move a unit closer to enemy units. Use a Regrouping card to attack during subsequent turns with a more powerful unit.

Also Available:

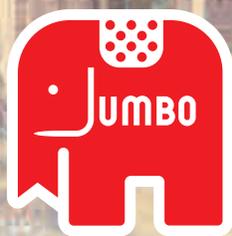


Stratego Original
09495



Stratego Sci-Fi
17676

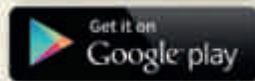




www.jumbo.eu

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



Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Lange Schnur. Strangulation Hazard.
Bitte bewahren Sie diese Informationen für späteres Nachschlagen auf.

Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts.
Choking hazard. Long Cord. Strangulation Hazard. Please keep this information for future reference.

Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt
voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Lange snoer. Wurging gevaar.
Bewaar deze informatie voor raadpleging in de toekomst.

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. Long cordon. Un danger d'étranglement.
Nous vous conseillons de conserver ces informations pour toute référence ultérieure.

18152

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 the Netherlands.