



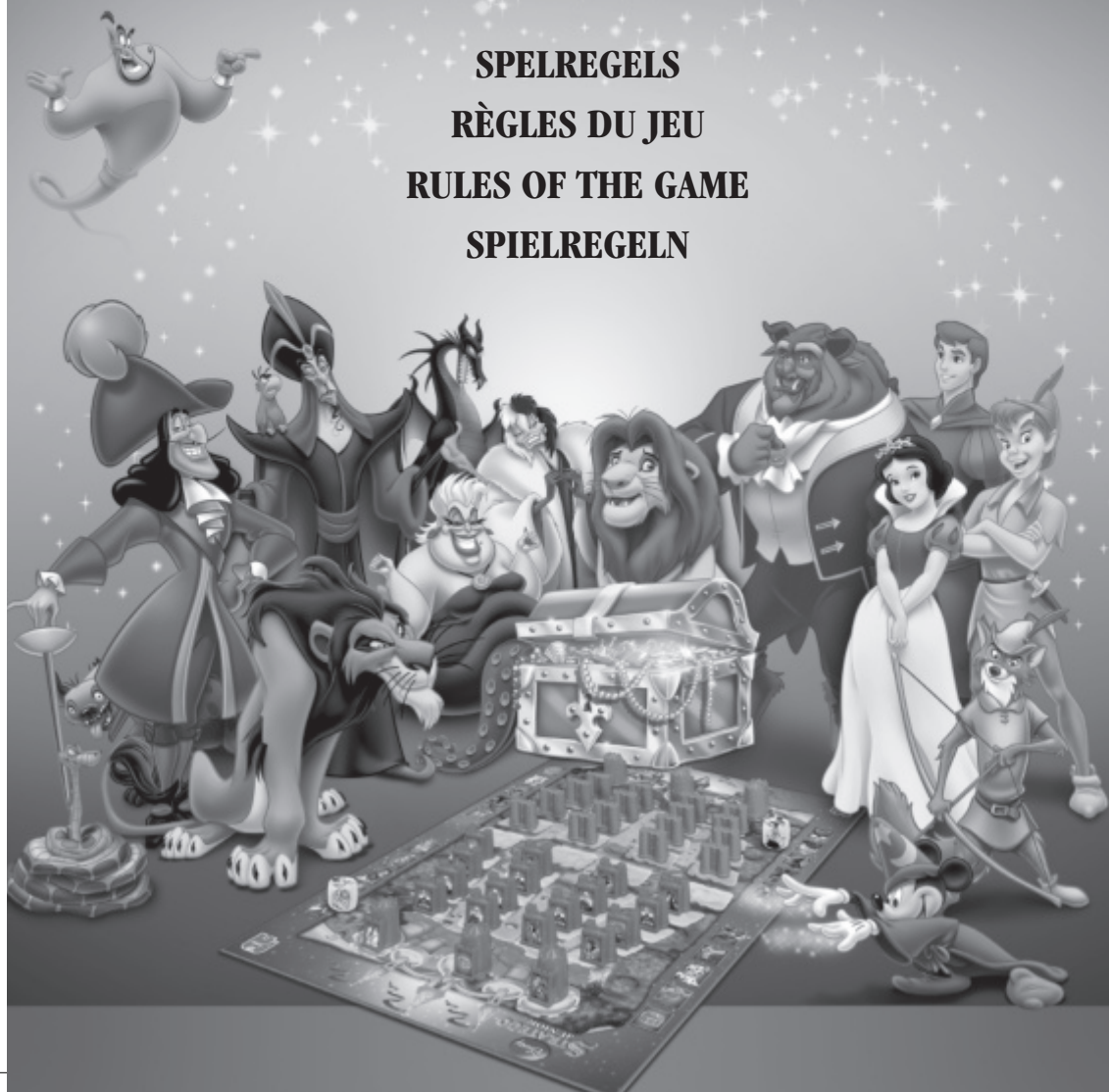
STRATEGO[®] JUNIOR

SPELREGELS

RÈGLES DU JEU

RULES OF THE GAME

SPIELREGELN





Peter Pan



Mickey



*Robin Hood
Robin des Bois*



Simba



*Prins Philip
Prince Philippe
Prince Philip
Prinz Phillip*



*Sneeuwitje
Blanche-Neige
Snow White
Schneewittchen*



*Het Beest
La Bête
The Beast
Das Biest*



*Schatkist
Trésor
Treasure Chest
Schatzkiste*



*Genie
Génie
The Genie
Dschinni*



*Dalmatiër
Dalmatien
Dalmatian
Dalmatiner*



*Kapitein Haak
Capitaine Crochet
Captain Hook
Kapitän Hook*



Kaa



Jafar



Scar



Ursula



*Boze stiefmoeder
La méchante
belle-mère
The Wicked Queen
Böse Stiefmutter*



*Boze draak
Le méchant dragon
Maleficent the dragon
Böser Drache*



*Schatkist
Trésor
Treasure Chest
Schatzkiste*

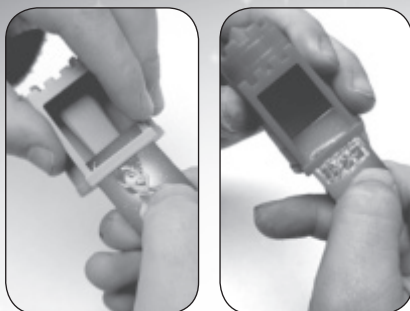


*Cruella de Vil
Cruella d'Enfer
Cruella De Vil
Cruella de Vil*



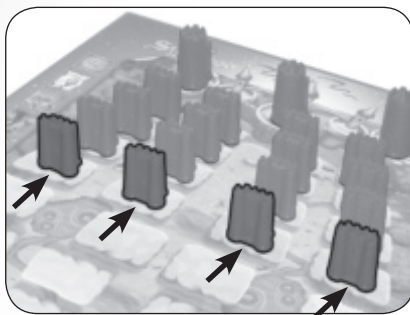
*Hyena
Hyène
Hyena
Hyäne*

(I)



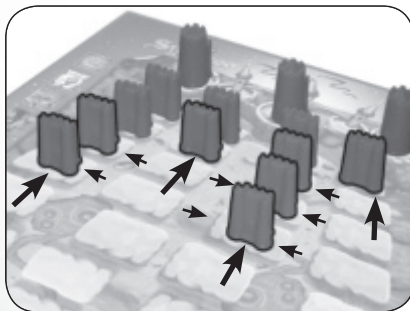
- ☆ Zo schuif je de plaatjes in de kastelen
- ☆ Glissez les cartes dans les châteaux comme suit.
- ☆ This is how you slide the pictures into the castles.
- ☆ So werden die Bildkarten in die Burgfiguren gesteckt.

(II)



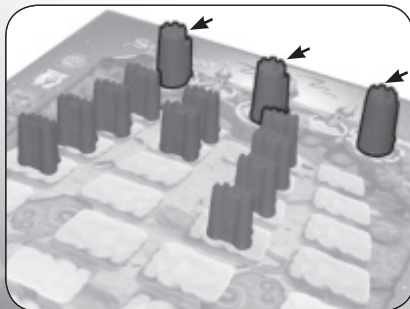
- ☆ Als het spel begint, mag je alleen de voorste, zwartomlijnde kastelen aanvallen.
- ☆ Lorsque le jeu commence, vous pouvez attaquer que les châteaux délimités en noir.
- ☆ At the start of the game, you may only attack the four castles in the front row (outlined in black in the picture).
- ☆ Wenn das Spiel beginnt, darf man nur die vier im Bild schwarz gekennzeichneten Burgen in der vordersten Reihe angreifen.

(III)



- ☆ Alle zwartomlijnde kastelen kun je aanvallen. De pijltjes geven aan langs welke zijde dat kan.
- ☆ Vous pouvez attaquer que les châteaux délimités en noir. Les flèches vous indiquent dans quels sens vous pouvez le faire.
- ☆ This picture shows the castles you can attack during the game, and the sides you can attack from.
- ☆ Du kannst alle im Bild schwarz gekennzeichneten Burgen angreifen. Die Pfeile zeigen dir an, von welcher Seite der Angriff erlaubt ist.

(IV)



- ☆ Je hebt de vierde rij bereikt! Je kiest één van de drie zwartomlijnde kastelen.
- ☆ Vous avez atteint la quatrième rangée ! Vous choisissez un des trois châteaux délimités en noir.
- ☆ You've reached the last row! Choose one of the three big castles outlined in black.
- ☆ Du hast die vierte Reihe erreicht! Jetzt kannst du eine der drei im Bild schwarz gekennzeichneten Burgen auswählen.

Speel Stratego Junior met de bekende figuren van Disney!

De populaire Disney helden nemen het op tegen Disney schurken. Maak een geheime opstelling met Peter Pan, Belle, Simba en Robin Hood. Zijn zij sterk genoeg om Kapitein Haak, Scar, Ursula en de boze stiefmoeder tegen te houden?

Met het spelmateriaal kunnen twee varianten gespeeld worden: **Stratego Zoektocht** kan worden gespeeld door spelers vanaf 4 jaar en **Stratego Zegetocht** is er voor spelers vanaf 6 jaar.

Inhoud:

- ★ Speelbord
- ★ 2 grote dobbelstenen
- ★ 16 kleine, rode kastelen
- ★ 3 grote, rode kastelen
- ★ Kartonnetje met rode rand met 19 plaatjes
- ★ 16 kleine, blauwe kastelen
- ★ 3 grote, blauwe kastelen
- ★ Kartonnetje met blauwe rand met 19 plaatjes

De eerste keer spelen:

Even goed opletten! De 19 blauwe plaatjes moet je in de blauwe kastelen schuiven. Kijk maar op tekening (1)* hoe je dat doet. Maar wel op blijven letten!

Van die 19 plaatjes moet je de schatkist, de Genie en de Dalmatiër in de drie grote blauwe kastelen schuiven. De overige 16 blauwe plaatjes schuif je in de 16 kleine kastelen. Let bij alle plaatjes op dat je ze niet op zijn kop in de kastelen schuift.

Als je klaar bent met de blauwe kastelen, moet je natuurlijk hetzelfde doen met de rode plaatjes en de rode kastelen. Let erop dat je nu de rode schatkist, Cruella de Vil en de Hyena in de grotere kastelen moet schuiven. De overige 16 plaatjes schuif je in de kleine, rode kastelen.

Nu kun je met het spel beginnen.



Doel van het spel:

Voor zowel Stratego Zoektocht als Stratego Zegetocht is het doel van het spel hetzelfde: Wie het eerste de laatste rij bereikt en de schat van de tegenstander verovert, wint het spel.

Stratego Zoektocht! (voor spelers vanaf 4 jaar)**De opstelling:**

Er wordt geloot wie met rood speelt en wie met blauw. Leg het speelbord tussen de spelers in met de rode zijde naar de roodspeler en de blauwe zijde naar de blauwspeler. De rode speler maakt een opstelling met de rode kastelen; de blauwe met de blauwe kastelen.

Je drie grote kastelen zet je op de drie torens van het kasteel op het speelbord. Je mag kiezen welk kasteel je op welke toren zet.

De 16 kleine kastelen zet je op de 4 rijen ervoor. De vier velden in het midden naast de meertjes blijven dus leeg. Je zet alle kastelen zo op het bord, dat jij de plaatjes wel kunt zien en je tegenstander niet. Kijk maar eens op de foto aan de onderkant van de doos. Zo ziet het eruit als de kastelen staan opgesteld.

De spelers nemen de dobbelsteen met de plaatjes van de stukken van de tegenstander.

Het spel begint:

Alle kastelen blijven tijdens het hele spel staan waar je ze bij de opstelling hebt neergezet. Je mag dus ook je eigen kastelen niet verschuiven. Rood begint. Als je aan de beurt bent gooi je eerst met jouw dobbelsteen. Nu mag je een kasteel van je tegenstander dat op de eerste rij staat, omdraaien en het plaatje bekijken. Als op dit kasteel hetzelfde plaatje staat als je net met de dobbelsteen hebt gegooid, dan gaat dit kasteel van het bord. Als er een ander plaatje op staat, draai je het kasteel weer terug. Je moet dan goed onthouden welk plaatje wél op dit kasteel staat, want als je bij een volgende beurt wél dit plaatje gooit, kun je dit kasteel omdraaien en dan moet het eraf.



Je mag in een beurt altijd maar één keer gooien met de dobbelsteen en maar één kasteel omdraaien. Daarna is blauw aan de beurt en die doet hetzelfde. En zo gaat het spel verder.

Als je aan de beurt bent, gooi je dus met de dobbelsteen en probeert een kasteel te vinden met het plaatje erop dat je net met de dobbelsteen hebt gegooid. Maar je mag niet ieder kasteel omdraaien, dat je maar wilt. Alleen die kastelen die je vanaf jouw kant van het speelbord ongehinderd zou kunnen bereiken. In het begin kun je kiezen uit de eerste vier kastelen (II)*, maar als je er al één hebt verwijderd, dan kun je op die plaats ook een kasteel van de tweede rij proberen. Je hoeft niet altijd recht vooruit, je mag ook naar links of naar rechts (III)*. Schuin naar voren mag niet. Op deze manier probeer je een pad vrij te maken naar de achterste drie grote kastelen (IV)*.

Als je Het Beest of De boze Draak tegenkomt, dan kun je niet verder. Zij staan niet op de dobbelsteen. Een kasteel met Het Beest of De boze Draak kan dus nooit van het bord worden geslagen. Daarom moet je proberen om een slim plaatsje voor ze te vinden als je de opstelling aan het maken bent.

De verovering van de schatkist:

Zodra je een kasteel van de achterste (de vierde) rij hebt verwijderd, mag je **in je volgende beurt** een groot kasteel kiezen. Het maakt niet uit op welke plaats je paadje achterin uitkomt; je mag altijd uit alle drie de grote kastelen kiezen (IV)*:

Als je de **Hyena** of de **Dalmatiër** hebt gekozen, dan gaat dit kasteel van het bord en mag je in je volgende beurt nog een keer kiezen uit de twee overgebleven kastelen.

Als je de **Cruella de Vil** of **De Genie** kiest, dan heb je pech! Je tegenstander mag alle kastelen, die jij eraf hebt geslagen, terugzetten. Hij mag kiezen waar hij ze zet. Je moet dus helemaal opnieuw beginnen! Cruella of de Genie gaat wél van het bord.

Als je de **schatkist** kiest, dan heb je gewonnen!



Stratego Zegetocht! (voor spelers vanaf 6 jaar)

Stratego Zegetocht is bedoeld voor spelers die al wat ervaring hebben opgedaan met Stratego Zoektocht. De spelregels komen dichterbij in de buurt van Stratego Original. Stratego Zegetocht is dan ook een ideale opstap naar Stratego Original. Stratego Zegetocht speel je met dezelfde stukken als Stratego Zoektocht, maar je speelt zonder dobbelstenen. Bij dit spel verzet je de speelstukken wél. Je trekt ten strijde om op deze manier met één van jouw stukken de laatste rij te bereiken. En als je daar bent aangekomen, mag je op dezelfde wijze als bij Stratego Zoektocht proberen de schatkist te pakken te krijgen.

De eerste keer spelen:

De voorbereiding en de opstelling verlopen op dezelfde manier als bij Stratego Zoektocht.

Het spel begint:

Je mag je speelstukken verplaatsen (alleen Het Beest en De Draken niet, die blijven staan waar je ze tijdens de opstelling hebt neergezet). Als je aan de beurt bent, dan verplaatst je een speelstuk naar een aangrenzend leeg veld. Naar voren, naar achteren of opzij. Dus schuin naar voren of schuin naar achteren mag niet. Maar je mag ook een speelstuk van je tegenstander aanvallen. Dat gaat zo: Kijk eens nauwkeurig naar de afbeeldingen op je speelstukken. Je ziet dat op de meeste speelstukken een cijfertje staat. Dit cijfertje geeft aan hoe sterk die figuur is. Peter Pan en Kapitein Haak zijn het sterkste en hebben het hoogste cijfer, namelijk een '6'. Daarna komen Robin Hood en Jafar met een '5'. Daarna komen Simba en Scar met een '4'. En zo gaat het verder met Prince Philip en Ursula (3), Sneeuwwitje en De boze stiefmoeder (2) en Ka en Mickey (1). Alleen de drie grote kastelen achterin en Het Beest en De Draken hebben geen cijfer.



Het is de bedoeling dat je de kastelen van je tegenstander slaat: als je op een vakje staat dat grenst aan een vakje waarop een kasteel van je tegenstander staat, dan mag je (het moet niet) dat kasteel aanvallen. Vervolgens kijk je welk kasteel het sterkste is. Het kasteel met het laagste cijfer verliest en gaat uit het spel. Als het aanvallende kasteel wint, gaat het staan op het veld van het verliezende kasteel. Als beide kastelen even sterk zijn, dan gaan ze beiden uit het spel.

Let op: je mag een kasteel aanvallen dat op een vakje naast je staat, vóór je staat en achter je staat.

Er zijn kastelen met bijzondere eigenschappen:

Draken en Het Beest: Zij mogen niet verzet worden. Ze blijven staan op het veld waar je ze bij de opstelling hebt gezet. Het zijn natuurlijk gevaarlijke monsters. Zoals je ziet hebben ze geen cijfer. Ieder stuk verliest dan ook van hun. Als een speelstuk een Draak of Het Beest slaat, gaat dat stuk van het bord en de Draak of Het Beest blijft staan. Er zijn twee uitzonderingen en dat zijn Prince Philip en Ursula. Zij beschikken over toverkracht. Als zij een Draak of Het Beest slaan, dan winnen ze en gaan die stukken van het bord. Onthoud dus waar de Draak of Het Beest staan en storm er met Prins Philip of Ursula opaf.

Prins Philip en Ursula: Zij zijn niet zo sterk, maar verslaan de Draken en Het Beest met hun toverkracht (lees het stukje hierboven maar eens).

Mickey en Kaa: zij zijn de laagste in rang. Zij verliezen dus bijna van iedereen. Maar zij hebben toch een speciale kracht: zij verslaan namelijk de hoogste in rang! Mickey en Kaa verliezen van ieder ander kasteel, maar winnen van Peter Pan en Kapitein Haak. Als Mickey of Kaa Peter Pan of Kapitein Haak slaan of door hen geslagen worden, dan moeten Peter Pan of Kapitein Haak van het bord.



Je mag niet voortdurend heen en weer met hetzelfde kasteel.

Je speelt het zo: je doet een zet. Als je bij de volgende zet weer teruggaat naar de plaats van vertrek, dan mag je deze zet hierna niet nog een keer uitvoeren. Dus als je bijvoorbeeld met een kasteel een vakje naar voren gaat en in de volgende zet ga je weer terug waar je vandaan komt, dan mag je in de beurt daarna niet wéér naar voren gaan. Want dan ben je heen en weer aan het lopen en dat mag niet.

De laatste rij:

Als je na een zware strijd met een van je kastelen de laatste rij hebt bereikt, dan mag je in de volgende beurt een van de grotere kastelen aantikken: Als het de **Hyena** of de **Dalmatiër** is, dan verdwijnen zij in de doos. Jij mag in je volgende beurt nog een keer kiezen. Als je **Cruella de Vil** of **De Genie** kiest, dan heb je pech. Zij gaan in de doos, maar jouw kasteel ook. Je moet dus met een ander kasteel de laatste rij proberen te bereiken. Als het de **schatkist** is, dan heb je bewezen dapper, moedig en slim te zijn en heb je het spel gewonnen.

Belangrijke tip:

Het is belangrijk dat je een goede opstelling maakt voor Stratego Zegetocht. Je tegenstander mag met Peter Pan of Kapitein Haak (zijn sterkste kasteel) niet meteen door kunnen lopen naar jouw achterste rij. De Draken of Het Beest en Mickey of Kaa kunnen hem tegenhouden. Daarom is het belangrijk een slim plaatsje voor die stukken te kiezen.





STRATEGO[®] JUNIOR

RÈGLES DU JEU



Jouez au Stratego Junior avec les personnages de Disney !

Les héros de Disney s'attaquent aux méchants de Disney. Faites une formation secrète avec Peter Pan, Belle, Simba et Robin des Bois. Seront-ils assez forts pour retenir le Capitaine Crochet, Scar, Ursula ou la méchante belle-mère ?

Avec le contenu de la boîte, vous pouvez jouer à deux versions : Stratego – La quête pour joueurs à partir de 4 ans et Stratego – La marche triomphale pour joueurs à partir de 6 ans.

Contenu :

- ★ Plateau de jeu
- ★ 2 grands dés
- ★ 16 petits châteaux rouges
- ★ 3 grands châteaux rouges
- ★ Carton au bord rouge avec 19 personnages
- ★ 16 petits châteaux bleus
- ★ 3 grands châteaux bleus
- ★ Carton au bord bleu avec 19 personnages

La première fois que vous jouez :

Attention ! Vous devez faire glisser les 19 personnages bleus dans les châteaux bleus. Regardez sur l'illustration (1)* comment faire. Mais soyez attentif ! Parmi ces 19 personnages, vous devez glisser le trésor, le Génie et le Dalmatien dans les trois grands châteaux bleus. Les 16 autres personnages bleus doivent être placés dans les 16 petits châteaux. Veillez à ne pas glisser les personnages dans le mauvais sens.

Quand vous avez terminé avec les châteaux bleus, vous devez bien sûr faire de même avec les personnages et les châteaux rouges. Veillez maintenant à placer le trésor rouge, Cruella d'Enfer et la hyène dans les plus grands châteaux. Les 16 autres personnages doivent être glissés dans les petits châteaux rouges.

Vous pouvez maintenant commencer à jouer.



But du jeu :

Le but du jeu est le même aussi bien pour Stratego – La quête que pour Stratego – La marche triomphale : Le premier joueur qui atteint la dernière rangée et trouve le trésor de son adversaire, gagne la partie.

Stratego – La quête ! (pour joueurs à partir de 4 ans)

La mise en place :

Un joueur prend les pions rouges et l'autre les pions bleus. Placez le plateau de jeu entre les joueurs, le côté rouge dirigé vers le joueur rouge et le côté bleu vers le joueur bleu. Le joueur rouge dispose ses châteaux rouges sur le plateau et le joueur bleu fait de même avec ses châteaux bleus.

Il convient de placer les trois grands châteaux sur les trois tours du château sur le plateau. Vous pouvez décider quel château sera placé sur quelle tour.

Disposez ensuite les 16 petits châteaux sur les 4 rangées prévues à cet effet.

Les quatre cases au milieu à côté des lacs restent donc vides. Disposez tous les châteaux sur le plateau de sorte que vous voyiez bien vos personnages mais pas votre adversaire. Jetez un œil sur la photo en dessous de la boîte pour voir à quoi ressemble le plateau de jeu quand tous les châteaux sont positionnés. Chaque joueur prend le dé représentant les personnages des pions de son **adversaire**.

Le jeu commence :

Pendant tout le jeu, les châteaux restent tous là où ils ont été positionnés. Vous ne pouvez donc pas déplacer vos propres châteaux. Le joueur qui a les pions rouges commence.

Quand c'est à votre tour de jouer, lancez d'abord votre dé. Vous pouvez maintenant retourner un château de votre adversaire qui se trouve sur la première rangée et regarder le personnage. Si sur ce château se trouve le même personnage que celui indiqué sur le dé que vous venez de lancer, ce château doit être enlevé du plateau. S'il s'agit d'un autre personnage, retournez à nouveau le château.



Vous devez donc bien retenir quel personnage se trouve sur quel château, car lorsque vous retomberez sur ce personnage à un prochain tour, vous pourrez retourner ce château et le retirer du plateau.

Quand c'est votre tour, vous ne pouvez lancer qu'une seule fois le dé et vous ne pouvez retourner qu'un seul château. C'est ensuite au joueur bleu de jouer et de faire de même. Et ainsi de suite.

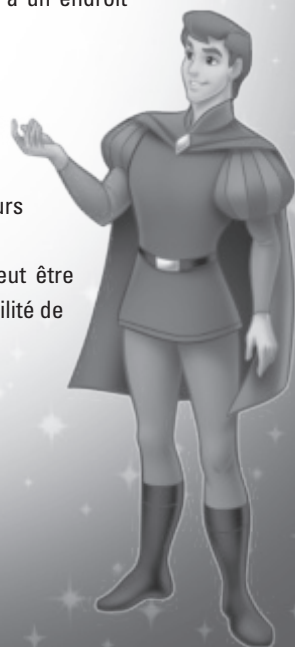
Quand c'est à votre tour, lancez le dé et tentez de trouver un château avec le personnage indiqué par le dé que vous venez de lancer. Mais vous ne pouvez pas retourner n'importe quel château, uniquement ceux qui peuvent être atteints sans encombre de votre côté du plateau. Au début, vous pouvez donc choisir parmi les quatre premiers châteaux (II)*, mais quand vous en avez déjà retiré un, vous pouvez alors également choisir un château de la deuxième rangée. Vous ne devez pas toujours aller tout droit, vous pouvez aussi aller à gauche ou à droite (III)*. Vous ne pouvez pas avancer en oblique. Vous essayez ainsi de vous frayer un chemin vers les trois grands châteaux qui se trouvent au fond (IV)*.

Si vous rencontrez La Bête ou Le Méchant Dragon, vous ne pouvez pas continuer. Ces deux personnages ne sont pas représentés sur le dé. Un château avec La Bête ou Le Méchant Dragon ne peut donc jamais être retiré du plateau de jeu. Voilà pourquoi vous devez les placer à un endroit stratégique lors de la mise en place des pions.

La conquête du trésor :

Dès que vous avez retiré un château de la dernière rangée (la quatrième), vous pouvez choisir un grand château **au prochain tour**. Peu importe la case d'où vous venez ; vous pouvez toujours choisir parmi les trois grands châteaux (IV)*:

Si vous avez choisi la **Hyène ou le Dalmatien**, ce château peut être enlevé du plateau et, au tour suivant, vous avez encore la possibilité de choisir entre les deux châteaux restants.



Si vous choisissez **Cruella d'Enfer ou le Génie**, pas de chance, votre adversaire peut remettre tous les châteaux que vous aviez enlevés. Il peut décider où il les place. Vous devez donc recommencer du début ! Cruella ou le Génie est retiré du plateau de jeu. Si vous **choisissez le trésor, vous avez gagné!**

Stratego – La marche triomphale !

(pour joueurs à partir de 6 ans)

Stratego – La marche triomphale est destinée aux joueurs qui ont déjà acquis de l'expérience au jeu Stratego – La quête. Les règles du jeu se rapprochent davantage du jeu de **Stratego Original**. Stratego – La marche triomphale constitue dès lors une étape idéale avant de jouer au Stratego Original. Stratego – La marche triomphale se joue avec les mêmes pions que Stratego – La quête, mais sans les dés. Dans ce jeu-ci, vous déplacez les pions. Vous partez en guerre afin d'atteindre la dernière rangée avec l'un de vos pions. Et quand vous y serez arrivé, vous pourrez essayer de trouver le trésor de la même manière que dans le jeu Stratego – La quête.

La première fois que vous jouez :

La préparation et la mise en place s'effectuent de la même manière que pour Stratego – La quête.

Le jeu commence :

Vous pouvez déplacer vos pions (à l'exception de La Bête et des Dragons, qui restent là où vous les avez positionnés lors de la mise en place). Quand c'est à votre tour de jouer, vous déplacez un pion dans une case libre voisine. Devant, derrière ou sur le côté. Mais jamais en oblique, ni en avant ni en arrière. Vous pouvez également attaquer un pion de votre adversaire. Pour ce faire : regardez d'abord attentivement les personnages sur vos pions. Vous voyez que sur la plupart des pions apparaît un chiffre. Ce chiffre indique la force de ce personnage. Peter Pan et le Capitaine Crochet sont les plus forts et ont le chiffre le plus élevé, à savoir un '6'. Ensuite viennent Robin des Bois et Jafar avec un '5'. Puis, Simba et Scar avec un '4'. Viennent ensuite le Prince Philippe



et Ursula (3), Blanche-Neige et la Méchante Belle-mère (2) et enfin Kaa et Mickey (1). Seuls les trois grands châteaux au fond et La Bête et les Dragons n'ont pas de chiffre.

L'objectif est de prendre les châteaux de votre adversaire : lorsque vous vous trouvez sur une case qui touche une case où se trouve un château de votre adversaire, vous pouvez (vous ne devez pas) l'attaquer. Ensuite, vous regardez quel château est le plus fort. Le château avec le plus petit chiffre perd et quitte le jeu. Lorsque le château attaquant gagne, il se place sur la case du château perdant. Lorsque les deux châteaux ont un chiffre identique, ils doivent sortir du jeu tous les deux.

Attention : vous pouvez attaquer un château qui se trouve sur une case à côté de vous, devant vous ou derrière vous.

Certains châteaux ont des caractéristiques particulières :

Les Dragons et La Bête : Ils ne peuvent pas être déplacés. Ils restent sur la case où ils ont été positionnés lors de la mise en place. Ce sont bien entendu des monstres dangereux. Comme vous le voyez, ils n'ont pas de chiffre. Par conséquent, tous les autres pions perdent contre eux. Lorsqu'un pion se bat contre un Dragon ou La Bête, c'est le pion qui sort du jeu et le Dragon ou La Bête reste en place. Il y a deux exceptions : le Prince Philippe et Ursula. Ils ont en effet tous deux un pouvoir magique et lorsqu'ils sont confrontés à un Dragon ou à La Bête, ils gagnent à tous les coups et ces pions doivent donc sortir du jeu. Retenez donc bien la place du Dragon et de La Bête et affrontez-les avec le Prince Philippe ou Ursula.

Le Prince Philippe et Ursula : Ils ne sont pas aussi forts, mais ils battent les Dragons et La Bête grâce à leur pouvoir magique (lisez la partie ci-dessus).

Mickey et Kaa : ce sont les moins forts. Ils perdent donc quasi contre tous les autres pions. Mais ils ont toutefois un pouvoir spécial : ils battent en effet les plus forts ! Donc, Mickey et Kaa perdent contre tous les pions, sauf contre



Peter Pan et le Capitaine Crochet. Lorsque Mickey ou Kaa attaquent ou sont attaqués par Peter Pan ou le Capitaine Crochet, ce sont Peter Pan ou le Capitaine Crochet qui doivent quitter le jeu.

Vous ne pouvez pas déplacer constamment le même château.

Voici comment vous devez jouer : vous déplacez un pion. Si, au tour suivant, vous revenez à la case de départ, vous ne pouvez pas effectuer à nouveau le même coup. Donc, par exemple, vous avancez d'une case avec un château et si au coup suivant vous retournez là d'où vous venez, au tour d'après vous ne pouvez plus aller vers l'avant. Car dans ce cas vous ne feriez qu'aller et venir et les règles du jeu ne l'autorisent pas.

La dernière rangée :

Lorsque, après un violent combat, vous avez enfin atteint la dernière rangée avec un de vos châteaux, au tour suivant, vous pourrez faire face à l'un des plus grands châteaux. S'il s'agit de la **Hyène ou du Dalmatien**, ces derniers quittent le jeu. Au prochain tour, vous pouvez faire un nouveau choix. Si vous choisissez **Cruella d'Enfer ou Le Génie**, pas de chance, ils quittent le plateau de jeu, mais votre château aussi. Vous devez donc tenter d'atteindre la dernière rangée avec un autre château. S'il s'agit du trésor, vous avez démontré que vous étiez audacieux, vaillant et malin et c'est vous qui avez remporté la partie !

Conseil important :

Il est important de bien positionner ses pions au Stratego – La marche triomphale. Votre adversaire ne peut pas être en mesure d'arriver directement à votre dernière rangée avec Peter Pan ou le Capitaine Crochet (les pions les plus forts). Les Dragons ou La Bête et Mickey ou Kaa peuvent les en empêcher. Voilà pourquoi il est important de choisir intelligemment l'emplacement de ces pions.





STRATEGO JUNIOR

RULES OF THE GAME



Play Stratego Junior with your favourite Disney characters!

Disney's best loved heroes take on Disney's most booed villains. Secretly set up Peter Pan, Snow White, Simba and Robin Hood. Will they be strong enough to get the better of Captain Hook, Scar, Ursula and The Wicked Queen?

Play two different games with what's in the box! **Stratego Quest** is a game for players aged 4 and over. **Stratego Triumph** is for players aged 6 and up.

Contents:

- ★ Game board
- ★ 2 big dice
- ★ 16 small red castles
- ★ 3 big red castles
- ★ Cardboard screen with a red border and 19 illustrations
- ★ 16 small blue castles
- ★ 3 big blue castles
- ★ Cardboard screen with a blue border and 19 illustrations

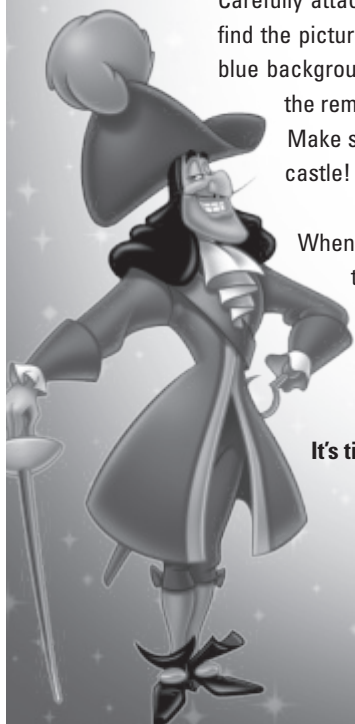
The first time you play:

Take a good look at Figure (1)* to see how you assemble the castle pieces. Carefully attach the 19 blue illustrations to the blue castles as follows: first, find the pictures of the Treasure Chest, The Genie and the Dalmatian on the blue background and slide each into one of the three big blue castles. Take the remaining 16 blue pictures and slide them into the 16 small castles.

Make sure you don't end up with any characters upside down in their castle!

When you've done the blue castles, do the same with the red. This time, look for the Treasure Chest, Cruella De Vil and the Hyena on the red background and place these in the three big red castles. Slide the remaining 16 red pictures, the right way up, into the remaining small red castles.

It's time to play!



Aim of the game:

The object of the game is the same for Stratego Quest as it is for Stratego Triumph: the first player to reach the last row and capture their opponent's Treasure Chest is the winner.

Stratego Quest! (For players 4 years and up)

Setting up:

Decide who will play with the red pieces and who with the blue. Open the game board with the red side nearest the red player and the blue side nearest the blue player. Each player secretly sets out their castle pieces as follows: place your three big castles on the three castle towers shown on your side of the board. You can decide which piece goes on which of the three towers. Then place your 16 small castles on the four rows in front. You'll see that the four spaces in the middle of the board, either side of the lakes, stay empty. Make sure you place all of your castles so that you can see the picture on the back and your opponent cannot. Have a look at the photo on the box base. This is how your board should look when you're ready to play. Each player takes the dice with the pictures of your **opponent's** cast of characters on it.

Playing the game:

All the castles will stay on the spaces where you put them throughout the game. You cannot move your castles or your opponent's castles from space to space. The red player goes first. On your turn, roll your dice (the one with the opponent's characters on it). Now choose one of your opponent's castles in the front row, pick it up, turn it around and have a look at the hidden character. If it's the same one you rolled with your dice, remove that castle piece from the board. If it's not the one you rolled, place the castle piece back on the board, as you found it. Try to remember which character it was and on which space, as later in the game, you may roll that character with your dice! If you do, you'll be able to pick that castle piece and remove it from the board. Remember, you can only roll the dice once on a turn and only look



at one castle piece. The blue player goes next and the game continues with players taking turns.

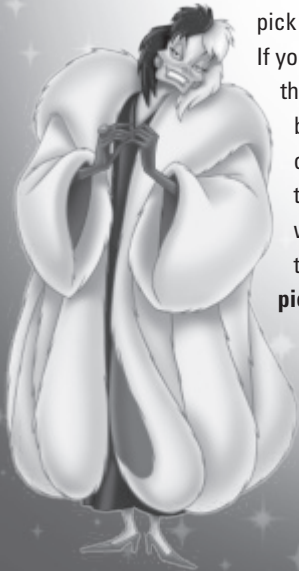
So, on your turn, always roll the dice and try to pick a castle with the matching character. Be careful! You cannot pick up any castle! You can only turn around castle pieces which are not blocked from your side of the board by other castles. At the start of the game, you can pick any one of the four castles in your opponent's front row (II)*, then, as soon as you have removed one of these from the board, you will be able to reach the castle piece that stands in the second row. You don't have to pick the one straight in front of you, it could be the castle to the left or to the right (III)*. You cannot pick up pieces that lie at a diagonal in front of you. As you go on playing, try to open up a clear path that leads to the three big castles at the back (IV)*.

If a player meets The Beast or Maleficent the dragon, their path will be blocked. These two characters do not appear on the dice. A castle piece with The Beast or Maleficent the dragon can never be removed from the board. Keep that in mind when you set up your next game! Think of a clever place to hide them!

Capturing the Treasure Chest:

As soon as you have removed any castle from your opponent's back row (Row 4), you can choose to pick up and look at one of the big castles **on your next turn**. It doesn't matter where your path finished on the back row; you can pick any one of the three big castles (IV)*.

If you pick the **Hyena** or the **Dalmatian**, you can remove that castle from the board and on your next turn, you can pick one of the two remaining big castles. If you pick **Cruella De Vil** or **The Genie**, bad luck! Your opponent can take all the castles you have already removed from the board and place them back on the board! He or she can choose where they go. You'll have to start all over again! However, Cruella or the Genie do get taken off the board, and are not put back on. **If you pick the Treasure Chest, you win the game!**



Stratego Triumph! (For players 6 years and up)

Stratego Triumph is ideal for players who have already played Stratego Quest. The rules are closer to the **Classic Stratego** rules. Stratego Triumph is an ideal stepping stone towards learning how to play Classic Stratego. You will play Stratego Triumph using the same pieces as Stratego Quest, except for the dice which are not required. In this game, you get to move your pieces around. Your mission is to outflank your enemy in battle and reach the back row. Once there, try to discover where the Treasure Chest is hidden, just as you did in the Stratego Quest game.

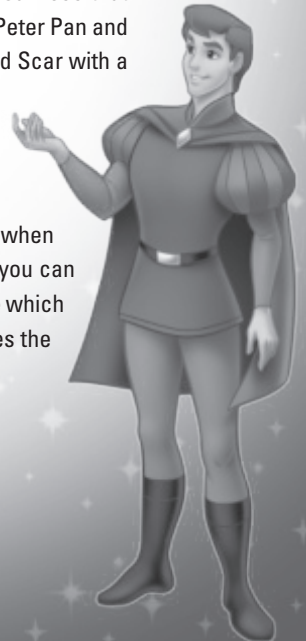
The first time you play:

Preparation and set up are the same for the Stratego Quest.

Playing the game:

You can move your playing pieces around (all except The Beast and Maleficent the dragon which must stay on the spaces where they were placed at the start). On your turn, move one of your castle pieces to an adjacent free space. You can move forwards, backwards or sideways. You cannot move diagonally forwards or backwards. You can attack one of your opponent's pieces. Here's how: look carefully at the illustrations on your playing pieces. You'll see that most of them have a number. This tells you their battle strength. Peter Pan and Captain Hook are the strongest with a '5'. Next up are Simba and Scar with a '4'. Prince Philip and Ursula are worth 3, Snow White and The Wicked Queen 2, Kaa and Mickey 1. Only the characters that occupy the big castle pieces plus, The Beast and Maleficent the dragon do not have a battle value.

The object is to knock your opponent's castles out of the game: when you are on a space adjacent to one of your opponent's castles, you can attack it (but you don't have to). Compare the two castles and see which is the strongest. The one with the lowest value number of it loses the encounter, and is removed from the game board.



If the attacking castle wins, it moves onto the space left free by the defeated castle. If both battle values on the castles are the same, both are removed from the game.

Remember: you can attack a castle on a space next to you, in front of you or behind you.

Some castles have special features:

Maleficent the dragon and The Beast: They cannot be moved. They must stay on the space where they were placed at the beginning of the game. Of course, they are dangerous creatures. As you can see, they do not have a battle value, but any piece that tries to attack either of them will lose and be removed from the game. Maleficent the dragon and The Beast stay where they are on the game board. There are just two exceptions – Prince Philip and Ursula who have magical powers. If either of them encounters Maleficent the dragon or the Beast, they win and the creature is taken off the board. Try to remember where Maleficent the dragon and The Beast are on the board, and storm them with Prince Philip or Ursula if you can.

Prince Philip and Ursula: They are not that strong but they are the only ones who can defeat Maleficent the dragon and The Beast thanks to their magical powers (see above).

Mickey and Kaa: They have the lowest battle value. That's why they will lose almost any encounter. But they do have one special power: they can beat those with the highest battle value! Mickey and Kaa will lose at the hands of any castle, but win against Captain Hook or Peter Pan. If Mickey or Kaa attack Captain Hook or Peter Pan (or are attacked by them), Captain Hook or Peter Pan will be taken off the board.

You cannot move the same castle repeatedly back and forth.

Imagine this situation: you make a move. On your next turn, you move back to



the space you started from. The turn after that, you will not be able to repeat the same move. So for example, if you move a castle to a space ahead of you and on the next turn you move back to the space you came from, you will not be able to move that castle forward on your next turn. Try moving in another direction if you can, or move another playing piece.

Reaching the last row:

If you reach the last row of your opponent's half of the board after a long battle, then on your next turn, you can take on one of the big castles: if you uncover the **Hyena** or the **Dalmatian**, remove that castle from the board. Have another go on your next turn. If you discover **Cruella De Vil** or **The Genie**, too bad! They get taken off, but so does your castle piece. You will have to reach your opponent's last row with another one of your castles and try again. If you find the **Treasure Chest**, you've displayed great gallantry and skill and you win the game!

Important tip:

It's important to start Stratego Triumph with a good set up. You don't want your opponent to immediately cut right through your lines and reach your back row with Peter Pan or Captain Hook (the strongest pieces). Maleficent the dragon or The Beast, Mickey or Kaa can stop them. It's important therefore to choose a smart spot for those pieces.





STRATEGO JUNIOR

SPIELREGELN



Stratego Junior mit den bekannten Disney-Figuren!

Beliebte Disney-Helden nehmen es gegen Disney-Schurken auf.

Mache eine geheime Aufstellung mit Peter Pan, Belle, Simba und Robin Hood. Sind sie stark genug, um es gegen Kapitän Hook, Scar, Ursula und die böse Stiefmutter aufzunehmen?

Mit dem Spielmaterial können zwei Varianten gespielt werden:

1. Die Suche - kann von Kindern ab 4 Jahren gespielt werden.
2. Der Siegeszug - ist für Kinder ab 6 Jahren konzipiert.

Spielmaterial:

- ★ Spielbrett
- ★ 2 große Würfel
- ★ 16 kleine rote Burgfiguren
- ★ 3 große rote Burgfiguren
- ★ 16 kleine blaue Burgfiguren
- ★ 3 große blaue Burgfiguren

Spielvorbereitung:

Gut aufpassen! Die 19 Bilder mit blauem Hintergrund werden in die blauen Burgen gesteckt. Dies wird in der Zeichnung (1)* verdeutlicht. Bei Einstecken dieser 19 Karten ist zu beachten, dass die Schatzkiste, Dschinni und der Dalmatiner in die drei großen blauen Burgen gesteckt werden müssen. Die anderen 16 blauen Karten werden in die 16 kleinen Burgen gesteckt. Bei allen Karten ist darauf zu achten, dass sie nicht mit dem Kopf in die Burgen geschoben werden.

Wenn die blauen Burgen fertig sind, werden die roten Karten in gleicher Weise in die roten Burgen gesteckt. Dabei ist zu beachten, dass jetzt die rote Schatzkiste, Cruella de Vil und die Hyäne in die größeren roten Burgen geschoben werden müssen. Die anderen 16 Karten werden in die kleinen roten Burgen gesteckt.

Jetzt kann das Spiel anfangen.



Ziel des Spiels:

Beide Spielvarianten, „Stratego – Die Suche!“ und „Stratego – Der Siegeszug!“, verfolgen dasselbe Ziel: der Spieler, der als Erster die letzte Reihe erreicht hat und die gegnerische Schatzkiste umdreht, ist der Gewinner des Spiels.

Spielvariante 1: Stratego - Die Suche! (für Spieler ab 4 Jahre)

Die Aufstellung:

Zuerst wählt jeder Spieler seine Farbe: wer spielt mit den roten Figuren und wer mit den blauen. Das Spielbrett wird so gedreht, dass die rote Seite beim roten Spieler und die blaue Seite beim blauen Spieler liegt. Der rote Spieler macht eine Startaufstellung mit den roten Burgen, der blaue Spieler mit den blauen Burgen.

Die Spieler stellen ihre drei großen Burgen auf die drei Türme der Burg auf dem Spielplan. Dabei entscheiden sie selbst, welche Burg auf welchen Turm gestellt wird.

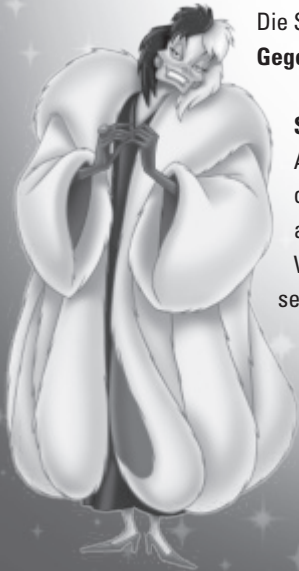
Die 16 kleinen Burgen werden auf den 4 Reihen davor aufgestellt. Die vier Felder in der Mitte neben den Seen bleiben also leer. Die Spieler stellen alle Burgen so auf das Spielfeld, dass sie selbst die Bildseite sehen können, der Gegenspieler aber nicht. Das Foto an der Unterseite der Spielschachtel zeigt, wie das Spielfeld aussieht, wenn die Burgen aufgestellt sind.

Die Spieler nehmen die Würfel mit den Abbildungen der Spielfiguren des **Gegenspielers**.

So, jetzt geht's los:

Alle Burgen bleiben während des gesamten Spiels dort stehen, wo die Spieler sie am Anfang aufgestellt haben. Die Spieler dürfen also auch ihre eigenen Burgen nicht verschieben. Rot fängt an.

Wenn ein Spieler am Zug ist, würfelt er und dreht dann eine Burg seines Gegenspielers, die in der ersten Reihe steht, um. Stimmt die



gewürfelte Abbildung mit dem Bild auf der umgedrehten Burg überein, wird diese Burg vom Spielfeld genommen. Steht eine andere Abbildung auf der Burg, wird sie wieder zurückgedreht. Dann muss der Spieler sich gut merken, welches Bild auf dieser Burg steht, denn wenn er wieder an der Reihe ist und dann diese Abbildung würfelt, kann er diese Burg umdrehen und aus dem Spiel nehmen.

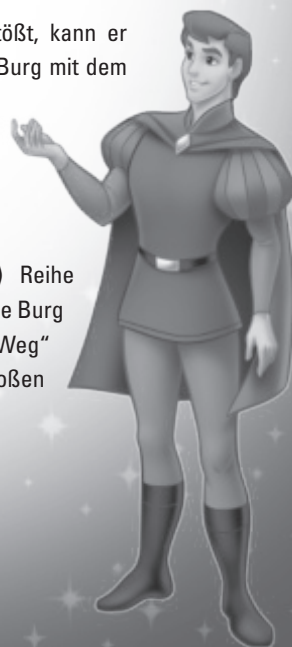
Ein Spieler darf nur ein einziges Mal würfeln, wenn er am Zug ist, und nur eine einzige Burg umdrehen. Dann ist der blaue Spieler dran und geht genauso vor, und so wird stets weitergespielt.

Wenn ein Spieler am Zug ist, würfelt er also und versucht, eine Burg mit der Abbildung zu finden, die er gerade gewürfelt hat. Aber ein Spieler darf nicht jede beliebige Burg umdrehen, sondern nur die Burgen, die er von seiner Seite des Spielbretts aus ungehindert erreichen kann. Am Anfang hat er die Wahl aus den ersten vier Burgen (II)*, aber wenn er bereits eine Burg geschlagen und aus dem Spiel genommen hat, kann er an dieser Stelle auch eine Burg aus der zweiten Reihe umdrehen. Das muss nicht immer an der Position sein, die direkt davor liegt, sondern er kann auch eine Burg umdrehen, die links oder rechts liegt (III)*. Es darf jedoch nicht eine Burg sein, die schräg davor liegt. Auf diese Weise versuchen die Spieler, einen Weg zu den hintersten drei großen Burgen freizumachen (IV)*.

Wenn ein Spieler auf das Biest oder den bösen Drachen stößt, kann er nicht weiter. Diese Figuren stehen nicht auf dem Würfel. Eine Burg mit dem Biest oder dem bösen Drachen kann also nie vom Spielfeld geschlagen werden. Darum müssen die Spieler versuchen, bei der Aufstellung eine gute Position für diese Figuren zu finden.

Die Eroberung der Schatzkiste:

Wenn ein Spieler eine Burg aus der hintersten (vierten) Reihe weggenommen hat, darf er **bei seiner nächsten Runde** eine große Burg umdrehen. Dabei spielt es keine Rolle, an welcher Stelle der „Weg“ dieses Spielers mündet, er hat immer die Wahl aus allen drei großen Burgen (IV)*:



Hat der Spieler die **Hyäne** oder den **Dalmatiner** umgedreht, wird diese Burg vom Spielfeld genommen und darf er bei seiner nächsten Runde erneut eine der beiden restlichen Burgen umdrehen.

Wenn der Spieler **Cruella de Vil** oder **Dschinni** umdreht, hat er Pech! Sein Gegenspieler darf sämtliche geschlagenen Burgen wieder auf das Spielfeld zurückstellen. Er entscheidet dabei selbst, wohin er sie stellt. Der Pechvogel muss also wieder ganz von vorne beginnen! Cruella und Dschinni werden jedoch wohl vom Spielbrett heruntergenommen.

Dreht der Spieler die Burg mit der **Schatzkiste** um, dann hat er **gewonnen!**

Spielvariante 2: Stratego - Der Siegeszug! (für Spieler ab 6 Jahre)

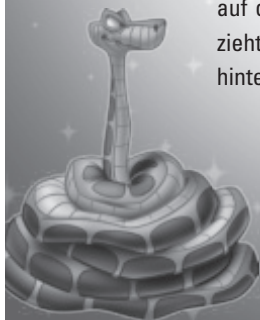
Stratego - Der Siegeszug ist die Variante für Spieler, die schon Spielerfahrung mit Stratego - Die Suche gesammelt haben. Die Spielregeln ähneln mehr den Regeln von **Stratego Original**. Daher ist Der Siegeszug auch eine ideale Vorstufe für Stratego Original. Der Siegeszug wird mit den gleichen Figuren wie Die Suche gespielt, allerdings ohne Würfel. Und im Gegensatz dazu werden bei dieser Variante die Spielfiguren verschoben. Die Spieler ziehen in den Kampf mit dem Ziel, dass eine ihrer Spielfiguren die letzte Reihe erreicht. Und wenn ein Spieler dort angekommen ist, kann er ebenso wie bei Stratego Suche versuchen, die Schatzkiste zu erobern.

Spielvorbereitung:

Die Vorbereitung und die Aufstellung verlaufen genauso wie bei Stratego Die Suche.

So, jetzt geht's los:

Ein Spieler kann seine Spielfiguren auf ein anderes Feld vorrücken, mit Ausnahme vom Biest und dem Drachen, die auf den Feldern stehen bleiben, auf denen sie am Anfang aufgestellt wurden. Wenn ein Spieler am Zug ist, zieht er eine Spielfigur auf ein benachbartes leeres Feld: nach vorne, nach hinten oder zur Seite. Eine Verschiebung schräg nach vorne oder schräg nach



hinten ist also nicht erlaubt. Aber der Spieler kann auch eine gegnerische Spielfigur angreifen. Das funktioniert so: Auf den Abbildungen der meisten Spielfiguren steht eine kleine Zahl. Diese Zahl gibt an, wie stark diese Figur ist. Peter Pan und Kapitän Hook sind die stärksten Figuren und haben die höchste Zahl, nämlich eine 6. Dann folgen Robin Hood und Jafar mit einer 5, anschließend Simba und Scar mit einer 4. Und so geht es weiter mit Prinz Phillip und Ursula (3), Schneewittchen und der bösen Stiefmutter (2) sowie Kaa und Mickey (1). Nur die drei großen Burgen hinten sowie das Biest und der Drache haben keine Zahl.

Es geht bei einem Angriff darum, die Burgen des Gegenspielers zu schlagen: Wenn eine Burg auf ein Feld kommt, das an ein Feld mit einer gegnerischen Burg grenzt, kann der Spieler diese Burg angreifen (er ist aber nicht dazu verpflichtet). Anschließend wird überprüft, welche Burg stärker ist. Die Burg mit der niedrigeren Zahl verliert und wird aus dem Spiel genommen. Gewinnt die angreifende Burg, wird sie auf das Feld der geschlagenen Burg gestellt. Sind beide Burgen gleich stark, werden beide aus dem Spiel genommen.

Achtung: Ein Spieler kann eine Burg angreifen, die auf einem Feld neben, vor oder hinter seiner Spielfigur steht.

Einige Burgen haben besondere Eigenschaften:

Drache und Biest: Sie dürfen nicht auf ein anderes Feld gestellt werden und bleiben auf dem Feld, auf das sie bei der Aufstellung gestellt wurden. Beide sind natürlich gefährliche Monster und haben keine Zahl nötig. Jede andere Spielfigur ist ihnen unterlegen. Wenn eine Spielfigur auf den Drachen oder das Biest stößt, wird diese Figur vom Spielfeld genommen, während der Drache oder das Biest stehen bleibt. Allerdings gibt es zwei Ausnahmen, nämlich Prinz Phillip und Ursula. Sie besitzen Zauberkraft und gewinnen die Konfrontation mit dem Drachen oder dem Biest. Die geschlagene Figur wird dann vom Spielfeld genommen. Darum ist es wichtig, dass die Spieler sich merken, wo der Drache oder das Biest stehen und mit Prinz Phillip oder Ursula auf sie zu stürmen.



Prinz Phillip und Ursula: Sie sind nicht so stark, können aber mit ihrer Zauberkraft den Drachen und das Biest schlagen (siehe die Beschreibung im obigen Abschnitt).

Mickey und Kaa: Diese Figuren haben den niedrigsten Rang und sind daher fast allen anderen Figuren unterlegen. Aber sie haben auch eine spezielle Kraft, denn sie schlagen die ranghöchsten Figuren! Mickey und Kaa verlieren bei der Konfrontation mit jeder anderen Burg, aber sie gewinnen im Kampf gegen Peter Pan und Kapitän Hook. Wenn Mickey oder Kaa Peter Pan oder Kapitän Haak schlagen, muss die geschlagene Figur (Peter Pan oder Kapitän Hook) das Feld räumen.

Ein Spieler darf nicht stets dieselbe Burg hin- und herziehen.

Ein Spieler hat gerade eine Burg auf ein anderes Feld gestellt. Wenn er beim nächsten Zug diese Burg wieder auf das Ausgangsfeld stellt, darf er diesen Zug danach nicht noch einmal wiederholen. Wenn ein Spieler also beispielsweise eine Burg um ein Feld nach vorne zieht und beim nächsten Zug wieder auf das Feld stellt, auf dem sie zuerst stand, darf er sie anschließend nicht erneut nach vorne ziehen. Denn dann würde diese Burg hin- und herziehen und das ist nicht erlaubt.

Die letzte Reihe:

Wer nach einem schweren Kampf mit einer seiner Burgen die letzte Reihe erreicht hat, darf bei seiner nächsten Runde eine der großen Burgen umdrehen. Steht dort die **Hyäne** oder der **Dalmatiner**, dann wird diese Figur aus dem Spiel genommen. In der nächsten Runde darf dieser Spieler noch einmal eine Burg umdrehen. Wenn er **Cruella de Vil** oder Dschinni umdreht, hat er Pech! Cruella oder **Dschinni** werden aus dem Spiel genommen, aber auch die Burg des Pechvogels. Er muss also versuchen, mit einer anderen Burg die letzte Reihe zu erreichen. Wer die Schatzkiste umdreht, hat Tapferkeit, Mut und Klugheit bewiesen und gewinnt das Spiel.



Ein wichtiger Tipp:

Für Stratego Siegeszug ist eine gute Aufstellung ganz wichtig, denn eine durchdachte Aufstellung verhindert, dass der Gegenspieler mit Peter Pan oder Kapitän Hook (seiner stärksten Burg) sofort bis zur hintersten Reihe vorziehen kann. Der Drache oder das Biest und Mickey oder Kaa können ihn stoppen. Deshalb ist es wichtig, einen guten Platz für diese Figuren zu wählen.





Made by Koninklijke Jumbo B.V, part of JumboDiset, Zaandam, NL
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.

www.jumbo.eu

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

Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

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.

GB Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard.

Please keep this box for future reference.

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

