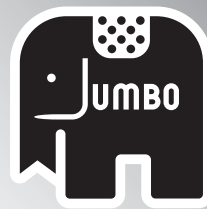




STRATEGO ORIGINAL 00495 / 09495



STRATEGO QUICK BATTLE 17851



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.



17850

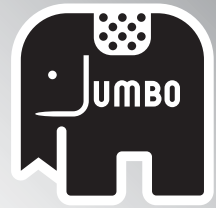
Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.

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

Made in The Netherlands.

Visit: www.jumbo.eu.



8+



20 min.



2

(NL) *SPELREGELS*

(DE) *SPIELREGELN*

(FR) *RÈGLES DU JEU*

(UK) *RULES OF THE GAME*



STRATEGO CARD BATTLE

Een spannend kaartspel met de sterke elementen van het vertrouwde Stratego: je maakt een geheime opstelling en je doel is nog steeds om de vijandelijke vlag te veroveren! Aan het kaartspel zijn een paar nieuwe, spannende regels toegevoegd. Veel speelplezier!

INHOUD:

- ♣ 24 rode leger kaarten
- * 24 blauwe leger kaarten
- ♣ Speelbordje voor het rode leger
- * Speelbordje voor het blauwe leger

ELK LEGER BESTAAT UIT:



1 Vlag



1 Maarschalk



1 Generaal



1 Kolonel



1 Majoor



2 Kapiteins



2 Luitenants



2 Sergeanten



4 Mineurs



4 Verkenners



1 Infiltrant



1 Spion



3 Bommen



VOORBEREIDING:

- Een speler neemt alle rode kaarten en de andere speler alle blauwe kaarten.
- De spelers leggen ieder een speelbordje voor zich neer.
- De spelers schudden hun 24 kaarten goed en nemen dan de bovenste 8 kaarten.
- Van die 8 kaarten kies je 5 kaarten uit. Die leg je 'dicht' op je speelbord. Dit is je 'frontlinie' Je houdt dus nog 3 kaarten in je hand. Je mag de kaarten in je 'frontlinie' bekijken wanneer je maar wilt.
- Leg de stapel kaarten ('dicht') achter je speelbord.

DOEL VAN HET SPEL:

Verover de kaart met de vlag van je tegenstander.

HET SPEL BEGINT:

De speler met de rode kaarten begint. Als je aan de beurt bent doe je in deze vaste volgorde het volgende:

Aanvullen: Vul de kaarten in je hand, indien nodig, aan tot 3 stuks. Neem hiervoor de bovenste kaarten van de stapel.

Aanvallen: Draai een kaart open op je speelbord. Met deze kaart val je een kaart in de vijandelijke frontlinie aan. Als je deze slag wint, mag je een nieuwe kaart van je frontlinie opendraaien en nog een aanval uitvoeren. Zolang je de slag wint, mag je opnieuw aanvallen. Als je stopt met aanvallen, draai je alle kaarten die open liggen weer dicht.

Versterkingen: Vul de eventuele gaten in je frontlinie weer aan met de kaarten uit je hand. Dit is verplicht. Hierna is je beurt voorbij.

AANVALLEN:

Draai een kaart van je frontlinie open en tik vervolgens een kaart van de vijandelijke frontlinie aan. Je tegenstander moet die kaart omdraaien.

De hoogste rang wint de slag (hoe hoger het nummer, hoe hoger de rang); de kaart met de laagste rang gaat uit het spel. Als beide kaarten gelijk zijn, gaan beide kaarten uit het spel.

Als je een slag wint, mag je nog eens aanvallen met een andere kaart van je frontlinie.

SPECIALE RANGEN:

Sommige rangen hebben speciale powers. Deze powers werken alleen als je de kaart omdraait in je frontlinie. Je kunt een power van een kaart in je hand niet gebruiken.

De vlag: De speler die de vlag van de tegenstander verovert, wint het spel. De vlag kan niet aanvallen. De vlag verliest van elke andere kaart. Als je vlag in je frontlinie ligt, kun je ervoor kiezen om tijdens jouw beurt deze te laten zien aan je tegenstander. Nu mag je de kaarten van

je frontlinie, de kaarten in je hand en de kaarten van je stapel opnieuw schudden. Je neemt opnieuw 8 kaarten, waarvan je er 5 op je speelbord legt. Dit is het einde van je beurt.

Door de vlag in je frontlinie te leggen heb je wel een groot risico genomen!

Bom: Een bom kan niet aanvallen. Als de bom wordt aangevallen, verdwijnt de aanvallende kaart uit het spel. De bom blijft in het spel. Als de bom wordt aangevallen door een mineur gaat de bom uit het spel.

Mineur: Als een mineur een bom aanvalt gaat de bom uit het spel.

Verkenner: Als je je verkenner in je frontlinie open draait, kun je twee dingen doen:

1. Je mag 2 kaarten van de frontlinie van je tegenstander bekijken. Heb je dit gedaan, dan is je beurt voorbij.
2. Je valt een kaart van je tegenstander aan met je verkenner.

Infiltrant: de infiltrant mag gewoon aanvallen of hij kan zijn speciale power gebruiken. Deze werkt als volgt: je draait je infiltrant open; je tikt een kaart van je tegenstander aan en raadt zijn rang. Als je goed hebt geraden gaat deze kaart – ongeacht zijn rang- uit het spel. De infiltrant kan met deze power dus ook bommen onschadelijk maken.

Spion: Als de spion de maarschalk (10) aanvalt, dan gaat de maarschalk uit het spel. Als de spion wordt aangevallen verliest hij van iedereen; ook van de maarschalk.

DE WINNAAR:

Je wint als:

Je de vlag van je tegenstander verovert

OF

Je tegenstander tijdens zijn beurt niet meer kan aanvallen, omdat hij alleen bommen en/of de vlag in zijn frontlinie heeft.

EXTRA REGEL VOOR GEVORDERDE STRATEGEN:

Je mag de 8 kaarten waarmee je het spel begint, uitkiezen. Ga je meteen vol in de aanval en kies je voor de 8 sterkste kaarten of bewaar je de sterkste kaarten juist voor het laatst?

Van je gekozen 8 kaarten leg je er 5 in je frontlinie en houd je er 3 in je hand.

NIEUWSBRIEF:

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!



STRATEGO CARD BATTLE / STRATEGO KARTEN-SCHLACHT

Dieses äußerst spannende Kartenspiel greift alle Elemente auf, die aus „Stratego“ einen Spieleklassiker machen: Jeder stellt geheim seine Truppen auf und hat die Aufgabe, die Fahne des Gegners zu erobern! Doch das „Stratego“-Kartenspiel bietet außerdem noch einige neue, reizvolle Regeln. Viel Spaß beim Spielen!

SPIELINHALT:

- ♣ 24 „Rote Armee“-Karten
- * 24 „Blaue Armee“-Karten
- ♣ „Rote Armee“-Spielplan
- * „Blaue Armee“-Spielplan

DIE ZUSAMMENSETZUNG EINER ARMEE:



1 Fahne



1 Feldmarschall



1 General



1 Oberst



1 Major



2 Hauptmänner



2 Leutnants



2 Unteroffiziere



4 Mineure



4 Späher



1 Aufklärer



1 Spion



3 Bomben



SPIELVORBEREITUNG:

- Ein Spieler nimmt sich alle roten Karten, der andere alle blauen.
- Jeder Spieler legt den farblich passenden Spielplan vor sich auf den Tisch.
- Jeder mischt seine 24 Karten gründlich und nimmt die obersten 8 Karten auf die Hand.
- Von diesen 8 Karten wählt der Spieler 5 aus. Diese legt er verdeckt auf seinem Spielplan aus: Das ist seine Frontlinie. Die Karten seiner Frontlinie darf sich der Spieler jederzeit ansehen. Nun hat der Spieler noch 3 Karten auf der Hand.
- Seine übrigen Karten legt der Spieler als verdeckten Stapel oberhalb seines Spielplans ab.

SPIELZIEL:

Die Fahnen-Karte des Gegners erbeuten.

SPIELABLAUF:

Der rote Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

Aufrüsten: Gegebenenfalls zieht der Spieler Karten von seinem Stapel nach, so dass er wieder 3 auf der Hand hat.

Angreifen: Der Spieler deckt eine Karte auf seinem Spielplan auf. Diese Karte nutzt er, um eine Karte in der Frontlinie seines Gegners anzugreifen. Wenn er gewinnt, deckt er eine weitere Karte seiner Frontlinie auf und führt einen neuen Angriff aus. Der Spieler darf weiter angreifen, solange er die Kämpfe gewinnt. Wenn er seine Angriffsphase beendet, werden alle offenen Karten wieder umgedreht.

Verstärkung: Falls es in der Frontlinie Lücken gibt, muss der Spieler sie mit Karten aus seiner Hand auffüllen. Dann ist der Gegner an der Reihe.

ANGRIFF:

Der Spieler deckt eine Karte in seiner Frontlinie auf und zeigt in der Frontlinie seines Gegners auf eine Karte, die er angreifen möchte. Der Gegner muss diese Karte aufdecken.

Die Karte mit dem höheren Rang gewinnt. (Je höher die Zahl, desto höher der Rang.) Die niedrigere Karte verliert und wird vom Spielplan genommen. Wenn beide Karten denselben Rang aufweisen, werden beide entfernt.

Wenn der Spieler gewinnt, kann er einen weiteren Angriff mit einer anderen Karte aus seiner Frontlinie beginnen.

BESONDERE MILITÄRISCHE RÄNGE:

Manche Ränge sind mit besonderen Fähigkeiten verbunden. Diese kommen erst zum Tragen, wenn die Karte in der Frontlinie liegt und aufgedeckt wird. Fähigkeiten von Karten, die der Spieler auf der Hand hat, können nicht eingesetzt werden.

Die Fahne: Wer als Erster die Fahne seines Gegners

erobert, gewinnt die Partie. Die Fahne kann selbst nicht angreifen und verliert gegen jede andere Kartenart. Wenn die Fahne eines Spielers in der Frontlinie liegt, kann er sie aufdecken und seinem Gegner zeigen. Dann nimmt er alle Karten seiner Frontlinie auf und mischt sie mit jenen auf seiner Hand sowie seinem Stapel. Nun zieht er wieder 8 Karten, wählt 5 davon aus und legt sie auf seinen Spielplan. Damit endet sein Spielzug.

Die Fahne in der Frontlinie liegen zu lassen, ist eine äußerst riskante Strategie!

Bombe: Bomben können nicht angreifen. Wenn eine Bombe angegriffen wird, explodiert die Karte des Angreifers und wird aus dem Spiel entfernt. Die Bombe bleibt im Spiel. Wenn ein Mineur eine Bombe angreift, wird die Bombe aus dem Spiel entfernt.

Mineur: Wenn ein Mineur bei einem Angriff eine Bombenkarte entdeckt, wird die Bombe aus dem Spiel entfernt.

Späher: Wenn der Spieler in seiner Frontlinie einen Späher aufdeckt, darf er sich zwei Karten der gegnerischen Frontlinie ansehen; damit endet sein Zug. Alternativ kann der Spieler mit seinem Späher auch eine Karte des Gegners angreifen.

Aufklärer: Der Aufklärer kann nach den normalen Regeln angreifen oder seine Spezialfähigkeit nutzen. Diese funktioniert folgendermaßen: Der Spieler deckt seine Aufklärerkarte auf, zeigt auf eine gegnerische Karte der Frontlinie und rät deren Rang. Wenn er richtig rät, wird diese Karte aus dem Spiel genommen – unabhängig von ihrem Rang. Der Aufklärer kann diese Fähigkeit auch nutzen, um Bomben zu deaktivieren.

Spion: Wenn der Spion den Feldmarschall (10) angreift, gewinnt der Spion. Allerdings gewinnt jede Karte des Gegners, die den Spion angreift – auch der Feldmarschall.

SPIELEND UND SIEG

**Es gewinnt derjenige Spieler,
der die Fahne seines Gegners erobert
ODER**

dessen Gegner nicht angreifen kann, wenn er am Zug ist – da er nur Bomben und/oder die Fahne in seiner Frontlinie liegen hat.

SONDERREGELN FÜR FORTGESCHRITTENE STRATEGEN:

Statt zu Beginn der Partie 8 Karten zufällig vom Stapel zu ziehen, können die Spieler auswählen, mit welchen Karten sie anfangen wollen. Stürzen sie sich mit ihren stärksten Karten in den Kampf oder halten sie diese lieber für einen spannenden Showdown zum Schluss zurück? 5 der gewählten 8 Karten werden in die Frontlinie gelegt, die übrigen 3 bleiben auf der Hand.

Greife an und erobere die gegnerische Fahne!



STRATEGO CARD BATTLE (BATAILLE DE CARTES)

Un jeu de cartes passionnant faisant appel aux points forts du célèbre Stratego : disposition secrète des pions et stratégie pour conquérir le drapeau adverse. Ce jeu de cartes se voit enrichi de règles nouvelles et spéciales. Bon amusement !

CONTENU :

- ♣ 24 cartes armée rouge
- * 24 cartes armée bleue
- ♣ Un plateau de jeu pour l'armée rouge
- * Un plateau de jeu pour l'armée bleue

CHAQUE ARMÉE EST CONSTITUÉE DES PIONS SUIVANTS



1 Drapeau



1 Maréchal



1 Général



1 Colonel



1 Major



2 Capitaines



2 Lieutenants



2 Sergents



4 Démineurs



4 Eclaireurs



1 Agent infiltré



1 Espion



3 Bombes



PRÉPARATION :

- Un joueur prend les cartes rouges et l'autre prend les cartes bleues.
- Chaque joueur dépose son plateau de jeu devant lui.
- Chaque joueur mélange ses 24 cartes et prend les 8 cartes du dessus.
- Chaque joueur choisit 5 de ses 8 cartes. Il les place, face cachée et les unes contre les autres, sur son plateau de jeu : elles forment la ligne de front. Chaque joueur a donc encore 3 cartes en main. Il peut regarder les cartes de sa ligne de front quand il le souhaite.
- Chacun pose son tas de cartes restantes, face cachée, derrière son plateau de jeu.

BUT DU JEU :

S'emparer de la carte 'Drapeau' de votre adversaire.

LE JEU COMMENCE :

Le joueur ayant les cartes rouges commence. A son tour de jeu, chacun accomplit les étapes suivantes dans un ordre précis :

Compléter : si nécessaire, complétez votre main pour avoir 3 cartes. Prenez pour cela la première carte de votre tas.

Attaquer : retournez une carte de votre ligne de front. Avec cette carte, attaquez une carte de la ligne de front adverse. Si vous gagnez le combat, vous pouvez retourner une nouvelle carte de votre ligne de front. Tant que vous remportez le combat, vous pouvez attaquer les cartes adverses. Si vous arrêtez d'attaquer, retournez les cartes découvertes de votre ligne de front. Elles seront de nouveau face cachée.

Se renforcer : comblez les trous de votre ligne de front avec des cartes de votre main. Cette action est obligatoire. Votre tour est alors terminé.

ATTAQUER :

Retournez une carte de votre ligne de front et touchez du doigt une carte de la ligne de front adverse. Votre adversaire doit retourner cette carte face visible.

Le grade le plus élevé gagne le combat (plus la valeur chiffrée est haute, plus le grade est élevé) ; la carte la plus faible est écartée du jeu. Si la valeur des deux cartes est identique, elles sont toutes les deux écartées du jeu.

Si vous gagnez un combat, vous pouvez encore attaquer avec une autre carte de votre ligne de front.

GRADES SPÉCIAUX :

Certains grades possèdent des pouvoirs spéciaux. Ces pouvoirs ne sont effectifs que lorsque vous retournez une carte face visible sur votre ligne de front. Les cartes n'ont pas de pouvoir tant qu'elles restent dans votre main.

Le Drapeau : le joueur qui conquiert le Drapeau de son

adversaire gagne le jeu. Le Drapeau ne peut pas attaquer une autre carte. Il peut être pris par n'importe quelle carte adverse. Si votre Drapeau se trouve dans votre ligne de front, vous pouvez choisir de le montrer à votre adversaire pendant votre tour de jeu. Vous devez alors reprendre et mélanger les cartes de votre ligne de front, de votre main et de votre tas. Puis, comme pour la préparation, prenez 8 cartes, posez-en 5 sur votre plateau de jeu et gardez-en 3 en main. C'est la fin de votre tour.

En posant votre Drapeau sur votre ligne de front, vous avez pris un grand risque !

La Bombe : une Bombe ne peut attaquer aucune carte. Si la Bombe est attaquée, la carte attaquante « explose » et est retirée du jeu. La Bombe reste à sa place. Si la Bombe est attaquée par un Démineur, c'est elle qui est retirée du jeu.

Le Démineur : s'il attaque une carte Bombe, celle-ci est retirée du jeu.

L'Eclaireur : si vous retournez une carte Eclaireur dans votre ligne de front, deux possibilités s'offrent à vous :

Vous pouvez regarder 2 cartes de la ligne de front de votre adversaire. Une fois cette action faite, votre tour est terminé. Vous attaquez une carte de votre adversaire avec votre carte Eclaireur.

L'Agent infiltré : l'Agent infiltré peut attaquer une autre carte ou utiliser son pouvoir spécial. Pour ce faire, retournez la carte de l'Agent infiltré, touchez une carte de votre adversaire et tentez de deviner le grade de cette carte. Si vous avez bien deviné, cette carte est retirée du jeu, quel que soit son grade. L'Agent infiltré peut donc utiliser son pouvoir pour neutraliser les Bombes adverses.

L'Espion : si l'Espion attaque le Maréchal (10), ce dernier est retiré du jeu. L'Espion perd lorsqu'il est attaqué par n'importe quelle carte.

LE VAINQUEUR :

Vous gagnez la partie si :

Vous avez conquis le drapeau adverse

OU

Votre adversaire ne peut plus attaquer pendant son tour de jeu, parce qu'il n'a plus que des Bombes ou un Drapeau dans sa ligne de front.

RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE POUR STRATÉGIES CONFIRMÉS :

Choisissez les 8 cartes que vous prenez au départ. Allez-vous tout miser sur l'attaque en prenant dès le début du jeu des cartes à forte valeur ? Ou garderez-vous celles-ci pour la fin du jeu ?

Comme dans les règles normales, posez 5 de ces cartes sur votre plateau de jeu et gardez-en 3 dans votre main.

Attaquez et emparez-vous du drapeau adverse !



STRATEGO CARD BATTLE

This nail-biting card game captures all the features that make Stratego a firm favourite: you'll be setting up your troops secretly and your mission is still to capture the enemy flag! But we've also added some new and exciting rules to the card game. Have fun!

CONTENTS:

- ♣ 24 Red Army cards
- * 24 Blue Army cards
- ♣ Red Army game board
- * Blue Army game board

EACH ARMY IS MADE UP OF:



1 Flag



1 Field Marshal



1 General



1 Colonel



1 Major



2 Captains



2 Lieutenants



2 Sergeants



4 Miners



4 Scouts



1 Spotter



1 Spy



3 Bombs



SET UP:

- Each player takes a game board, and places it in front of them
- One player picks up all the Red Army cards, the other the Blue Army cards
- Shuffle your 24 cards thoroughly and take 8 cards off the top of your deck
- From those 8 cards, choose 5 to be your front line. Place them, face-down, on your game board. Keep the remaining 3 cards in your hand. You can look at your front line cards at any time.
- Place the remaining 16 cards, face-down, away from your game board

OBJECT OF THE GAME:

To capture your enemy's Flag.

PLAYING THE GAME:

The Red Army goes first. On your turn, follow the steps below, strictly in order:

Replenish: If necessary, top up the number of cards in your hand to 3 by picking up cards from the top of your deck.

Attack: Turn over one card on your game board. Use this card to attack a card in your enemy's front line. If you win, turn over another card in your front line and carry out another attack. You can continue to attack - using a different card - each time you win an encounter (or until each of your five cards have been used). When you have finished attacking, turn all cards face down again.

Reinforcements: If there are any gaps in your front line, you must fill them with cards from your hand. It's now your opponent's turn.

ATTACKING:

Turn over a card in your front line and tap any card in your enemy's front line. Your opponent must turn over the card you tapped.

Whichever rank is highest wins (the higher the number, the higher the rank); the card with the lowest rank loses and is removed from the board. If both cards are the same rank, both are eliminated, and removed from play.

If you win, you can make another attack using a different card from your front line.

SPECIAL RANKS:

Some ranks have special powers. These only work when you turn over a card in your front line. You cannot use the powers of the cards in your hand.

The Flag: The first player to capture his opponent's Flag wins the game. The Flag cannot attack and loses to every other type of card. If your Flag ends up in your front line, on your turn, you can choose to flip it over and reveal its

identity to your opponent. This allows you to pick up all the cards in your front line and shuffle them with those in your hand and your deck. Pick a new set of 8 cards, choose 5 to place on your game board and end your turn.

Leaving your flag in your front line is a very risky strategy!

Bomb: Bombs cannot move or attack. If a Bomb is attacked, the attacking player's card is blown up and is removed from the game. The Bomb stays in the game. However, if it is attacked by a Miner the Bomb is disarmed and removed from the game.

Miner: If a Miner uncovers a Bomb card in an attack, the Bomb is disarmed and is removed from the game.

Scout: When you turn a Scout over in your front line, you can peek at 2 of your opponent's cards in their front line and end your turn. Alternatively you may attack one card with your Scout.

Spotter: The Spotter can attack as normal or use his special powers. These work as follows: turn your Spotter card over, tap one of your opponent's cards and guess their rank. If you guessed correctly, the card is out of the game - no matter what its rank. The Spotter can also use this special power to deactivate Bombs.

Spy: If the Spy attacks the Field Marshall (10), the Spy wins. However, any card that attacks the Spy wins; that includes attacks by the Field Marshall.

WINNING

You win the game if:

You capture your opponent's Flag;

OR

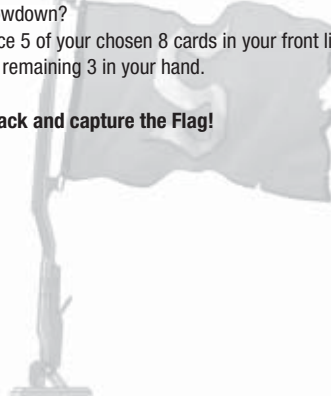
Your opponent is unable to attack on their turn, either because they only have Bombs and/or their Flag is left in their front line.

EXTRA RULES FOR ADVANCED STRATEGISTS:

Instead of picking them at random, choose which 8 cards you will start the game with. Will you head into battle with your strongest cards, or will you hold them back for a final showdown?

Place 5 of your chosen 8 cards in your front line and hold the remaining 3 in your hand.

Attack and capture the Flag!





BOMB
13

CAPTAIN
6

LIEUTENANT
5

COLONEL
8

BOMB
13

SPOTTER
1

SERGEANT

MAJOR

SPY
5

MARSHALL
10

GENERAL
9

BOMB
13

SCOUT
2

LIEUTENANT
5

CAPTAIN
6

SERGEANT
4

