

8+



20 min.



2



SPELREGELS



SPIELREGELN



RÈGLES DU JEU



RULES OF THE GAME

Strat

QUICK BA

NL

Op een verafgelegen planeet trekken twee pelotons tegen elkaar ten strijde. Twee pelotons van tien uitverkoren Galactic Mariniers. De bevelhebber die de speciale powers van zijn peloton het beste benut, verslaat zijn tegenstander en wint de vijandelijke vlag.

Ben jij die bevelhebber?

Met deze uitvoering kun je twee varianten spelen: Stratego Duel met 10 speelfiguren per speler en Stratego Barrage met 8 speelstukken per speler. Veel speelplezier!

DE

Auf einem anderen Planeten, ganz weit weg, stehen sich zwei militärische Aufgebote im Kampf gegenüber. Beide Armeen bestehen aus zehn galaktischen Elite-Soldaten. Der Kommandant, der die Sonderfähigkeiten seiner Männer am besten nutzt, wird den Gegner schlagen und dessen Fahne erobern.

Wirst Du dieser siegreiche Kommandant sein?

Diese Sonderausgabe bietet zwei verschiedene Spielmöglichkeiten: Für „Stratego – Duell“ werden zehn Figuren pro Spieler benötigt, während es bei „Stratego – Trommelfeuer“ acht Figuren pro Spieler sind. Viel Spaß beim Spielen!

stratego®

BATTLE

FR

Sur une planète lointaine, deux sections armées sont occupées à se combattre. Chacune d'entre elles est composée de 10 Soldats Galactiques d'élite. Le commandant qui utilisera au mieux les pouvoirs spéciaux de sa section battra son adversaire et s'emparera du drapeau ennemi.

Serez-vous ce commandant ?

Avec cette extension, vous pouvez jouer à deux variantes : Stratego Duel, avec 10 figurines par joueur et Stratego Barrage, avec 8 figurines par joueur. Bon amusement !

UK

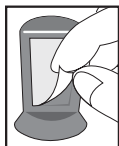
On a planet far, far away, two platoons are locked in battle. Two platoons of 10 elite Galactic Marines. The commander who makes the best use of his platoon's special powers will defeat his opponent and capture the enemy's flag.

Are you that commander?

This special edition lets you play two ways: Stratego Duel is played with 10 playing pieces per player, Stratego Barrage with 8 per player. Have fun!

INHOUD VAN HET SPEL:

- ♣ 10 rode speelstukken
- ♣ 10 blauwe speelstukken
- ♣ 1 vel met stickers voor de rode stukken
- ♣ 1 vel met stickers voor de blauwe stukken
- 1 speelbord
- 1 scherm



DE EERSTE KEER SPELEN:

Plak de rode stickers op de rode stukken en de blauwe stickers op de blauwe stukken. Plak de stickers op de daarvoor bestemde plaats aan de andere kant van het 'S' logo.

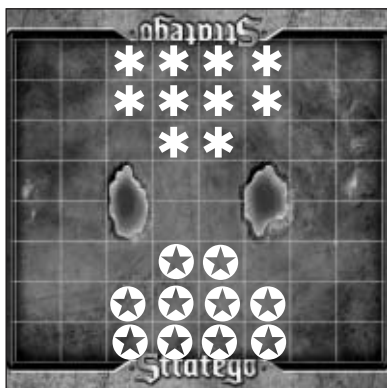
DOEL VAN HET SPEL:

Wie het eerste de vlag van de tegenstander verovert, is de winnaar.

DE OPSTELLING:

- Leg het speelbord zo tussen de spelers in dat de beide spelers drie rijen van acht velden voor zich hebben.
- Kies of je Duel of Barrage gaat spelen. Wij raden aan om te beginnen met Duel. De regels voor Barrage staan aan het einde van deze spelregels.
- Bepaal wie er met de rode stukken speelt en wie met de blauwe stukken speelt. Rood mag beginnen.
- Iedere speler neemt de tien stukken van zijn kleur.
- Plaats het scherm op de middelste twee rijen van het speelbord tussen jou en je tegenstander in. Het scherm zorgt ervoor dat je tegenstander niet kan zien waar jij je stukken zet.
- De beide spelers plaatsen hun tien stukken op de drie achterste rijen van het speelbord. Voor die tien stukken zijn er dus vierentwintig velden.
- Plaats de stukken met het 'S' logo naar de tegenstander. Hierdoor kan de tegenstander de rang van het stuk niet zien.

De opstelling is belangrijk; de opstelling kan beslissend zijn voor winst of verlies. Lees eerst de hele spelregels aandachtig door voordat je met de opstelling begint.



DE SPEELSTUKKEN:

Deze stukken kunnen verplaatst worden:



Deze speelstukken kunnen na het opstellen niet worden verplaatst:



De meeste speelstukken hebben een nummer. Hoe hoger het nummer hoe hoger de rang. Tijdens een gevecht wint een hoger nummer van een lager nummer. De vlag, de bom en de spion hebben geen nummer. Hiervoor gelden speciale regels (zie verderop).

EEN ZET:

Om beurten doen de spelers een zet. De speler met de rode speelstukken mag beginnen. Als je aan de beurt bent mag je kiezen uit twee mogelijkheden:

Je verplaatst één van je stukken

OF

Je valt een vijandelijk stuk aan.

Je kunt in één zet niet verplaatsen én aanvallen. (*Behalve de verkenner, waarvoor speciale regels gelden*). Als je niet kunt verplaatsen of aanvallen dan is de strijd afgelopen en heeft je tegenstander gewonnen.

VERPLAATSEN:

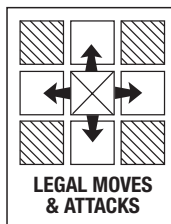
Je kunt tijdens een beurt maar één stuk één vakje verplaatsen (behalve de Verkenners). Een stuk mag een vakje naar voren, naar achteren of opzij worden verplaatst, maar nooit diagonaal. Twee stukken kunnen nooit op één vakje staan.

Een stuk mag nooit over een bezet vakje springen.

De Kraters in het midden van het bord bestaan uit ondoordringbaar gebied. De stukken moeten er omheen trekken; ze mogen de kraters nooit betreden of er overheen springen.

Stukken kunnen niet onophoudelijk heen en weer gezet worden op twee vakjes. Na de derde keer moet de speler die er mee begon als eerste stoppen.

Stukken mogen een vijandelijk stuk niet eindeloos achtervolgen.





Als een situatie ontstaat die al eerder op het bord stond, dan moet de aanvaller stoppen met de achtervolging.

AANVALLEN:

Als er een vijandelijk stuk op een vakje voor, achter of naast een stuk van jou staat, dan kun je dat stuk aanvallen. Je kunt nooit diagonaal aanvallen. Aanvallen is nooit verplicht. De bom en de vlag kunnen niet aanvallen. Voor de verkenner gelden speciale regels. Een aanval gaat als volgt: Je neemt jouw stuk op en tikt het vijandelijke stuk aan dat je wilt aanvallen. Je noemt de rang en het nummer van jouw stuk. Je tegenstander noemt de rang en het nummer van zijn stuk.

Als jouw stuk een HOGERE rang heeft, dan win jij de aanval en moet het vijandelijke stuk van het bord. Jouw stuk gaat naar het vakje waar dat stuk stond.

Als jouw stuk een LAGERE rang heeft, dan verlies je de aanval en jouw stuk gaat van het bord. Het vijandelijke stuk blijft op zijn plaats staan.

Als de twee stukken een GELIJKE rang hebben moeten beide stukken van het bord.



SPECIALE STUKKEN:

De vlag: De vlag kan niet verplaatst worden en kan door ieder stuk (ook een verkenner op afstand) worden geslagen.

De bom: Een bom mag niet verplaatst worden. Als een stuk een bom aanvalt, moet dat stuk van het bord. De bom blijft staan. Alleen de mineur kan een bom verslaan.

De mineur: Dankzij zijn gewapende turbo gevechtspak schakelt hij bommen uit.

De verkenner: De verkenner racet op zijn turbo scooter over het bord. Verkenners kunnen over een onbeperkt aantal LEGE vakjes springen. Zij kunnen naar voren, naar achteren, naar links en naar rechts springen, maar alleen in een rechte lijn. Zij kunnen niet over de krater springen. Zij kunnen in één beurt springen en aanvallen, maar nogmaals: alleen in een rechte lijn.



Let op: Door te springen verraadt een verkenner zijn identiteit. Je kunt een verkenner ook één vakje verzetten om zijn rang verborgen te houden.

De spion: Een gevaarlijk stuk met maar één missie: Schakel de maarschalk uit. De spion is de laagste in rang en verliest dan ook van ieder stuk. Maar hij heeft één speciale power: Als de spion de maarschalk (10) aanvalt is de maarschalk vernietigd. Als de maarschalk de spion echter aanvalt, dan wint de maarschalk. Dus hier geldt: de aanvaller wint.

DE WINNAAR:

Je wint als:

Je de vlag van je tegenstander hebt veroverd OF

Je tegenstander geen stuk meer kan verplaatsen of kan aanvallen.

BARRAGE SPELREGELS:

De spelregels voor Barrage zijn hetzelfde als voor Duel; alleen hebben beide spelers 2 stukken minder. Je speelt met: **1 Vlag, 1 Maarschalk, 1 Generaal, 1 Mineur, 2 Verkenners, 1 Spion en 1 Bom.**

Omdat je maar 1 Bom hebt en je de vlag dus niet van alle zijden door bommen kunt beschermen, verloopt een spelletje Barrage vaak heel anders dan een spelletje Duel.

Ook bij Barrage stel je de stukken op op de achterste drie rijen van het speelbord.

NIUWSBRIEF:

Wil je op de hoogte blijven van de nieuwste spellen en puzzels van Jumbo? Word dan lid van onze nieuwsbrief!

Ga naar www.jumbo.eu/nieuwsbrief en meld je aan!

Val aan en verover de vlag!



SPIELINHALT:

- ☉ 10 rote Spielfiguren
- * 10 blaue Spielfiguren
- ☉ 1 Set Aufkleber für die roten Figuren
- * 1 Set Aufkleber für die blauen Figuren
- 1 Spielplan
- 1 Sichtschirm

VOR DER ERSTEN PARTIE:

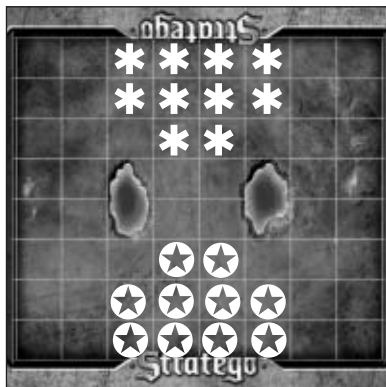
Die roten Aufkleber werden auf die roten Spielfiguren geklebt, die blauen Aufkleber auf die blauen Figuren. Dabei ist darauf zu achten, dass die Aufkleber sich auf der dem S-Logo gegenüberliegenden Seite befinden.

SPIELZIEL:

Als Erster die gegnerische Fahne erobern.

SPIELVORBEREITUNG:

- Der Spielplan wird zwischen die beiden Spieler gelegt, so dass jeder drei Reihen mit jeweils acht Feldern vor sich hat.
- Die Spieler entscheiden, ob sie „Stratego – Duell“ oder „Stratego – Trommelfeuer“ spielen wollen. Wir empfehlen für die erste Partie die Variante „Stratego – Duell“. Die Regeln für „Stratego – Trommelfeuer“ befinden sich am Ende dieser Spielanleitung.
- Die Spieler legen fest, wer mit welcher Farbe spielt. Rot beginnt.
- Jeder Spieler nimmt sich die zehn Figuren seiner Farbe. Der Sichtschirm wird zwischen die beiden Spieler auf die beiden Mittelreihen des Spielplans gestellt. Er sorgt dafür, dass keiner der Spieler sehen kann, wo sein Gegner seine Figuren platziert.
- Die Spieler sollten ihre zehn Figuren auf die drei vordersten Reihen des Spielplans stellen: Es stehen also 24 Felder für die zehn Figuren zur Verfügung.
- Die Figuren werden so aufgestellt, dass jeweils das S-Logo zum Gegner zeigt. Auf diese Weise werden die Ränge der Figuren geheim gehalten.



Der Spielaufbau ist wichtig und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden. Deshalb sollten beide Spieler alle Spielregeln kennen, bevor sie ihre Figuren aufstellen.

DIE SPIELFIGUREN:

Folgende Figuren dürfen bewegt werden:



Folgende Figuren können nach dem Spielaufbau nicht mehr bewegt werden:



Die meisten Spielfiguren zeigen eine Zahl. Je höher diese Zahl ist, desto höher der Rang. Bei einem Angriff schlägt die Figur mit einer höheren Zahl die gegnerische Figur mit einer niedrigeren Zahl. Die Fahnen, Bomben und Spione haben keine Zahl – für diese Figuren gelten besondere Regeln (siehe unten).

SPIELABLAUF:

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Der Spieler mit den roten Figuren beginnt. Wer an der Reihe ist, kann zwischen den folgenden beiden Möglichkeiten wählen:

eine seiner Spielfiguren bewegen
ODER

eine gegnerische Spielfigur angreifen.

Es ist nicht möglich, in einem Zug beides zu tun. Einzige Ausnahme sind die Späher, für die jeweils besondere Regeln gelten. Wenn ein Spieler während seines Zuges weder eine Bewegung noch einen Angriff ausführen kann, ist die Partie beendet, und sein Gegner hat gewonnen.

BEWEGUNG:

Wer an der Reihe ist, kann lediglich eine seiner Figuren um ein Feld bewegen (Ausnahme: Späher). Die Bewegung kann vorwärts, rückwärts oder seitwärts, aber nie diagonal ausgeführt werden. Auf jedem Feld kann nur eine einzige Figur stehen.

Figuren dürfen nicht über besetzte Felder springen.





Die Krater in der Mitte des Spielplans sind Sperrgebiet und dürfen nicht betreten werden. Die Figuren müssen um diese Felder herum gehen. Es ist nicht möglich, über einen Krater zu ziehen oder zu springen.

Die Figuren dürfen nicht zwischen zwei Feldern immer wieder hin und her ziehen. Nach dem dritten Mal muss der Spieler, der als Erster eine der entsprechenden Figuren bewegt hat, diese Bewegung einstellen.

Es ist auch nicht erlaubt, eine gegnerische Figur endlos zu verfolgen. Wenn eine Situation eintritt, die es bereits zuvor gab, muss der Angreifer die Verfolgung sofort einstellen.

ANGRIFF:

Wenn sich eine gegnerische Spielfigur auf einem Feld vor, hinter oder neben der eigenen Spielfigur befindet, kann der Spieler diese angreifen. Ein Angriff kann niemals diagonal erfolgen. Kein Spieler ist zum Angriff verpflichtet. Die Bombe und die Fahne können nicht angreifen. Für den Späher gelten besondere Angriffsregeln.

Ein Angriff läuft folgendermaßen ab: Der Spieler zeigt an, mit welcher seiner Spielfiguren er welche gegnerische Figur attackieren will. Dann nennt er Rang und Zahl seiner eigenen Figur. Nun muss auch der Gegner Rang und Zahl seiner Spielfigur preisgeben. Wenn der Rang der angreifenden Figur HÖHER ist, hat der Angreifer gewonnen. Die gegnerische Spielfigur wird vom Spielplan genommen, und die angreifende Figur wird auf das frei gewordene Feld gestellt, auf dem der Angreifer stand.

Wenn der Rang der angreifenden Figur NIEDRIGER ist, verliert der Angreifer und muss seine Figur vom Spielplan entfernen. Die gegnerische Figur bleibt auf ihrem Feld stehen.

Haben beide Figuren DENSELBE Rang, werden beide vom Spielplan genommen.



BESONDERE MILITÄRISCHE RÄNGE:

Fahne: Im Verlaufe der Partie darf die Fahne nicht bewegt werden. Jede gegnerische Spielfigur kann die Fahne erobern (selbst ein Späher auf Distanz).

Bombe: Bomben dürfen nicht bewegt werden. Wenn ein Spieler bei einem Angriff auf eine Bombe stößt, verliert er seine angreifende Spielfigur und muss sie vom Spielplan nehmen. Die Bombe bleibt auf ihrem Feld. Nur ein Mineur kann eine Bombe zerstören.

Mineur: Aufgrund seines Explosionsschutzes ist der Mineur in der Lage, alle Bomben zu entschärfen.

Späher: Der Späher bewegt sich mit größerer Geschwindigkeit über den Spielplan. Er kann vorwärts, rückwärts oder seitwärts über eine unbegrenzte Anzahl an FREIEN Feldern hinweg ziehen, allerdings immer nur in gerader Linie. Ein Späher kann nicht über einen Krater springen, aber im selben Zug ziehen und angreifen – doch auch das wiederum immer nur in gerader Linie.



Anmerkung: Wenn der Späher über mehrere Felder zieht, gibt er seine Identität preis. Es ist auch möglich, einen Späher auf normale Weise lediglich ein Feld weit zu ziehen, um seine Identität geheim zu halten.

Spion: Diese gefährliche Figur hat nur einen einzigen Auftrag – den gegnerischen Feldmarschall zu schlagen. Der Spion hat den niedrigsten Rang und verliert gegen jeden gegnerischen Angreifer. Doch er hat eine Spezialfähigkeit: Wenn der Spion den gegnerischen Feldmarschall (10) angreift, gewinnt er. Sollte allerdings der gegnerische Feldmarschall den Spion angreifen, gewinnt der Feldmarschall (nach den normalen Regeln).

SPIELLENDE UND SIEG

Ein Spieler gewinnt, wenn:
er die gegnerische Fahne erobert
ODER

sein Gegner während seines Zuges weder eine Bewegung noch einen Angriff ausführen kann.

ABWEICHENDE REGELN FÜR DIE VARIANTE „TROMMELFEUER“:

Die Regeln für die Variante „Trommelfeuer“ entsprechen denen der Variante „Duell“; die einzige Ausnahme besteht darin, dass die Spieler jeweils nur eine Bombe und nur einen Mineur besitzen. Jeder Spieler beginnt die Partie also mit folgenden Figuren: **1 Fahne, 1 Feldmarschall, 1 General, 1 Mineur, 2 Späher, 1 Spion und 1 Bombe.**

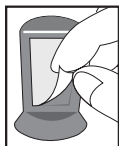
Da es nicht möglich ist, seine Fahne an allen Seiten mit Bomben zu schützen, verläuft eine Partie „Stratego – Trommelfeuer“ recht anders als die Variante „Stratego – Duell“.

Bei der Vorbereitung einer Partie „Trommelfeuer“ stellt jeder Spieler seine Figuren in die ersten drei Reihen des Spielplans.

Greife an und erobere die gegnerische Fahne!

CONTENU DU JEU

- ⊕ 10 pions rouges
- * 10 pions bleus
- ⊕ 1 feuille d'autocollants pour les pions rouges
- * 1 feuille d'autocollants pour les pions bleus
- 1 plateau de jeu
- 1 écran



AVANT LA PREMIÈRE PARTIE :

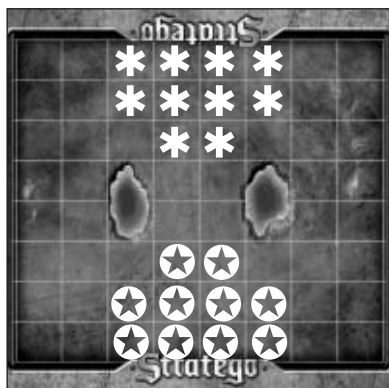
Collez les autocollants rouges sur les pions rouges et les autocollants bleus sur les pions bleus. Collez-les sur les endroits prévus à cet effet, au verso du côté avec le logo 'S'.

BUT DU JEU :

Le joueur qui conquiert le premier le drapeau de son adversaire est le vainqueur.

PRÉPARATION :

- Placez le plateau de jeu entre les deux joueurs de manière à ce que chacun ait devant lui trois rangées de huit cases.
- Choisissez la variante à laquelle vous souhaitez jouer : Duel ou Barrage. Nous vous conseillons de démarrer avec la variante Duel. Les règles de la variante Barrage se trouvent à la fin de ce feuillet.
- Déterminez qui jouera avec les pions rouges et qui jouera avec les pions bleus. Ce sont les rouges qui commencent à jouer.
- Chaque joueur prend les dix pions de sa couleur.
- Placez l'écran sur les deux lignes centrales du plateau de jeu, à égale distance des deux joueurs. L'écran empêche chaque joueur de voir le jeu de son adversaire.
- Les deux joueurs placent leurs 10 pions sur les trois lignes arrière du plateau de jeu. Il y a donc 24 cases disponibles pour ces 10 pions.
- Les pions doivent être placés avec le côté 'S' vers l'adversaire. Celui-ci ne peut donc pas voir la valeur des pions adverses.



La disposition des pions est capitale, car elle peut être décisive pour la victoire... ou entraîner la défaite. Lisez d'abord attentivement les règles de jeu avant de commencer à disposer vos pions.

LES PIONS :

Les pions suivants peuvent être déplacés :



Les pions suivants ne peuvent plus être déplacés après leur installation sur le plateau de jeu :



Un chiffre se trouve sur la plupart des pions. Plus ce chiffre est haut, plus le grade du pion est élevé. Lors d'un combat, le chiffre le plus haut l'emporte sur l'autre. Le Drapeau, la Bombe et l'Espion n'ont pas de valeur chiffrée. D'autres règles leur sont appliquées (voir plus loin).

MOUVEMENT :

A son tour, chaque joueur effectue un mouvement. Le joueur avec les pions rouges commence. Il a le choix entre deux possibilités :

Déplacer l'un de ses pions

OU

Attaquer un pion adverse.

Il n'est pas permis, au même tour de jeu, de déplacer l'un de ses pions et d'attaquer un pion adverse (à l'exception de l'Eclaireur, pour lequel d'autres règles sont appliquées).

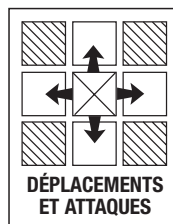
Lorsqu'un joueur ne peut ni déplacer un de ses pions ni attaquer un pion adverse, le combat est terminé et son adversaire a gagné la partie.

SE DÉPLACER :

Lors d'un tour de jeu, vous ne pouvez déplacer qu'un seul pion et d'une seule case (à l'exception des éclaireurs). Un pion peut être déplacé vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite, mais jamais en diagonale.

Deux pions ne peuvent pas se trouver sur la même case.

Un pion ne peut jamais sauter au-dessus d'une case occupée par un autre pion.





Les cratères situés au milieu du plateau de jeu sont infranchissables. Les pions ne peuvent pas y passer ou sauter par dessus. Ils doivent donc les contourner.

Les pions ne peuvent pas faire sans cesse des allers-retours d'une case à l'autre. Ce déplacement est permis trois fois d'affilée. Après cela, le joueur doit déplacer son pion ailleurs.

Un pion ne peut pas poursuivre indéfiniment un pion adverse. Si ces deux pions se retrouvent, l'un par rapport à l'autre, dans une disposition qui a déjà existé sur le plateau de jeu, l'attaquant doit cesser la poursuite.

ATTAQUER :

Si un pion adverse se trouve une case devant, derrière, à gauche ou à droite de l'un de vos pions (mais pas en diagonale), vous pouvez l'attaquer. L'attaque n'est jamais obligatoire. Vous ne pouvez pas attaquer une Bombe ou le Drapeau. Des règles spéciales sont d'application pour l'Eclaireur. Une attaque se déroule comme suit : vous prenez votre pion et touchez légèrement le pion adverse que vous souhaitez attaquer. Vous donnez le grade et la valeur chiffrée de votre pion. Votre adversaire fait de même. Si votre pion a un grade plus ELEVE que le pion adverse, vous remportez le combat et le pion adverse est enlevé du jeu. Déplacez votre pion sur la case sur laquelle se trouvait le pion adverse. Si votre pion a un grade plus BAS que le pion adverse, vous perdez le combat et votre pion est enlevé du jeu. Le pion adverse reste à sa place. Si les deux pions ont un grade EGAL, ils sont retirés tous les deux du jeu.



PIONS SPÉCIAUX :

Le Drapeau : il ne peut pas être déplacé. Il peut être pris par n'importe quel pion adverse (y compris par l'Eclaireur, à distance).

La Bombe : elle ne peut pas être déplacée. Si un pion attaque une Bombe, ce pion est retiré du jeu. La Bombe reste en place. Seul un démineur peut faire sauter une Bombe et la retirer du jeu.

Le Démineur : grâce à sa panoplie de combat sophistiquée, il détruit les Bombes.

L'Eclaireur : il se déplace à son aise sur le plateau de jeu grâce à son scooter turbo. Il peut se déplacer d'un nombre de cases illimitées, à condition que ces cases soient vides. Il peut aller vers l'avant, l'arrière, la gauche, la droite, mais toujours en ligne droite. Il ne peut pas sauter au-dessus des cratères. Au cours d'un même tour de jeu, il peut se déplacer et attaquer, mais toujours en ligne

droite.

Attention ! En se déplaçant de cette manière, l'Eclaireur révèle son identité. Vous pouvez ne déplacer votre Eclaireur que d'une case à la fois afin de cacher son identité le plus longtemps possible.

L'Espion : un pion dangereux avec une seule et unique mission : faire tomber le Maréchal adverse. L'Espion a le grade le plus bas et perd lorsqu'il est attaqué par n'importe quel pion. Mais il possède un pouvoir spécial : s'il attaque le Maréchal (10), il l'emporte sur celui-ci. Si c'est le Maréchal qui attaque l'Espion, la règle normale prévaut et le Maréchal l'emporte.



LE VAINQUEUR :

Vous gagnez la partie si :

Vous avez conquis le drapeau adverse

OU

Votre adversaire ne peut ni déplacer l'un de ses pions ni attaquer l'un des vôtres.

RÈGLES DE JEU – VARIANTE BARRAGE :

Les règles du Barrage sont identiques à celles du Duel, mais chaque joueur possède deux pions de moins. Chacun joue avec **1 Drapeau, 1 Maréchal, 1 Général, 1 Démineur, 2 Eclaireurs, 1 Espion et 1 Bombe.**

Vous n'avez donc qu'une Bombe et vous ne pouvez pas protéger votre drapeau de tous les côtés. C'est pour cela que la variante Barrage se déroule d'une autre manière que la variante Duel.

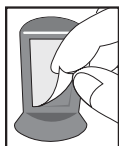
Dans la variante Barrage, vous placez vos pions sur les trois dernières lignes du plateau de jeu.

Attaquez et emparez-vous du drapeau adverse !



CONTENTS:

- ♣ 10 red playing pieces
- ♣ 10 blue playing pieces
- ♣ 1 set of stickers for the red pieces
- ♣ 1 set of stickers for the blue pieces
- 1 game board
- 1 screen



THE FIRST TIME YOU PLAY:

Apply the red stickers to the red playing pieces and the blue stickers to the blue playing pieces. Make sure you line up the stickers neatly on the opposite side to the 'S' logo.

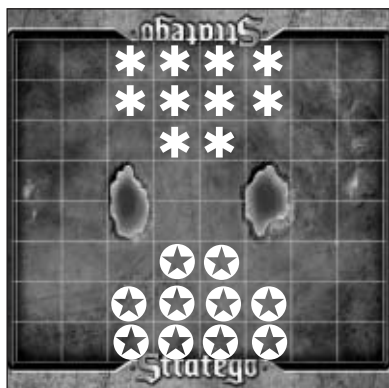
OBJECT OF THE GAME:

To be the first to capture your enemy's Flag.

SET-UP:

- Place the game board between the players so that each faces three rows of eight spaces.
- Decide if you will play Duel or Barrage Stratego. We recommend you start with Duel. The rules for the Barrage game are at the end of these instructions.
- Now decide who will play with the Red Army and who with the blue. Red always starts.
- Each take the 10 playing pieces of your colour. Place the screen onto the two middle rows of the game board between you and your opponent. The screen ensures that your opponent cannot see where you position your pieces.
- Players should each place their 10 pieces on the three rows at the back of the board. Therefore, they will each have 24 spaces available for their 10 playing pieces.
- Make sure you place each piece with its 'S' logo facing your opponent. This way, ranks will be kept secret.

The set-up is important; it can make the difference between winning and losing. Be sure to read carefully all the way through these instructions before you begin to set-up your Army.



THE PLAYING PIECES:

The following pieces are allowed to move:



The remaining pieces **CANNOT BE MOVED** after the game begins:



Most playing pieces display a number. The higher the number, the higher the rank. During an attack the higher number will defeat the lower number. The Flag, the Bomb and the Spy do not carry a number. Special rules apply for these pieces (see below).

TAKING TURNS:

Players take turns to play the game. The red player goes first. On your turn, choose between two options:

Moving one of your pieces
OR

Attacking an enemy piece.

You cannot do both on the same turn. (*The only exception applies to the Scout, which has special rules.*)

If you cannot move or attack on your turn, the game is over and your opponent wins.

MOVING:

On your turn, you can only move one playing piece one space (except for Scouts). You can move forwards, backwards or sideways, but never diagonally.

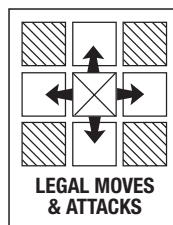
Two playing pieces cannot share the same space.

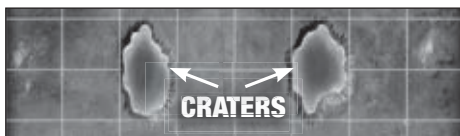
Pieces can never jump over occupied spaces.

The craters in the middle of the board are impenetrable no-go areas. Pieces must go around them; you cannot move or jump over a crater.

Playing pieces may not continuously move back and forth between the same two spaces. You can move a maximum of three times between the same two spaces.

You may not also endlessly chase an opponent's piece. If a situation arises that has happened before, the aggressor must stop the chase at once.





ATTACKING:

If there is an enemy playing piece on a space in front, behind or next to you, you may attack that piece. You can never attack diagonally. Attacking is never compulsory. The Bomb and the Flag cannot attack. Special attacking rules apply to the Scout.

Here's how to attack: pick up your piece and tap the opponent's piece that you want to attack. Call out the rank and number of your piece. Your opponent calls out the rank and number of their piece. If yours has a HIGHER rank, you win and the enemy piece is removed from the board. Your playing piece moves into the space where it stood.

If yours has a LOWER rank, you lose and your playing piece is removed from the board. The enemy piece stays where it was.

If both pieces are the SAME rank, both are removed from the board.



SPECIAL RANKS:

The Flag: You cannot move your Flag during the game. The Flag can be captured by any enemy playing piece (even by a Scout at a distance).

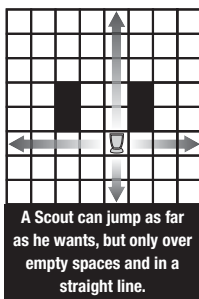
Bomb: Bombs cannot be moved. If you discover a bomb when you attack, your playing piece loses and is out of the game. The Bomb stays in place. Only a Miner can destroy a Bomb.

Miner: Being armed with an Ultra Blast Armour, the Miner can neutralise any Bomb.

Scout: The Scout scoots over the game board at hyper-speed. Scouts can travel over an unlimited number of EMPTY spaces forwards, backwards, left and right, but only in a straight line. They cannot jump over the craters. They can move and attack on the same turn, but again – only in a straight line.

Note: By jumping several spaces, a Scout will give away his identity. You can also move a Scout just one space in the normal way to keep his identity a secret.

Spy: This dangerous piece has just one mission – to capture the Field Marshal. The Spy has the lowest rank and will lose if attacked by any enemy piece. But he has one Special Power:



If the Spy attacks the Field Marshall (10), the Spy wins. However, if the Field Marshall attacks the Spy, the Field Marshall wins (as normal).

WINNING

You win the game if:

You capture your opponent's Flag;

OR

Your opponent is unable to move or attack on their turn.

BARRAGE RULES:

Rules for the Barrage game are the same as for Duel; the only difference is that players only have one Bomb and one Miner. Each starts with: **1 Flag, 1 Field Marshall, 1 General, 1 Miner, 2 Scouts, 1 Spy and 1 Bomb.**

As you cannot protect your Flag with Bombs on all sides, a game of Barrage Stratego will play out quite differently from a game of Duel Stratego.

In a game of Barrage, you also set up your pieces on the three rows at the back of the board.

Attack and capture the Flag!

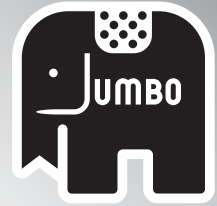




STRATEGO ORIGINAL 00495 / 09495



STRATEGO CARD BATTLE 17850



www.jumbo.eu



iPAWN STRATEGO 17744



iPIECES STRATEGO 17714
(ONLY AVAILABLE IN THE UNITED KINGDOM)



STRATEGO SCI FI 17676

Join the battle online at www.stratego.com

Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar.

Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.

Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.

Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

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.

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



17851

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

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Made in The Netherlands.
Visit: www.jumbo.eu.