

#### CONSEIL :

La communication joue un rôle déterminant dans Stratego Grandeur Nature. Une équipe a bien sûr le droit de partir à la charge sans réfléchir, mais dans ce cas elle ne risque pas de gagner le jeu. Il est important que les membres d'une équipe partagent ensemble leurs expériences. Si un joueur découvre lequel de ses adversaires est la bombe, il est alors de sa responsabilité d'en informer ses coéquipiers et de faire envoyer un démineur. Et si un joueur a découvert le maréchal ennemi, il faut alors dépêcher un espion sur place et informer les généraux qu'ils ne doivent pas rester dans les parages.

#### AVEC UN SEUL MENEUR DE JEU :

S'il n'y a pas assez de joueurs pour que chaque équipe puisse avoir son propre chef, les joueurs se choisissent un seul meneur de jeu. Il prend place au milieu du terrain de jeu avec les deux piles de cartes. Il mélange les cartes et les joueurs les reçoivent « sans les regarder ». Les drapeaux capturés ne doivent pas être remis au meneur de jeu, mais être transportés jusqu'à la base. Chacune des équipes doit bien délimiter sa base car c'est à l'intérieur de son périmètre que le drapeau doit être caché. Il doit être caché de manière à ce que l'équipe adverse sache environ où il se trouve.

#### JEU DE CARTES POUR 2 JOUEURS

Vous pouvez aussi vous servir de ces cartes de jeu pour disputer une palpitante partie de Stratego ! Pour cela, sélectionnez les cartes suivantes pour les armées rouge et bleue :

1 Maréchal (10), 1 Général (9), 1 Colonel (8), 1 Commandant (7), 2 Capitaines (6), 2 Lieutenants (5), 3 Sergents (4), 3 Démineurs (3), 4 Éclaireurs (2), 1 Espionne (1), 1 drapeau, 3 Bombes.

L'un des joueurs reçoit les cartes rouges, l'autre les bleues. Chacun mélange bien ses cartes et en prend les huit 8 cartes. Choisissez dans votre pioche les 5 cartes avec lesquelles vous souhaitez constituer vos lignes et les 3 cartes avec lesquelles vous pourrez éventuellement combler une brèche. Une fois les cartes choisies, remplacez la pioche devant vous sur la table.

#### LE JEU COMMENCE

Les rouges démarrent la partie. Chaque joueur peut regarder autant de fois qu'il veut les cartes qu'il a déposées en première ligne. A son tour, chaque joueur doit faire les actions suivantes, dans cet ordre :

1. Compléter les cartes dans sa main, si nécessaire, pour en avoir 3.  
Prendre pour cela une (des) carte(s) au-dessus de son tas.
2. Avec une carte située en première ligne, attaquer une carte de l'adversaire.
3. Compléter un trou éventuel dans sa première ligne avec une carte de sa main. Le tour du joueur s'achève.

L'attaquant retourne une de ses cartes et touche une carte de la ligne ennemie. L'adversaire retourne la carte touchée. Le grade le plus élevé l'emporte. La carte gagnante reprend

sa place dans sa ligne. La carte avec le grade le plus bas est retirée du jeu. Si les deux cartes ont le même grade, elles sont écartées toutes les deux du jeu.

#### GRADES SPÉCIAUX

**ESPIONNE (1) :** L'espionne bat le maréchal (10) si elle l'attaque. Si l'espionne est attaquée par n'importe quel autre grade, même le maréchal, elle perd. Si un joueur place son espionne en première ligne et la retourne (ce qui la rend visible), il peut regarder les cartes dans la main de son adversaire. Cela compte pour une attaque.

**ECLAIREUR (2) :** Si un joueur place un éclaireur en première ligne et la retourne (ce qui la rend visible), il peut regarder deux cartes dans la ligne d'attaque de son adversaire. Cela compte pour une attaque.

**BOMBES :** Lorsqu'une bombe est attaquée, la carte qui l'attaque est retirée du jeu. La bombe, elle, reste en place. Mais si la bombe est attaquée par le démineur (3), elle explose et est retirée du jeu. Les bombes sont statiques : elles ne peuvent pas attaquer d'autres cartes.

**DRAPEAU :** Le joueur qui trouve et conquiert le drapeau de son adversaire gagne la partie.

#### VOICI UNE RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE CONCERNANT LE DRAPEAU :

Lorsque le drapeau d'un joueur se trouve en première ligne, ce joueur peut le retourner et le rendre visible. Il ramasse alors toutes ses cartes de première ligne et les mélange avec les cartes qu'il a en main et celles de son tas. Puis il replace les cartes comme ci-dessus (« Préparation »). L'autre joueur perd donc toutes les informations qu'il avait concernant les cartes de son adversaire situées en première ligne. Placer son drapeau en première ligne représente donc un gros risque mais peut également être une stratégie payante !

#### LE GAGNANT

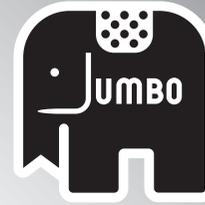
**UN JOUEUR GAGNE :** lorsqu'il conquiert le drapeau de son adversaire

#### OU

si son adversaire ne peut plus attaquer lorsque c'est à son tour de jouer, parce que sa première ligne n'est plus constituée que de bombes et de son drapeau.

Bon amusement !

Ook verkrijgbaar  
Egalement disponible



18164 Stratego Pirates!



00495 Stratego Original



18122 Stratego Conquest



Speel Stratego gratis online op [www.stratego.com](http://www.stratego.com) of download Stratego voor iPhone, iPad of Android

Jouer Stratego gratuitement en ligne op [www.stratego.com](http://www.stratego.com) ou téléchargement Stratego pour iPhone, iPad ou Android

Jumbodiset

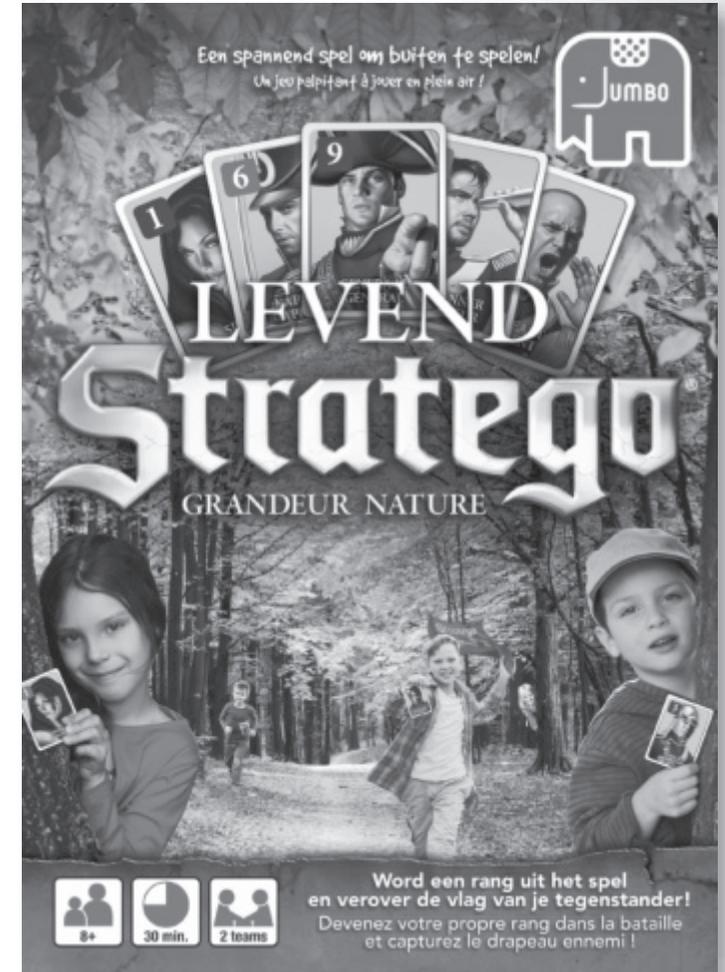


© 2016, Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,  
the Netherlands

[jumbo.eu](http://jumbo.eu)

18183

**NL** Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in China. **F** Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Le contenu et les couleurs peuvent différer des illustrations. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué en Chine. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstkungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in China.



**SPELREGELS**



**RÈGLES DU JEU**

**LEVEND STRATEGO**

Levend Stratego speel je met een grote groep spelers. Het kan eventueel al met vier spelers en een spelleider, maar een grotere groep  is spannender. Levend Stratego wordt buiten gespeeld  op een groot terrein waar  gerend kan worden. Een bosachtig gebied of park, waar de spelers flink kunnen rennen, maar zich ook kunnen verbergen,  is zeer geschikt. Maar eventueel kan het ook worden gespeeld op een plein in een stad, waar geen verkeer kan komen. Het terrein kan de omvang van een voetbalveld hebben en bij grotere groepen wel, twee of drie voetbalvelden.

**INHOUD:**

- 120 speelkaarten in twee kleuren
- 2 vlaggen

**VOORBEREIDING:**

Verdeel de groep in twee gelijkwaardige teams. Bij de verdeling van de teams moet je vooral letten op de loopsnelheid en het strategisch inzicht van de spelers.

Als er voldoende spelers zijn, krijgt ieder team een teamleider toegewezen. De teamleiders spelen zelf niet mee. Bij minder spelers volstaat één spelleider. Beide teams ontvangen een vlag en speelkaarten van dezelfde kleur. Afhankelijk van het aantal spelers selecteer je de volgende kaarten:

**4 t/m 10 spelers** → 20 kaarten per team:

1 Maarschalk (10), 1 Generaal (9), 2 Kolonels (8), 2 Majoors (7), 2 Kapiteins (6), 2 Luitenants (5), 2 Sergeants (4), 3 Mineurs (3), 2 Verkenners (2), 1 Spion (1), 2 Bommen.

**11 t/m 16 spelers** → 30 kaarten per team:

1 Maarschalk (10), 2 Generaal (9), 2 Kolonels (8), 3 Majoors (7), 3 Kapiteins (6), 3 Luitenants (5), 3 Sergeants (4), 4 Mineurs (3), 4 Verkenners (2), 2 Spionnen (1), 3 Bommen.

**17 t/m 24 spelers** → 40 kaarten per team:

1 Maarschalk (10), 2 Generaal (9), 3 Kolonels (8), 4 Majoors (7), 5 Kapiteins (6), 5 Luitenants (5), 5 Sergeants (4), 5 Mineurs (3), 4 Verkenners (2), 2 Spionnen (1), 4 Bommen.

**25 en meer spelers** → 60 kaarten per team:

1 Maarschalk (10), 4 Generaals (9), 5 Kolonels (8), 6 Majoors (7), 7 Kapiteins (6), 7 Luitenants (5), 7 Sergeants (4), 6 Mineurs (3), 8 Verkenners (2), 2 Spionnen (1), 7 Bommen.

Geef de grenzen van het speelterrein duidelijk aan. De spelers mogen niet buiten het speelterrein komen.

**HET SPEL BEGINT:**

De teams met hun teamleider gaan ieder naar een zijde van het speelterrein. Daar wordt de vlag verstopt in de buurt van de standplaats van de spelleider. Maar niet zo, dat de vlag vrijwel onvindbaar is. De vlag moet makkelijk te vinden zijn.

De teams moeten de vijandelijke vlag veroveren. Die vlag wordt verdedigd door het eigen team. Alle spelers krijgen een kaart van de teamleider. Dat kan door de kaarten te schudden en dus willekeurig uit te geven, maar je kunt ook afspreken dat de spelleider ze uit mag zoeken. Zijn taak is het om zijn team te motiveren en aan te moedigen. En hij moet er ook op letten dat **alle** spelers het naar hun zin hebben. Het is niet sympathiek om alle hogere kaarten aan de betere spelers toe te kennen; de spelleider moet de kaarten op een aardige manier toekennen. Iedereen vindt het namelijk leuk om een keer een

hoge rang te hebben. Alle spelers hebben dus een kaart van hun teamleider ontvangen en zijn daardoor een Stratego-rang geworden. Levend Stratego is gebaseerd op Stratego Original en de meeste rangen hebben dezelfde eigenschappen. De spelers gaan bij de start het terrein op om de vlag van de andere partij te vinden en te veroveren en om de eigen vlag te verdedigen. Als je een tegenstander aantikt of door een tegenstander wordt aangetikt, dan moeten beide spelers hun kaart aan elkaar laten zien. De hoogste rang wint het duel en krijgt de kaart van de tegenstander. De verliezer moet terug naar zijn spelleider om een nieuwe kaart (rang) op te halen.

Ieder rangnummer wint dus van alle lagere nummers. Bij gelijke rang geven de spelers hun kaart aan elkaar. Ze moeten allebei terug naar hun teamleider om een nieuwe kaart op te halen. De veroverde kaarten moeten naar de eigen spelleider gebracht worden. Deze moet bijhouden hoeveel het team er al veroverd heeft. Want bij het begin van het spel mag een team de vijandelijke vlag nog niet veroveren. Dat mag pas nadat een team **de helft** van de vijandelijke kaarten veroverd heeft. Een uitzondering daarop is de verkenner, die mag wel vanaf het begin van het spel de vlag veroveren. Als de teamleider geen kaarten meer heeft, zijn de spelers die hun kaart kwijt zijn, uit het spel. Een paar rangen hebben speciale eigenschappen:

**Bommen** mogen wel bewegen (lopen), maar geen spelers aantikken. Zij moeten de vijandelijke spelers verleiden om de bom wél aan te tikken. Iedere speler die dat doet verliest het duel. Eén uitzondering:

**Mineur (3)** verslaat de bommen.

De **spion** is de laagste in rang. Hij verliest van iedereen, maar wint van de Maarschalk. Hij wint als hij de Maarschalk aantikt en ook als hij wordt aangetikt door de maarschalk.

**Verkenner:** Verkenners zijn niet alleen nuttig om de speelsterkte van het vijandelijke team af te tasten. Zij mogen vanaf het begin van het spel de vijandelijke vlag al te pakken nemen.

**EINDE VAN HET SPEL:**

Zodra een vlag veroverd is én bij de eigen teamleider is gebracht, is het spel afgelopen. Het team dat daarin is geslaagd is de winnaar. De spelers moeten de vlag te pakken zien te krijgen zonder dat ze worden aangetikt. Een speler die wordt aangetikt moet zijn kaart laten zien. Als hij het duel wint, mag hij verder op jacht naar de vlag. Een speler zonder kaart kan nooit de vlag pakken. Als de speler met de vlag wordt aangetikt, moet hij z'n rang onthullen. Verliest hij het duel, dan mag het team de terugveroverde vlag opnieuw verbergen.

**TIP:**

**Levend Stratego** draait om communicatie. Een team kan natuurlijk als een dolle op de vijand afgaan, maar daar win je het spel niet mee. Het is belangrijk dat teamgenoten hun ervaringen met elkaar delen. Als jij weet welke vijandelijke speler een bom is, is het jouw verantwoordelijkheid dat je teamgenoten dat ook te weten komen en dat er een mineur op afgestuurd wordt. Als een speler de vijandelijke maarschalk heeft ontdekt, dan moet daar een spion naar toe en moeten de generaals weten dat ze uit de buurt moeten blijven.

**ÉÉN SPELLEIDER:**

Als er te weinig spelers zijn om ieder team van een teamleider te kunnen voorzien, dan volstaat één spelleider. Hij neemt

plaats in het midden van het speelterrein met beide stapels kaarten. Hij schudt de kaarten en de spelers krijgen 'blind' hun kaarten. De veroverde vlaggen moeten niet bij hem worden ingeleverd, maar naar het eigen honk worden gebracht. Beide teams moeten hun eigen honk markeren. Want daar moet ook de eigen vlag verstopt worden. Het moet voor het andere team duidelijk zijn waar de vlag ongeveer te vinden is.

**KAARTSPEL VOOR 2 SPELERS**

De speelkaarten kan je ook gebruiken voor een spannend potje Stratego kaartspel! Selecteer hiervoor de volgende kaarten voor zowel het rode als het blauwe leger:

1 Maarschalk (10), 1 Generaal (9), 1 Kolonel (8), 1 Majoor (7), 2 Kapiteins (6), 2 Luitenants (5), 3 Sergeants (4), 3 Mineurs (3), 4 Verkenners (2), 1 Spionne (1), 1 Vlag, 3 Bommen.

Een speler krijgt de rode kaarten; de ander de blauwe kaarten. Beide spelers schudden hun kaartenleger goed en nemen dan de bovenste 8 kaarten. Kies uit je stapel kaarten de 5 kaarten waarmee je jouw linie gaat vormen en de 3 kaarten waarmee je een eventueel gat in je linie als eerste kunt opvangen. Nadat je de kaarten hebt uitgekozen, leg je je stapel voor je op tafel.

**HET SPEL BEGINT:**

Rood begint. Je mag de kaarten in de frontlinie zo vaak je wilt bekijken. Als je aan de beurt bent doe je in een vaste volgorde het volgende:

- Vul de kaarten in je hand, indien nodig, aan tot 3 stuks. Neem hiervoor de bovenste kaarten van de stapel voor je.
- Val met een kaart in je frontlinie een kaart in de vijandelijke frontlinie aan.
- Vul de eventuele gaten in je frontlinie aan met kaarten uit je hand. Hierna is je beurt voorbij.

Kies een van je frontliniekaarten, draai hem om en tik op een kaart uit de vijandelijke frontlinie. Je tegenspeler moet die kaart omdraaien: de hoogste rang wint de slag en neemt zijn plaats weer in in zijn frontlinie. De laagste kaart in rang verdwijnt uit het spel. Als de rangen even hoog zijn, gaan beide kaarten uit het spel.

**SPECIALE RANGEN:**

**Spionne (1):** De spionne wint van de maarschalk (10). Als de spionne door een andere rang wordt aangevallen verliest zij altijd; ook van de maarschalk. Als jouw spionne in je frontlinie ligt en je laat haar zien, dan mag je de kaarten in de hand van je tegenstander bekijken. Dit telt als een aanval.

**Verkenner (2):** Als er een verkenner in je frontlinie ligt, mag je hem laten zien en twee kaarten van de frontlinie van je tegenstander bekijken. Dit telt als een aanval.
**Bom:** Als een bom wordt aangevallen, gaat de aanvallende kaart meteen uit het spel. De bom blijft liggen. Als de bom wordt aangevallen door de mineur (3) verdwijnt de bom uit het spel. Bommen mogen zelf nooit aanvallen.

**Vlag:** De speler die de vlag van de tegenstander verovert, wint het spel.

**ER IS EEN EXTRA SPANNENDE REGEL VOOR DE VLAG:**

Als jouw vlag in de frontlinie ligt dan mag je hem laten zien en vervolgens je frontliniekaarten, de kaarten in je hand en de stapel voor je opnemen en opnieuw verdelen zoals staat beschreven onder 'Voorbereiding'. Dit telt als een aanval. Je tegenstander is hierdoor al zijn informatie over jouw kaarten kwijt. Door je vlag in de frontlinie te leggen heb je wel een enorm risico genomen!

**DE WINNAAR:**

**JE WINT:** Als je de vlag van je tegenstander verovert

**OF**

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

Veel speelplezier!

**STRATEGO GRANDEUR NATURE**

Stratego Grandeur Nature se joue idéalement avec un grand groupe de joueurs. Il est possible de commencer à y jouer avec seulement quatre participants plus un meneur de jeu, mais le jeu devient beaucoup plus palpitant quand les joueurs sont plus nombreux. Stratego Grandeur Nature se joue en plein air sur un vaste terrain sur lequel les participants peuvent courir. Un bois ou un parc, où chacun peut courir autant qu'il veut mais aussi se cacher, représente l'environnement parfait. Il est également possible de jouer sur la place d'une ville ou d'un village interdite à la circulation. Le terrain doit avoir les dimensions d'un terrain de football ou de deux ou trois terrains si les joueurs sont très nombreux.

**CONTENU :**

- 120 cartes de jeu de deux couleurs
- 2 drapeaux

**PRÉPARATIFS :**

Divisez le groupe en deux équipes égales. Lors de la constitution des équipes, vous devez surtout tenir compte de la rapidité et des aptitudes stratégiques des joueurs. S'il y a suffisamment de joueurs, chaque équipe se désigne un chef. Les chefs d'équipe ne jouent pas eux-mêmes. Si le nombre de joueurs est insuffisant, un seul meneur de jeu suffit. Chaque équipe reçoit un drapeau et des cartes de jeu de la même couleur.

En fonction du nombre de joueurs, les équipes sélectionnent les cartes suivantes :

**4 à 10 joueurs** → 20 cartes par équipe :

1 Maréchal (10), 1 Général (9), 2 Colonels (8), 2 Commandants (7), 2 Capitaines (6), 2 Lieutenants (5), 2 Sergents (4), 3 Démineurs (3), 2 Éclaireurs (2), 1 Espion (1), 2 Bombes.

**11 à 16 joueurs** → 30 cartes par équipe :

1 Maréchal (10), 2 Généraux (9), 2 Colonels (8), 3 Commandants (7), 3 Capitaines (6), 3 Lieutenants (5), 3 Sergents (4), 4 Démineurs (3), 4 Éclaireurs (2), 2 Espions (1), 3 Bombes.

**17 à 24 joueurs** → 40 cartes par équipe :

1 Maréchal (10), 2 Généraux (9), 3 Colonels (8), 4 Commandants (7), 5 Capitaines (6), 5 Lieutenants (5), 5 Sergents (4), 5 Démineurs (3), 4 Éclaireurs (2), 2 Espions (1), 4 Bombes.

**25 joueurs et plus** → 60 cartes par équipe :

1 Maréchal (10), 4 Généraux (9), 5 Colonels (8), 6 Commandants (7), 7 Capitaines (6), 7 Lieutenants (5), 7 Sergents (4), 6 Démineurs (3), 8 Éclaireurs (2), 2 Espions (1), 7 Bombes.

Indiquez clairement les limites du terrain de jeu.

Les joueurs n'ont pas le droit d'en sortir.

**DÉROULEMENT DU JEU :**

Chacune des équipes se place avec son chef sur un des côtés du terrain de jeu. Elle plante son drapeau à cet endroit, à proximité de l'emplacement du meneur de jeu. Le drapeau ne doit pas être planté de façon à être pratiquement introuvable, mais il doit au contraire à être facilement repérable.

Le but du jeu est de capturer le drapeau adverse. Ce drapeau

est défendu par chacune des deux équipes. Tous les joueurs reçoivent une carte de leur chef d'équipe. Les cartes peuvent être soit mélangées et distribuées au hasard, soit – si les joueurs sont d'accord – attribuées selon le choix du chef d'équipe. Le rôle du chef d'équipe est de motiver et d'encourager son équipe. Il doit également veiller à ce que **tous** les joueurs s'amusent. Il ne serait donc pas sympathique d'attribuer les cartes les plus élevées seulement aux meilleurs joueurs ; le chef d'équipe doit au contraire les distribuer de manière à faire plaisir à ses joueurs : tout le monde est heureux d'avoir au moins une fois 1 rang élevé !

Une fois que les joueurs ont reçu une carte de leur chef d'équipe, ils possèdent un rang Stratego. Stratego Grandeur Nature est basé sur Stratego Original et la plupart des rangs ont donc les mêmes propriétés.

Les joueurs entrent sur le terrain de jeu pour trouver et capturer le drapeau de l'équipe adverse et défendre leur propre drapeau. Lorsqu'un joueur touche légèrement un adversaire ou si cet adversaire le touche légèrement, les deux joueurs doivent alors se montrer leur carte. Le rang le plus élevé gagne le duel et reçoit la carte de l'adversaire. Le perdant doit alors retourner vers son chef d'équipe pour obtenir une nouvelle carte (un nouveau rang).

Chaque numéro de rang gagne donc sur tous les rangs moins élevés. Si les rangs sont égaux, les joueurs échangent leurs cartes. Dans ce cas, ils doivent tous les deux retourner vers leur chef d'équipe pour recevoir une nouvelle carte.

Les cartes battues doivent être rapportées au chef d'équipe. Celui-ci doit noter le nombre de cartes que son équipe a déjà gagné car au début du jeu, une équipe n'a pas encore le droit de capturer le drapeau adverse. Elle a seulement le droit de le faire après qu'elle a remporté **la moitié** des cartes de l'adversaire. Une exception à cette règle est l'éclaireur.

Lorsque le chef d'équipe n'a plus de cartes à distribuer, les joueurs qui ont perdu leur carte sont déclarés hors jeu.

Certains rangs ont des propriétés spéciales :

**Les bombes** ont le droit de se déplacer (donc de marcher), mais pas de toucher légèrement un joueur. Ce sont elles qui doivent au contraire essayer d'attirer les joueurs adverses à les toucher légèrement puisque chaque joueur qui touche une bombe perd le duel. Une seule exception à la règle :

**Le démineur (3)** bat les bombes.

**L'espion** a le rang le plus bas. Il perd face à tous les autres rangs mais gagne devant le maréchal. Il gagne s'il touche le maréchal mais également si le maréchal le touche.
**L'éclaireur** : Les éclaireurs ne sont pas simplement utiles pour tâter la force de l'adversaire. Ils ont aussi le droit dès le début du jeu de capturer le drapeau ennemi.

**LA FIN DU JEU :**

Dès qu'un drapeau a été capturé et apporté au chef d'équipe, le jeu est terminé. L'équipe qui a réussi, a gagné !

Les joueurs doivent capturer le drapeau sans être touchés par l'adversaire. Un joueur qui est touché par l'adversaire doit montrer sa carte. S'il gagne le duel, il a le droit de continuer sa chasse au drapeau. Un joueur sans carte n'a jamais le droit de capturer le drapeau. Une fois que le drapeau est capturé, il doit être apporté au chef d'équipe. Si le joueur avec le drapeau est touché par un adversaire et qu'il perd le duel, l'équipe a le droit de reprendre son drapeau et de le cacher de nouveau.