



8+



20 min.



2



*SPELREGELS*

*REGLES DU JEU*

# Stratego<sup>®</sup> JUNIOR

Stratego Junior bestaat uit twee verschillende spellen. Het eerste spel heet **Stratego Zoektocht**; het tweede **Stratego Zegetocht**. Spelers, die nog nooit Stratego hebben gespeeld beginnen met Stratego Zoektocht. Net als bij Stratego Original moet je ook bij Stratego Junior de vlag van je tegenstander te pakken zien te krijgen. Dat is niet zo gemakkelijk, want je weet niet waar die vlag op het bord staat. De vlag is verborgen, zoals alle Stratego-stukken verborgen zijn. Je zet jouw stukken namelijk zo op het bord, dat jij het plaatje wel kunt zien en je tegenstander niet. Je weet daardoor dus niet waar welk stuk van je tegenstander staat. Dat moet je snel proberen uit te vinden om zo, de vlag van je tegenstander te veroveren. Hoe je dat doet? Dat vertellen we hieronder.

## In de doos vind je:

- ★ Speelbord
- ★ Een grote dobbelsteen
- ★ 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 plaatjes met de **rode** rand moet je in de **rode** kastelen schuiven. Kijk maar op de tekening (I)\* hoe je dat doet. Maar wel op blijven letten! Van die 19 plaatjes moet je de vlag, de roofridder en de nar in de drie grote kastelen schuiven. De overige 16 plaatjes schuif je in de kleine kastelen. Let bij alle plaatjes op dat je ze niet op zijn kop in de kastelen schuift.

Als je klaar bent met de rode kastelen, moet je natuurlijk hetzelfde doen met de plaatjes met de blauwe rand en de blauwe kastelen. Nu kun je met het spel beginnen.

\*Kijk naar de voorbeelden op de uitklappagina



## Stratego Zoektocht

### De opstelling:

Leg het speelbord tussen de spelers in. Je loot wie met rood speelt en wie met blauw. De rode speler maakt een opstelling met de rode kastelen; de blauwe speler met de blauwe kastelen. Je ziet aan jouw kant van het speelbord een kasteel getekend. Je drie grote kastelen (die met de vlag, de roofridder en de nar) 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.

### Het spel begint:

Alle kastelen blijven gedurende het hele spel staan waar je ze bij de opstelling hebt neergezet. Je mag dus ook je eigen kastelen **niet** verschuiven. Rood begint. Je gooit met de 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 weer terug. Je moet dan goed onthouden welk plaatje er wél op staat, want als je bij een volgende beurt wél dit plaatje gooit, kan 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 bord ongehinderd zou kunnen bereiken. In het begin heb je de keuze uit de eerste vier kastelen **(II)\***, maar als je er eenmaal één hebt verwijderd, dan kun je op die plaats ook een kasteel van de tweede rij proberen. Je hoeft niet altijd een kasteel vóór je te kiezen, 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 een draak tegenkomt, dan kun je niet verder. De draken staan niet op de dobbelsteen. Een kasteel met een 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 vlag:**

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 **nar** 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 het de **roofridder** is, 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. De roofridder gaat wél van het bord!

**Als je de vlag kiest, dan heb je gewonnen.**

## **Stratego Zegetocht**

Stratego Zegetocht is bedoeld voor spelers die al wat ervaring hebben opgedaan met Stratego Zoektocht. De spelregels komen dichterbij 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 dobbelsteen. Bij dit spel verzet je je 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 vlag 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 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 zult zien dat op de meesten een cijfertje staat. Dit cijfertje geeft aan hoe sterk die figuur is. De koning is natuurlijk het sterkste en heeft het hoogste cijfer, namelijk een '6'. Daarna komt de prinses met een '5'. De prinses is namelijk niet alleen een hele mooie prinses, maar ze kan toevallig ook nog heel goed vechten. Daarna komen de ridders met een '4'. En zo gaat het verder met de eenhoorns (3) de dwergen (2) en de tovenaars (1). Alleen de drie grote kastelen achterin 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:** Draken 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 een draak. Als een speelstuk een draak slaat, gaat dat stuk van het bord en de draak blijft staan. Er is één uitzondering en dat zijn de dwergen. De dwergen beschikken over toverkracht. Als zij een draak slaan, dan winnen ze en gaat de draak van het bord. Onthoud dus waar de vijandelijke draken staan en storm er met één van je dwergen opaf.

**Dwergen:** Zij zijn niet zo sterk, maar verslaan draken met hun toverkracht (lees het stukje hierboven maar eens).

**Tovenaar:** De tovenaars zijn de laagste in rang. Hij verliest dus bijna van iedereen. Maar hij is niet voor niets een tovenaars. Hij verslaat namelijk de koning! De tovenaars verliest van ieder ander kasteel, maar wint van de koning. Als de koning hem slaat of als hij de koning slaat, dan moet de koning van het bord.



Er zijn nog een paar regels waar je rekening mee moet houden:

Je mag niet voortdurend heen en weer met hetzelfde kasteel. De regel gaat zo: je doet een zet. Als je bij de volgende zet weer teruggaat naar de plaats van vertrek, dan mag je de zet hierna niet die eerste zet 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 je 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 drie grotere kastelen aantikken: Als het de **nar** is, dan verdwijnt de nar in de doos. Jij mag in je volgende beurt nog een keer kiezen. Als je de **roofridder** kiest, dan heb je pech. De roofridder gaat in de doos, maar jouw kasteel ook. Je moet dus met een ander kasteel de laatste rij proberen te bereiken. Als het de **vlag** 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 zijn koning (zijn sterkste kasteel) niet meteen door kunnen lopen naar jouw achterste rij. De twee draken en de tovenaars kunnen hem tegenhouden. Daarom is het belangrijk een slim plaatsje voor die drie stukken te kiezen.



# Stratego® JUNIOR

## Règles du jeu

**Stratego Junior** se compose de deux jeux différents. Le premier jeu s'appelle Stratego Quête, le second Stratego Triomphe. Les joueurs qui n'ont encore jamais joué à Stratego doivent commencer par **Stratego Quête**.

Le but du jeu de **Stratego Junior** est le même que celui de Stratego Original et consiste à s'emparer du drapeau de son adversaire. Ce qui est loin d'être facile, puisque tu ne connais pas l'emplacement de ce drapeau sur le plateau de jeu. Il est caché, comme tous les autres pions. Tu poses tes châteaux sur le plateau de jeu de manière à ce que tu puisses en voir l'illustration, mais pas ton adversaire. De même, tu ne sais pas où sont placés ses différents pions. A toi de les découvrir sans tarder si tu veux t'emparer de son drapeau. Comment y parvenir ? Tu trouveras la réponse ci-dessous.

### Contenu de la boîte :

- ★ 1 plateau de jeu
- ★ Un grand dé
- ★ 16 petits châteaux rouges
- ★ 3 grands châteaux rouges
- ★ 1 carton borduré de rouge contenant 19 illustrations
- ★ 16 petits châteaux bleus
- ★ 3 grands châteaux bleus
- ★ 1 carton borduré de bleu contenant 19 illustrations



### Lorsque l'on joue pour la première fois :

Fais bien attention ! Il faut glisser les 19 illustrations du carton borduré de **rouge** dans les châteaux **rouges**. Regarde attentivement le dessin (I) pour voir comment faire. Mais sois bien attentif !

Tu dois insérer le drapeau, le chevalier noir et le bouffon dans les trois **grands** châteaux rouges. Insère les 16 autres illustrations dans les petits châteaux rouges. Fais attention de ne pas insérer les illustrations à l'envers dans les châteaux. Lorsque tu as fini avec les châteaux rouges, tu dois évidemment faire la même chose avec les illustrations du carton borduré de bleu et les châteaux bleus. La partie peut ensuite commencer.

### Stratego Quête

#### Disposition des châteaux :

Pose le plateau de jeu entre les deux joueurs. Tire au sort lequel des joueurs joue avec la couleur rouge et lequel joue avec la couleur bleue.

Le joueur rouge place les châteaux rouges, le joueur bleu les châteaux bleus. De ton côté du plateau, tu vois un château

dessiné. Pose tes trois grands châteaux (celui contenant le drapeau, le chevalier noir et le bouffon) sur les trois tours du château situé sur le plateau. Tu as le droit de choisir quel château tu souhaites poser sur quelle tour. Pose ensuite les 16 petits châteaux sur les 4 rangées à l'avant. Les quatre cases du milieu à côté des lacs restent donc vides. Pose **tous** les châteaux sur le plateau de manière à ce que ton adversaire ne puisse pas voir les illustrations.

#### C'est parti !

Pendant toute la durée du jeu, les châteaux ne changent pas de place. Tu n'as donc **pas** le droit de déplacer tes châteaux. Le joueur qui a la couleur rouge commence. Si c'est toi, lance le dé. Puis retourne un des châteaux de ton adversaire qui se trouve sur la première rangée et regarde l'illustration. Si ce château a la même illustration que celle que tu viens de lancer avec le dé, tu peux retirer ce château du plateau. Si c'est une autre illustration, remets le château à sa place. Il faut donc bien se souvenir de l'illustration, car si cette illustration apparaît sur le dé lors d'un prochain tour, tu pourras alors de nouveau retourner le château et cette fois-ci le retirer du plateau. À chaque tour, tu





n'as le droit de lancer qu'une seule fois le dé et de ne retourner qu'un seul château. Ensuite c'est au tour du joueur qui a la couleur bleue de jouer, selon les mêmes règles. Et ainsi de suite.

Lorsque c'est à ton tour de jouer, tu lances donc le dé et tu essaies de trouver un château avec la même illustration que celle figurant sur le dé que tu as lancé. Mais tu n'as pas le droit de retourner n'importe quel château !

Tu ne peux retourner que les châteaux atteignables sans obstacle depuis ton côté.

Lorsque la partie commence, tu as le choix entre les quatre premiers châteaux (II), mais une fois que tu en as enlevé un, tu peux alors essayer d'attaquer un château de la deuxième rangée. Tu n'es pas obligé de toujours choisir un château qui se trouve devant toi, tu peux aussi retourner un château situé à ta gauche ou à ta droite. Tu n'as pas le droit d'avancer en oblique. Le but est de libérer un passage vers les trois derniers grands châteaux (III).

Si tu tombes sur un dragon, tu ne peux plus avancer. Les dragons ne figurent pas sur le dé. Un château avec un dragon ne peut donc jamais être retiré du plateau. A toi de les placer le plus astucieusement possible lorsque tu installes tes châteaux.

#### **La conquête du drapeau :**

Dès que tu as retiré un château de la dernière rangée (la quatrième donc), tu peux pendant le tour suivant choisir un des 3 grands châteaux, quel que soit ton emplacement (IV) : tu tombes sur le bouffon ? Ce château est retiré du plateau. Tu as le droit lors du tour suivant de choisir parmi les deux châteaux restants.

Tu tombes sur le chevalier noir ? Tu n'as pas de chance ! Ton adversaire a le droit de remettre tous ses châteaux que tu as enlevés. Il a même le droit de choisir l'emplacement où il souhaite les reposer. Tu dois donc tout recommencer à zéro. Le château du chevalier noir est par contre retiré du plateau ! **Si tu tombes sur le drapeau, bravo tu as gagné !**

#### **Stratego Triomphe**

**Stratego Triomphe** s'adresse aux joueurs qui ont déjà acquis une certaine expérience avec **Stratego Quête**. Les règles du jeu sont assez proches de celles de **Stratego Original**. **Stratego Triomphe** est donc un tremplin idéal vers **Stratego Original**. On joue au **Stratego Triomphe** avec les mêmes



châteaux que ceux de **Stratego Quête**, mais sans dé et avec la possibilité de déplacer ses châteaux. Tu mènes donc la bataille en vue d'atteindre la dernière rangée avec un de tes châteaux pour t'emparer du drapeau. **Lorsqu'on joue pour la première fois / disposition des châteaux.** Les règles sont exactement les mêmes que celles du **Stratego Quête**.

### **C'est parti !**

Tu peux déplacer tes châteaux (sauf les dragons qui restent toujours à l'endroit où tu les as initialement installés). Lorsque c'est à ton tour de jouer, tu déplaces un château vers la case vide limitrophe. Vers l'avant, vers l'arrière ou sur le côté. Tu n'as donc pas le droit d'avancer ou de reculer en oblique. Mais tu peux aussi attaquer un château adverse.

Voici comment tu dois faire :

Regarde attentivement les illustrations figurant sur les châteaux. Tu verras que la plupart d'entre elles ont un chiffre. Ce chiffre indique la valeur du personnage. Le roi est bien sûr le plus fort et a le chiffre le plus élevé, soit un « 6 ». Puis vient la princesse avec un « 5 ». Il faut dire que cette princesse n'est pas seulement jolie, c'est aussi une redoutable combattante ! Ensuite arrivent les chevaliers avec un « 4 ». Puis c'est au tour des licornes (3), des lutins (2) et du magicien (1). Seuls les trois grands châteaux à l'arrière et les dragons n'ont pas de chiffre. Le but du jeu est d'enlever les châteaux de ton adversaire : si tu te trouves sur une case juste à côté de celle d'un château adverse, tu as alors le droit (ce n'est pas obligatoire) de l'attaquer. Tu regardes alors quel château est le plus fort : celui avec le chiffre le plus bas perd le combat et est enlevé du jeu. Si le château attaquant a gagné, il prend alors la place du château perdant. Si les deux châteaux sont aussi forts l'un que l'autre, ils sont tous les deux retirés du jeu.

Attention : tu peux attaquer le château d'une case à côté de la tienne, devant la tienne ou derrière la tienne.

### **Certains personnages ont des pouvoirs spéciaux :**

#### **Les dragons**

Les dragons ne peuvent pas être déplacés. Ils restent toujours sur la case où ils ont été installés au début. Il s'agit évidemment de créatures dangereuses. Comme tu le vois, elles n'ont pas de chiffre. Tous les châteaux sont donc perdants face à un dragon. Lorsqu'un château a perdu face au dragon, il est alors retiré du jeu mais le



dragon ne prend pas sa place. Les seules créatures capables de vaincre les dragons sont les lutins car ils possèdent un pouvoir magique.

Quand ils attaquent un dragon, ils remportent le combat et le dragon est enlevé du jeu. Retiens donc bien où se trouvent les dragons ennemis et attaque-les toujours avec un de tes lutins.

Les lutins :

Ce ne sont pas des créatures invincibles, mais ils battent les dragons grâce à leur pouvoir magique (voir paragraphe ci-dessus).

Le magicien :

Le magicien est le dernier en grade, il perd donc presque toujours, mais il n'est pas un magicien pour rien : il bat le roi ! Le magicien perd contre tous les autres personnages, mais il est plus fort que le roi. Si le roi l'attaque ou s'il attaque le roi, le roi doit alors être retiré du jeu.

Voici quelques règles dont tu dois également tenir compte :

**Les aller-retour sont interdits :**

Tu ne peux pas faire continuellement des aller-retour avec le même château. Par exemple, si tu avances un château une fois et si tu le recules lors du coup suivant, tu n'as plus le droit au troisième coup de l'avancer de nouveau.

**La dernière rangée :**

Si après un combat difficile, tu as franchi avec un de tes châteaux la dernière rangée, tu as le droit au tour suivant de retourner un des trois grands châteaux. Si c'est le château du **buffon**, il est retiré du jeu. Tu as le droit de choisir un nouveau grand château lors du tour suivant. Si tu tombes sur le château du **chevalier noir**, alors tu n'as pas de chance ! Le château du **chevalier noir** retourne dans la boîte, mais ton château aussi. Tu dois donc essayer d'atteindre la dernière rangée avec un autre château. Si tu tombes sur le château qui abrite le **drapeau**, tu as prouvé que tu étais un bon stratège et un valeureux guerrier : tu as gagné la partie ! Conseil important : réfléchis bien avant d'installer tes châteaux dans **Stratego Triomphe**. Avec son roi (son château le plus fort), ton adversaire doit avoir du mal à arriver à ta dernière rangée. Les deux dragons et le magicien doivent l'en empêcher. Tu dois donc trouver pour ces trois châteaux l'emplacement stratégique le plus judicieux possible !



**Het spel begint!**

# Stratego<sup>®</sup> JUNIOR

**C'est parti !**

