



# CARD CLASH

Strategie



**FR** RÈGLES DU JEU

**NL** SPELREGELS

**DE** SPIELANLEITUNG



# FR PRÉAMBULE

*Dans ce jeu de cartes tactique au rythme trépidant, les joueurs se livrent bataille pour être les premiers à s'approprier un bout de terrain carré. Les cartes peuvent être empilées ou placées les unes à côté des autres, selon les règles bien connues du Stratego. Montrez-vous plus malin que vos adversaires, emparez-vous de leur territoire et capturez le drapeau !*

## PIÈCES CLASSÉES DU JEU

110 cartes : 102 cartes d'armée  
(en 6 couleurs différentes) et 8 cartes drapeau.



Maréchal  
1 x



Général  
1 x



Major  
2 x



Sergent  
3 x



Drapeau



Éclaireur  
4 x



Espion  
1 x



Bombe  
3 x



Démineur  
2 x

## AVANT DE COMMENCER

Les joueurs décident du nombre de manches à disputer :

- Pour disputer une seule manche, placez une carte drapeau face visible sur la table.
- Pour disputer plusieurs manches, rassemblez tous les drapeaux en une seule pile et placez-les face visible sur la table.

### **Préparez les cartes d'armée :**

- Chaque joueur reçoit un jeu de 17 cartes d'armée d'une seule couleur.
- Mélangez votre jeu et placez-le face cachée devant vous pour former votre pioche.
- Piochez les quatre premières cartes dans votre main, sans les montrer aux autres joueurs.

### **BUT DU JEU**

Le premier joueur qui réussit à former une grille deux par deux dans sa couleur remporte la partie et se voit attribuer le drapeau. Si vous disputez plusieurs manches, le gagnant est le joueur qui détient le plus grand nombre de drapeaux.

### **COMMENCER UNE MANCHE**

Un des joueurs commence la manche en jouant une carte de sa main. Cette carte est placée face visible au centre de la table. Le joueur termine son tour en tirant la carte qui se trouve en haut de sa pioche. La manche se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est maintenant au joueur à sa gauche de jouer.

### **QUAND C'EST VOTRE TOUR**

Vous avez maintenant deux possibilités pour jouer une carte :

#### **A. Placez une carte à côté d'une autre carte.**

Toute carte jouée de votre main peut être placée à côté de n'importe quelle carte déjà présente sur la table. Lorsque vous placez votre carte, celle-ci doit être associée à au moins un côté d'une autre carte. Une association utilisant seulement un ou plusieurs coins de votre carte n'est pas autorisée.



*Remarque : le plateau de table délimite la surface de jeu.  
Il n'est pas permis d'étendre le champ de bataille au-delà  
d'un des bords de la table.*



### **B. Empilez une carte sur une autre carte.**

- Cartes numérotées (1 à 6) : ces cartes peuvent être empilées les unes sur les autres si leur valeur (ou rang) est supérieure à celle de la carte du dessous. Les cartes de même valeur ou de valeur inférieure ne peuvent pas être empilées, à l'exception de l'Espion (1).
- L'Espion (1) : cette carte constitue une exception et peut uniquement être empilée sur le Maréchal (6).
- La Bombe (B) : cette carte peut uniquement être empilée sur une carte numérotée (1 à 6). Seul le Démineur (X) peut être posé par-dessus pour désarmer une Bombe.
- Le Démineur (X) : cette carte peut uniquement être posée sur une Bombe (B). Cela termine la pile et aucune carte ne peut plus être placée sur cette carte.

Les joueurs peuvent empiler leurs propres cartes les unes sur les autres à condition de respecter toutes les règles énoncées ci-dessus.



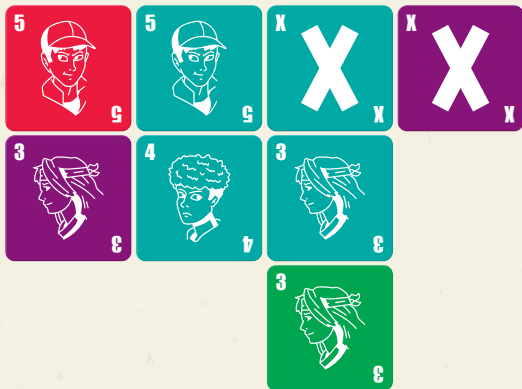
## FIN DE VOTRE TOUR

Après avoir joué votre carte, tirez une carte qui se trouve en haut de votre pioche, ajoutez-la à votre main et terminez votre tour. C'est maintenant au joueur qui se trouve à votre gauche de jouer.

## FIN DE LA MANCHE

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que :

**A.** Un joueur occupe au moins 4 cases dans une grille 2 par 2 à n'importe quel moment de la partie. Ce joueur remporte la manche.



## OU

**B.** Si tous les joueurs ont joué leurs cartes et qu'aucun d'entre eux n'occupe quatre cases dans une grille 2 par 2, alors :

- Comptez les cartes visibles de votre couleur, chaque carte comptant pour 1 point.
- En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo additionnent les nombres figurant sur leurs cartes visibles (1 à 6). Attention, les Démineurs et les Bombes ne comptent pas !
- En cas d'égalité, le joueur ayant le rang visible le plus élevé l'emporte.
- Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité gagnent.

## QUI GAGNE ?

Dans un jeu à une seule manche, le joueur qui remporte la manche est le vainqueur du jeu. Dans un jeu à plusieurs manches, tous les joueurs qui gagnent une manche reçoivent une carte drapeau. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les 7 drapeaux aient été attribués. Le ou les joueurs ayant obtenu le plus de cartes drapeaux à la fin du jeu sont déclarés vainqueurs.



## POUR UN JEU PLUS TACTIQUE

Toutes les règles sont les mêmes que celles ci-dessus, avec les exceptions suivantes :

- Les joueurs peuvent placer une carte au-dessus d'une carte de même valeur. Ces cartes s'annulent l'une l'autre et sont toutes deux défaussées, dévoilant la carte qui se trouve en dessous.

- Les Démineurs et les Bombes se neutralisent également et sont éliminés de la même manière.
- Pendant votre tour, vous pouvez regarder la **première carte** qui se trouve directement sous la carte du haut de N'IMPORTE QUELLE pioche.

**Par exemple :** Un Maréchal violet (6) est joué sur un Éclaireur jaune (2), suivi d'une Bombe verte (B).

Ensuite, une Bombe violette (B) est jouée sur la Bombe verte (B). Les deux bombes sont défaussées et le Maréchal violet (6) réapparaît.

Puis le joueur jaune joue un Maréchal jaune (6) qui élimine les deux Maréchaux et l'Éclaireur jaune est dévoilé.

*Remarque : le fait de retirer des cartes peut faire en sorte que certaines cartes ne soient plus associées à d'autres cartes. Ces cartes restent où elles se trouvent.*



## EXEMPLE DE FIN DE MANCHE

- **Turquoise** peut s'assurer une victoire en jouant un Démineur (X) sur la Bombe verte (B) au centre.
- **Rouge** peut triompher en posant un Maréchal (6), un Général (5) ou une Bombe (B) sur le Major turquoise (4).
- **Vert** peut gagner en ajoutant une carte sous l'Eclaireur vert (2), à côté de la Bombe (B).
- **Violet** peut remporter la victoire en empilant une Bombe (B) ou un Espion (1) sur le Maréchal vert (6).



# NL SPELREGELS

*In dit snelle, strategische kaartspel strijden de spelers om als eerste een vierkant stuk land op te eisen, net zoals bij het bekende spel Stratego. Je kunt de kaarten op elkaar stapelen of naast elkaar leggen. Wees je tegenstanders te slim af, pak hun gebied af en verover de vlag!*

## ONDERDELEN VAN HET SPEL

110 kaarten: 102 legerkaarten (in 6 verschillende kleuren) en 8 vlaggenkaarten.



maarschalk  
1 x



generaal  
1 x



majoor  
2 x



sergeant  
3 x



vlag



verkenner  
4 x



spion  
1 x



bom  
3 x



mineur  
2 x

## VOORDAT JE BEGINT

**Bepaal hoeveel rondes jullie gaan spelen:**

- Bij één ronde plaats je één vlaggenkaart met de bovenkant omhoog op de tafel.
- Bij meerdere rondes leg je alle vlaggen op één stapel met de bovenkant omhoog op tafel.

### **Leg de legerkaarten klaar:**

- Iedere speler krijgt een set van 17 legerkaarten in één kleur.
- Schud je kaarten en leg ze met de bovenkant omlaag voor je neer. Dit is je trekstapel.
- Trek de bovenste vier kaarten en houd ze in je hand zodat de andere spelers ze niet kunnen zien.

### **DOEL VAN HET SPEL**

De eerste speler die een 2x2-raster in dezelfde kleur neerlegt, wint en krijgt de vlag. Bij meerdere rondes is de speler die de meeste vlaggen heeft de winnaar.

### **EEN RONDE BEGINNEN**

Een van de spelers begint de ronde door een kaart uit zijn hand te spelen. Deze kaart wordt met de bovenkant omhoog in het midden van de tafel gelegd. De speler eindigt de beurt dan door de bovenste kaart van zijn eigen trekstapel te pakken. De ronde gaat verder met de klok mee, waarbij de speler links als volgende aan de beurt is.

### **PER BEURT**

Vanaf dit moment kun je je kaart op twee manieren spelen:

#### **A. Leg een kaart naast een andere kaart.**

Je kunt alle kaarten uit je hand naast alle kaarten leggen die al op tafel liggen. De kaart moet aan minstens één kant aansluiten op de andere. De kaart mag alleen niet diagonaal aansluiten via één of meerdere hoeken.

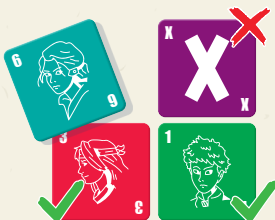
*Opmerking: De tafel bakent het speelgebied af. Het slagveld mag niet verder reiken dan de tafelranden.*



### **B. Stapel een kaart op een andere kaart.**

- Genummerde kaarten (1 t/m 6): Je kunt deze kaarten op elkaar stapelen als de waarde (of rang) hoger is dan de kaart eronder. Kaarten van dezelfde of lagere waarde kunnen niet worden gestapeld, behalve de spion (1).
- De spion (1): Deze kaart is een uitzondering en kan alleen op de maarschalk (6) worden gestapeld.
- De bom (B): Deze kaart kan alleen op een genummerde kaart (1 t/m 6) worden gestapeld. Alleen de mineur (X) kan op een bom worden gelegd om die onschadelijk te maken.
- De mineur (X): Deze kaart kan alleen op een bom (B) worden gelegd. Hiermee wordt de stapel gesloten en kunnen er geen andere kaarten meer op worden gelegd.

Spelers kunnen hun eigen kaarten op elkaar stapelen zolang ze de bovenstaande regels opvolgen.





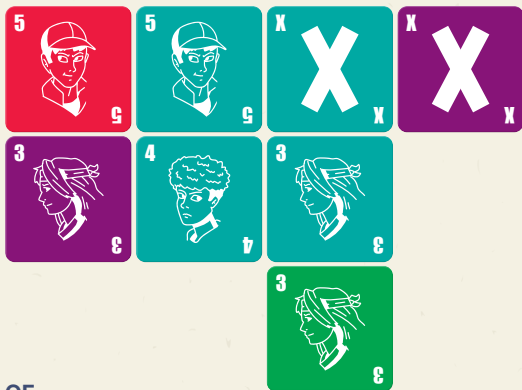
## JE BEURT BEËINDIGEN

Nadat je je kaart hebt gespeeld, trek je de bovenste kaart van je stapel, voeg je die toe aan je hand en is je beurt voorbij. De speler aan je linkerkant is nu aan de beurt.

## EINDE VAN DE RONDE

Het spel gaat verder totdat:

**A.** Een speler tijdens het spel minstens één 2x2-raster legt. Deze speler wint de ronde.



**OF**

**B.** Alle spelers hun kaarten hebben gespeeld en geen van hen een 2x2-raster van dezelfde kleur heeft gelegd. In dat geval doe je het volgende:

- Tel de zichtbare kaarten in jouw kleur, waarbij elke kaart goed is voor 1 punt.

- Bij gelijkspel tellen de spelers die gelijkstaan de getallen op hun zichtbare kaarten (1 t/m 6). Mineurs en bommen tellen niet mee!
- Als het dan nog steeds gelijkspel is, wint de speler met de hoogste rang.
- Als het dan alsnog gelijkspel is, winnen alle gelijkspelende spelers.

## WIE WINT?

Als het spel uit slechts één ronde bestaat, is de winnaar van de ronde ook de winnaar van het spel. Als het spel uit meerdere rondes bestaat, krijgen alle spelers die een ronde winnen, één vlaggenkaart. Het spel gaat door tot alle 7 vlaggen zijn gewonnen. De speler of spelers met de meeste vlaggenkaarten op het eind, is/zijn de winnaar(s).



## VOOR EEN MEER STRATEGISCH SPEL

Alle regels zijn hetzelfde als bij het standaardspel, met deze uitzonderingen:

- De spelers mogen een kaart op een kaart leggen met dezelfde waarde. Deze kaarten heffen elkaar op en worden allebei weggelegd, waardoor de kaart daaronder zichtbaar wordt.
- Mineurs en bommen heffen elkaar ook op en worden ook weggelegd.
- Je mag tijdens je beurt naar de **eerste kaart** kijken die direct onder de bovenste kaart in ELKE stapel ligt.

**Bijvoorbeeld:** Een paarse maarschalk (6) wordt op een gele verkenner (2) geplaatst, gevolgd door een groene bom (B).

Vervolgens wordt er een paarse bom (B) op de groene bom (B) gelegd. Beide bommen worden weggelegd en de paarse maarschalk (6) komt weer tevoorschijn.

De gele speler speelt dan een gele maarschalk (6) waardoor beide maarschalken worden weggelegd en de gele verkenner zichtbaar wordt.

*Opmerking: Door kaarten weg te halen, kan het zijn dat bepaalde kaarten niet meer aansluiten op andere kaarten. Deze kaarten blijven zo liggen.*



## VOORBEELD EINDE VAN RONDE

- **Turquoise** kan winnen door een mineur (X) op de groene bom (B) in het midden te leggen.
- **Rood** kan winnen door een maarschalk (6), generaal (5) of bom (B) op de turquoise majoor (4) te leggen.
- **Groen** kan winnen door een kaart naast de groene verkenner (2) en bom (B) te leggen.
- **Paars** kan winnen door een bom (B) of spion (1) op de groene maarschalk (6) te leggen.



# DE EINLEITUNG

*In diesem schnellen taktischen Kartenspiel kämpfen die Spieler darum, als Erster ein quadratisches Stück Land zu erobern. Karten können nach den bekannten „Stratego“-Regeln aufeinander oder nebeneinander abgelegt werden. Überliste deine Gegenspieler, erobere ihr Territorium und ergreife die Fahne!*

## SPIELMATERIAL

110 Karten: 102 Armeekarten  
(in sechs verschiedenen Farben) und 8 Fahnenkarten.



Feldmarschall  
1 x



General  
1 x



Major  
2 x



Unteroffizier  
3 x



Fahne



Aufklärer  
4 x



Spion  
1 x



Bombe  
3 x



Mineur  
2 x

## VOR SPIELBEGINN

**Auf die Rundenanzahl einigen:**

- Soll nur eine einzige Runde gespielt werden, wird eine Fahnenkarte offen auf den Tisch gelegt.
- Bei einer Partie über mehrere Runden werden alle Fahnen in einem Stapel offen auf den Tisch gelegt.

### **Die Armeekarten vorbereiten:**

- Jeder Spieler erhält 17 Armeekarten einer Farbe.
- Die Spieler mischen ihre Karten und legen sie verdeckt vor sich ab; diese Karten bilden ihre Nachziehstapel.
- Jeder Spieler nimmt die obersten vier Karten seines Stapels auf die Hand und hält deren Vorderseite vor den anderen Spielern verborgen.

### **ZIEL DES SPIELS**

Wer als Erster ein 2-x-2-Raster in seiner Farbe gelegt hat, gewinnt und erhält die Fahne. Werden mehrere Runden gespielt, gewinnt der Spieler, der die meisten Fahnen besitzt.

### **EINE RUNDE STARTEN**

Der Startspieler beginnt die Runde, indem er eine Karte aus seiner Hand spielt. Diese Karte wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Dann beendet der Spieler seinen Zug, indem er die oberste Karte seines Nachziehstapels zieht. Die Runde wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt; anschließend ist also der linke Nachbar des Startspielers am Zug.

### **EIN SPIELZUG**

Wer am Zug ist, hat ab jetzt zwei Möglichkeiten, eine Karte zu spielen:

#### **A. Eine Karte neben eine andere Karte legen**

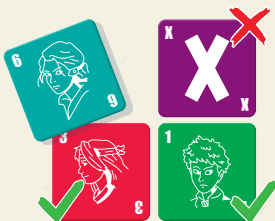
Jede Karte, die ein Spieler aus seiner Hand spielt, kann neben eine der bereits ausgelegten Karten gelegt werden. Dabei muss die abgelegte Karte mit mindestens einer Seite eine andere Karte berühren. Eine Verbindung, bei der lediglich eine oder mehrere Ecken der Karte andere Karten berühren, ist nicht erlaubt.

*Hinweis: Der Spieltisch definiert den Spielbereich. Es ist nicht erlaubt, den Spielbereich (das Schlachtfeld) über die Ränder des Spieltisches hinaus zu erweitern.*



## B. Eine Karte auf eine andere Karte legen

- Karten mit Rangnummer (1 bis 6): Diese Karten können auf eine andere Karte gelegt werden, wenn ihr Wert (Rang) höher ist als der Wert der darunterliegenden Karte. Karten mit demselben oder einem niedrigeren Wert können nicht aufeinandergelegt werden, mit Ausnahme des Spions (1).
- Der Spion (1): Diese Karte ist eine Ausnahme, denn sie kann nur auf den Feldmarschall (6) gelegt werden.
- Die Bombe (B): Diese Karte kann nur auf eine Karte mit einer Rangnummer (1 bis 6) gelegt werden. Nur der Mineur (X) kann auf eine Bombe gelegt werden, um sie zu entschärfen.
- Der Mineur (X): Diese Karte kann nur auf eine Bombe (B) gelegt werden. Durch Ablegen dieser Karte wird der Stapel geschlossen, sodass keine weitere Karte mehr auf die Mineur-Karte gelegt werden kann.



Die Spieler können auch ihre eigenen Karten aufeinanderlegen, solange sie alle oben genannten Regeln einhalten.

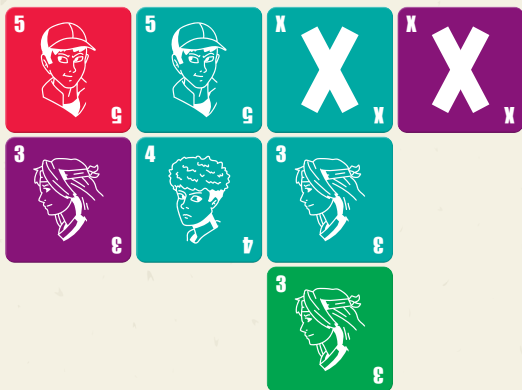
## DEN SPIELZUG BEENDEN

Nachdem ein Spieler seine Karte gespielt hat, nimmt er die oberste Karte seines Nachziehstapels, fügt sie seinen Handkarten hinzu und beendet seinen Zug. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe.

## DIE RUNDE BEENDEN

Es wird so lange weitergespielt, bis:

- A. ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels mindestens vier Felder in einem 2-mal-2-Raster besetzt. Dieser Spieler gewinnt die Runde.



**ODER**



**B.** alle Spieler ihre Karten gespielt haben und keiner von ihnen vier Felder in einem 2-mal-2-Raster besetzt:

- In diesem Fall werden die sichtbaren Karten in den einzelnen Farben gezählt, wobei jede Karte 1 Punkt zählt.
- Bei einem Gleichstand addieren die daran beteiligten Spieler die Zahlen auf ihren sichtbaren Karten (1 bis 6). Hinweis: Mineure und Bomben zählen nicht mit!
- Besteht der Gleichstand weiterhin, gewinnt der Spieler mit dem höchsten sichtbaren Rang.
- Ist der Gleichstand auch dann noch nicht aufgehoben, gewinnen beide Spieler.

## WER GEWINNT?

In einer Partie mit nur einer Runde gewinnt der Spieler, der die Runde gewinnt, auch die Partie. In einer Partie mit mehreren Runden erhält jeder Spieler, der eine Runde gewinnt, eine Fahnenkarte. Es wird so lange weitergespielt, bis alle sieben Fahnen vergeben wurden.

Wer am Ende die meisten Fahnenkarten hat, gewinnt.



## FÜR EINE PARTIE MIT MEHR TAKTIK

Bei dieser Variante gelten dieselben Regeln wie beim Standardspiel, allerdings mit den folgenden Ausnahmen:

- Die Spieler dürfen eine Karte auf eine darunterliegende Karte mit demselben Wert legen. Diese Karten heben sich gegenseitig auf und werden beide zur Seite gelegt, wodurch die darunterliegende Karte sichtbar wird.
- Auch Mineure und Bomben heben sich gegenseitig auf und werden auf dieselbe Weise aus dem Spiel genommen.

- Während seines Zuges darf ein Spieler sich die **erste Karte** anschauen, die sich unter der obersten Karte eines BELIEBIGEN Stapels befindet.

**Beispiel:** Auf einen gelben Aufklärer (2) wird zuerst ein violetter Feldmarschall (6) und dann eine grüne Bombe (B) gelegt. Anschließend wird auf die grüne Bombe (B) eine violette Bombe (B) gelegt. Beide Bomben werden zur Seite gelegt, und der violette Feldmarschall (6) wird wieder sichtbar. Dann spielt der gelbe Spieler einen gelben Feldmarschall (6), wodurch die beiden Feldmarschälle einander aufheben und der gelbe Aufklärer erneut sichtbar wird.

*Hinweis: Das Entfernen von Karten kann zur Folge haben, dass bestimmte Karten nicht mehr mit anderen Karten verbunden sind. Die betreffenden Karten bleiben jedoch unverändert liegen.*



## BEISPIEL FÜR DAS ENDE EINER RUNDE

- **Türkis** kann den Sieg dadurch erringen, dass er einen Mineur (X) auf die grüne Bombe (B) in der Mitte legt.
- **Rot** kann das Spiel gewinnen, wenn er einen Feldmarschall (6), einen General (5) oder eine Bombe (B) auf den türkisfarbigen Major (4) legt.
- **Grün** kann gewinnen, wenn dieser Spieler eine Karte neben den grünen Aufklärer (2) und die grüne Bombe (B) legt.
- **Violett** kann siegen, indem dieser Spieler eine Bombe (B) oder einen Spion (1) auf den grünen Feldmarschall (6) legt.



© Royal Jumbo, Stratego® est une marque déposée  
appartenant à Royal Jumbo B.V.  
Conserver ces règles de jeu pour toute référence ultérieure.

© Koninklijke Jumbo, Stratego® is een geregistreerd handelsmerk  
van Koninklijke Jumbo B.V.  
Bewaar de spelregels voor raadpleging in de toekomst.

© Royal Jumbo, Stratego® ist eine eingetragene Marke  
im Besitz von Royal Jumbo B.V.  
Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

1110100466

Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,  
The Netherlands.

© 2024 Koninklijke Jumbo B.V.  
A Jumbo Group company.

**jumboplay.com**

