

Disney

# Stratego<sup>®</sup>

JUNIOR



Spelregels  
Règles du jeu

Spielanleitung  
Rules of the game

Reglas del juego  
Regole del gioco

Regras do jogo  
Spilleregler

# 1

De speelstukken in elkaar zetten  
 Assemblage des pièces de jeu  
 Die Spielsteine vorbereiten  
 Assembling the playing pieces

Montaje de las piezas  
 Assemblaggio dei pezzi di gioco  
 Montagem das peças do jogo  
 Sådan samler du spillebrikkerne

Kastelen  
 Châteaux  
 Burgen  
 Castles  
 Castillos  
 Castelli  
 Castelos  
 Borge



Torens  
 Tours  
 Türme  
 Towers  
 Torres  
 Torri  
 Torres  
 Tårne

Heldenkaarten  
 Cartes Héros  
 Heldenkarten  
 Hero cards

Cartas de héroes  
 Carte Eroii  
 Cartões de heróis  
 Heltekort

Schurkenkaarten  
 Cartes Méchants  
 Schurkenkarten  
 Villain cards

Cartas de villanos  
 Carte Cattivi  
 Cartões de vilões  
 Skurkekort


## 2

Het spel klaarzetten  
Disposition des pièces de jeu  
Spelaufbau  
Game setup

Preparación del juego  
Impostazione di gioco  
Disposição do jogo  
Opstilling





## Disney Stratego Junior

Met je favoriete Disney-figuren!

Het is tijd dat Disney's meest geliefde helden het opnemen tegen Disney's meest iconische schurken. Stel in het geheim een superteam samen. Zullen jouw figuurtjes sterk genoeg zijn om de schatkist te vinden en het spel te winnen?

Speel twee verschillende spellen! 'Stratego Quest' is een spel voor spelers van 4 jaar en ouder. 'Stratego Triumph' is geschikt voor spelers van 6 jaar en ouder.

### Inhoud

- 32 kleine kastelen (16x rood en 16x blauw) • 6 grote torens (3x rood en 3x blauw)
- speelbord • 1 dobbelsteen • 38 kartonnen figuren

### De eerste keer spelen

Kijk goed naar Figuur 1 op pagina 2 om te zien hoe de speelstukken in elkaar gezet moeten worden. Schuif elke heldenkaart (met de juiste kant naar boven) in de 3 blauwe torens en de 16 kleine blauwe kastelen. Zorg ervoor dat je de onderste 3 heldenkaarten in de blauwe torens schuift. Doe hetzelfde met de schurkenkaarten met de resterende rode kastelen en torens.

### Doel van het spel

Het doel van het spel is voor zowel 'Stratego Quest' als 'Stratego Triumph' hetzelfde: de eerste speler die de laatste rij bereikt en de schatkist van de tegenstander weet te veroveren is de winnaar!



### Disney Stratego Quest! (Voor spelers van 4 jaar en ouder)

#### Het spel klaarzetten:

Leg het speelbord op een vlak oppervlak (bij voorkeur in het midden van de tafel).

De speler die het laatst een Disney-film heeft gezien, mag kiezen of hij met de helden of de schurken speelt.

Beide spelers pakken alle speelstukken en plaatsen ze aan hun kant van het speelbord.

De blauwe kant is voor de Helden en de rode kant is voor de Schurken. Zorg ervoor dat de andere speler de plaatjes op jouw speelstukken niet kan zien.

Iedere speler plaatst zonder dat de ander het kan zien de speelstukken: plaats jouw 3 torens in de drie voorste vakken aan jouw kant van het speelbord. Je kunt zelf kiezen waar je welke toren zet. Plaats dan de 16 kastelen op de vier rijen voor jouw torens. De vier vakken in het midden van het bord blijven leeg. Zet de kastelen zo neer dat jij de figuren goed kunt zien, maar je tegenstander niet. Zie figuur 2 op pagina 3. Als je klaar bent om te spelen, moet het speelbord er zo uitzien.







#### Het spel spelen:

Alle torens en kastelen blijven het hele spel op de plek waar je ze hebt neergezet. De rode speler mag beginnen.

Wanneer je aan de beurt bent, werp je de dobbelsteen.

De dobbelsteen toont een kleur en een symbool:



De Kleine Zeemeermin	De Leeuwenkoning	Doornroosje	101 Dalmatiërs	Jungle Book	Rapunzel
					

Kies nu een van de kastelen van je tegenstander op de eerste rij, pak het op, draai het om en kijk naar de verborgen figuur.

- Als de figuur overeenkomt met de kleur op de dobbelsteen, verwijder je het kasteel van het speelbord.
- Als de figuur niet overeenkomt, zet je het kasteel weer op dezelfde plek terug. Probeer te onthouden welke figuur er op het kasteel stond, omdat je misschien later in het spel wel die kleur met de dobbelsteen gooit!

Dan gooit de andere speler met de dobbelsteen en zo gaat het spel verder. De spelers gooien om de beurt.



Let op! Er zijn regels voor welk kasteel je mag kiezen.

1. Aan het begin van het spel kun je alleen de vier kastelen op de eerste rij kiezen.
2. Zodra je één of meer kastelen hebt verwijderd, kun je bij je volgende beurt elk kasteel in de volgende rij kiezen.
3. Wanneer je een kasteel in de laatste rij verwijdert, kun je bij je volgende beurt één van de drie torens kiezen.



Wanneer een speler een figuur met een (X) pakt, wordt zijn pad geblokkeerd. Deze figuren staan niet op de dobbelsteen en kunnen dus ook nooit van het speelbord verwijderd worden. Onthoud dat voor het volgende spel! Bedenk een slimme plek om ze te verstoppen!

### De schatkist veroveren

Zodra je een kasteel van de laatste rij van je tegenstander hebt verwijderd (rij 4), kun je bij je volgende beurt een van de torens oppakken en bekijken. Het maakt niet uit waar je pad op de laatste rij is geëindigd; je mag een van de drie torens kiezen:



Als je de toren met een van deze figuren kiest, moet je de toren van het speelbord verwijderen en bij je volgende beurt een van de overgebleven twee torens kiezen.



Wat een pech! Als je de toren met een van deze figuren kiest, moet je de toren verwijderen EN moeten alle hiervoor verwijderde kastelen (door je tegenstander) weer op het speelbord geplaatst worden en moet je helaas weer helemaal opnieuw beginnen.



Als je de toren met de **schatkist** kiest, win je het spel!

### Wie wint?

De speler die als eerste de toren van de tegenstander met de schatkist vindt, wint het spel!

## Disney Stratego Triumph! (Voor spelers van 6 jaar en ouder)

'Stratego Triumph' is perfect geschikt voor spelers die al eens 'Stratego Quest' hebben gespeeld. De spelregels hiervan lijken meer op die van Stratego Original. 'Stratego Triumph' is een ideale opstap naar Stratego Original. Je speelt 'Stratego Triumph' met dezelfde speelstukken als 'Stratego Quest', alleen wordt de dobbelsteen niet gebruikt in dit spel. Bij dit spel mag je de speelstukken wel verplaatsen. Het doel is om je tegenstander te verslaan in de strijd en de laatste rij te bereiken. Wanneer je de laatste rij hebt bereikt, probeer je te ontdekken waar de schatkist verstopt zit, net als bij 'Stratego Quest'.

### De eerste keer spelen

Het spel wordt op dezelfde manier klaargezet als bij 'Stratego Quest'.

### Het spel spelen

Je kunt alle kastelen verplaatsen, behalve de kastelen met een **(X)**, die moeten in de vakken blijven staan waar je ze aan het begin van het spel geplaatst hebt. Wanneer je aan de beurt bent, verplaats je een van je kastelen naar een aangrenzend leeg vak. Je mag je kastelen vooruit, achteruit of opzij verplaatsen. Je mag je kastelen niet diagonaal verplaatsen. Je mag een van de stukken van je tegenstander uitdagen. Dit gaat als volgt: bekijk de afbeeldingen op je speelstukken, dan zie je dat ze bijna allemaal een nummer hebben (**1 - 6**). Dat nummer bepaalt hoe sterk die figuur is.

Het doel is om de kastelen van je tegenstander te verslaan: wanneer je op een vak grenzend aan een van de kastelen van je tegenstander staat, mag je dat kasteel uitdagen (maar het hoeft niet). Vergelijk de sterkte van de twee kastelen:



De figuren met een **(X)** mogen niet worden verplaatst. Zij blijven in het vak staan waar ze aan het begin van het spel zijn geplaatst. Elk speelstuk dat ze probeert uit te dagen verliest en wordt van het speelbord verwijderd. Er is echter één uitzondering:



Figuren met een **(3)** zijn niet de sterkste figuren op het speelbord, maar ze zijn heel vastberaden en de enige speelstukken die een figuur met een **(X)** kunnen verslaan.



Figuren met een (1) zijn het minst sterk. Dat is de reden dat ze bijna elke strijd verliezen. Maar dit zijn magische figuren en daarom kunnen ze de sterkste figuren met een (6) verslaan.

Dit kan er gebeuren wanneer je een kasteel van je tegenstander uitdaagt:

- Als het uitdagende kasteel wint, verplaatst je dat kasteel naar de plek waar het verslagen kasteel stond.
- Als de sterktes op beide kastelen gelijk zijn, worden ze beide van het speelbord verwijderd.
- Als het uitdagende kasteel verliest, wordt het van het speelbord verwijderd en blijft het winnende spelstuk staan.

*Let op! Je kunt een kasteel uitdagen dat naast, voor of achter je staat, maar niet diagonaal aanvallen.*

### Je mag hetzelfde kasteel niet steeds voor- en achteruit verplaatsen

Stel je deze situatie voor: je verplaatst je kasteel. Bij je volgende beurt zet je het kasteel weer op de oude plek terug. In de daaropvolgende beurt mag je het kasteel dan **niet weer** op diezelfde plek terugzetten. Probeer je kasteel in een andere richting te verplaatsen als dat kan, of verplaatst een ander spelstuk.

### De schatkist veroveren

Wanneer je na een lange strijd de laatste rij aan de kant van je tegenstander hebt bereikt, mag je bij je volgende beurt een van de grote torens oppakken:



Als je de toren met een van deze figuren kiest, moet je de toren van het speelbord verwijderen en mag je bij je volgende beurt een van de overgebleven twee torens kiezen.



Wat een pech! Als je de toren met een van deze figuren kiest, moet je de toren EN jouw kasteel van het speelbord verwijderen. Je moet nu de laatste rij van je tegenstander zien te bereiken met een van je andere kastelen en het opnieuw proberen.



Als je de **schatkist** vindt, heb je je ware moed getoond en win je het spel!

### Wie wint?

De speler die als eerste de toren van de tegenstander met de schatkist vindt, wint het spel!



## Disney Stratego Junior

Avec tes personnages Disney favoris !

**Le moment est venu pour les personnages les plus populaires de Disney d'affronter les plus grands méchants de Disney ! Déploie secrètement ton équipe. Sera-t-elle assez forte et courageuse pour trouver le coffre au trésor et gagner la bataille ?**

**Dispute deux batailles différentes ! 'Stratego Quest' est destiné aux joueurs intrépides à partir de 4 ans, 'Stratego Triumph' aux joueurs de 6 ans et plus.**

### Contenu

- 32 Petits châteaux (16 rouges et 16 bleus) • 6 grandes tours (3 rouges et 3 bleues)
- Plateau de jeu • 38 Personnages en carton • 1 Dé

### Lorsqu'on joue pour la première fois

Regarde attentivement le dessin 1 de la page 2 pour voir comment tu dois assembler les pièces de jeu.

Insère chaque carte (avec la face du personnage visible) dans les 3 tours bleues et les 16 petits châteaux. Assure-toi de placer les dernières 3 cartes dans les tours bleues. Répète l'opération pour les cartes de méchants avec les châteaux et les tours rouges restants.

### But du jeu

Le but du jeu est le même pour 'Stratego Quest' que pour Stratego Triumph : le joueur qui réussit le premier à franchir la dernière rangée et à capturer le coffre au trésor de son adversaire, a gagné !



### Disney Stratego Quest ! (Pour les joueurs à partir de 4 ans)

#### Avant de commencer :

Place le plateau de jeu sur une surface plane (de préférence au milieu d'une table). Le joueur qui est le dernier à voir vu un film Disney commence par choisir de jouer avec les héros ou les méchants.

Les deux joueurs prennent toutes leurs pièces de jeu et les placent de leur côté du plateau. Le côté bleu est pour les héros et le côté rouge pour les méchants. Fais-bien attention que les images figurant sur tes pièces de jeu ne soient pas visibles par ton adversaire.







Chaque joueur dispose secrètement ses pièces de jeu de la manière suivante : place tes 3 tours sur les trois première cases indiquées sur ton côté du plateau. Tu as le droit de choisir quelle tour tu veux poser sur chacune de ces trois cases. Place ensuite tes 16 châteaux sur les quatre rangées situées devant tes tours. Tu verras que les quatre cases au milieu du plateau restent vides. Assure-toi de placer tous tes châteaux de sorte que tu puisses voir les images des personnages, mais que ton adversaire, lui, ne puisse pas les voir ! Regarde l'exemple de la page 3: voilà à quoi doit ressembler le plateau quand les deux joueurs sont prêts à jouer.

#### Déroulement du jeu :

Toutes les tours et tous les châteaux restent sur les cases où tu les as placés pendant toute la durée du jeu. Le joueur rouge commence. Il lance le dé. Le dé affiche les couleurs et symboles suivants :





La Petite sirène	Le Roi lion	La Belle aux bois dormants	101 dalmatiens	Le livre de la jungle	Raiponce
					

Choisis maintenant un des châteaux de ton adversaire de la première rangée, soulève-le, retourne-le et regarde quel est le personnage caché derrière.

- Si ce personnage correspond à la couleur du dé, retire ce château du plateau.
- Si la couleur ne correspond pas, repose le château à l'endroit où tu l'as pris. Essaie de te souvenir de quel personnage il s'agissait, car plus tard dans le jeu, il est possible que tu relances cette couleur avec le dé !

C'est maintenant à ton adversaire de jouer. Le jeu se poursuit de la même manière, les joueurs jouant à tour de rôle.



*N'oublie pas ! Le choix du château est soumis à des règles strictes.*

1. Au début du jeu, tu as seulement le droit de retourner les quatre châteaux de la première rangée adverse.
2. Dès que tu as retiré un ou plusieurs châteaux, tu peux choisir n'importe quel château qui est accessible lors de ton prochain tour.
3. Si tu retires un château de la rangée arrière, tu as le droit de choisir une des trois tours lors de ton prochain tour.



Si un joueur prend un personnage marqué d'un (X), son chemin sera bloqué. Ces personnages n'apparaissent pas sur le dé et ne peuvent jamais être retirés du plateau. Garde cela à l'esprit quand tu disposeras tes pièces lors d'une prochaine partie ! Pense à un endroit astucieux pour les cacher !

### Le trésor

Dès que tu as retiré un château de la dernière rangée de ton adversaire (la rangée 4), tu peux choisir lors de ton prochain tour de soulever et de regarder une des tours. Peu importe à quel endroit de la dernière rangée ton chemin s'est terminé, tu peux choisir une des trois tours :



Si tu choisis une tour avec un de ces personnages, retire-la du plateau de jeu et lors de ton prochain tour, choisis une des deux tours restantes.



Pas de chance ! Si tu choisis une tour avec un de ces personnages, elle est retirée du plateau ET tous les châteaux précédemment retirés doivent être replacés sur le plateau (par ton adversaire) car tu dois recommencer depuis le début.



Si tu choisis la tour avec le **coffre au trésor**, tu gagnes le jeu !

### Qui gagne ?

Le joueur qui découvre en premier la tour de son adversaire avec le coffre au trésor, remporte le jeu !

---

## Disney Stratego Triumph ! (À partir de 6 ans)

Les joueurs intrépides qui ont déjà joué à 'Stratego Quest' peuvent ensuite se lancer dans 'Stratego Triumph'. Les règles du jeu sont plus proches des règles de Stratego Original. 'Stratego Triumph' est la meilleure initiation possible à Stratego Original. 'Stratego Triumph' se joue avec les mêmes pièces que 'Stratego Quest', à l'exception du dé qui n'est pas utilisé. Les joueurs doivent déplacer leurs pièces le plus astucieusement possible. Leur mission consiste à contourner l'adversaire sur le champ de bataille et à atteindre sa rangée arrière. Une fois arrivé là, il faut essayer de découvrir où est caché le Coffre au trésor, exactement comme c'était le cas dans le jeu 'Stratego Quest'.

### Lorsqu'on joue pour la première fois

La préparation et la mise en place sont les mêmes que pour 'Stratego Quest'.

### Déroulement du jeu

Tu peux seulement déplacer tes châteaux. Tous les châteaux peuvent être déplacés sauf ceux marqués d'un **(X)**, qui doivent rester sur les cases où ils ont été placés au début du jeu. A ton tour, déplace une de tes pièces château vers une case adjacente libre. Tu peux la déplacer vers l'avant, l'arrière ou sur le côté. Tu n'as pas le droit la déplacer en diagonale. Tu as le droit d'affronter une des pièces de ton adversaire. Pour ce faire, regarde attentivement les illustrations de tes pièces de jeu ; tu vois que la plupart d'entre elles ont un numéro (de **1** à **6**) ; ce numéro indique leur force.

Le but est de mettre hors-jeu les châteaux de ton adversaire : si tu es sur une case adjacente à un des châteaux de ton adversaire, tu peux l'affronter (mais tu n'es pas obligé de le faire !). Compare les rangs des deux personnages :



Les personnages marqués d'un **(X)** ne peuvent pas être déplacés. Ils doivent rester sur la case où ils ont été placés au début du jeu. Toute pièce qui tente d'affronter un de ces personnages perd et est retirée du jeu. Il existe toutefois une exception :



Les personnages marqués d'un **(3)** ne sont pas les plus forts sur le plateau. Mais parce qu'ils sont rusés, ils sont les seuls à pouvoir vaincre un personnage marqué d'un **(X)**.



Les personnages marqués d'un **(1)** ont la force la plus faible. C'est pourquoi ils perdront tous les duels... sauf un ! Comme ce sont des personnages magiques, ils peuvent vaincre en effet le personnage le plus fort marqué d'un **(6)**.

Voici ce qui pourrait arriver si tu décides d'affronter le château de ton adversaire :

- Si le château attaquant gagne, il prend la place du château vaincu sur la case laissée libre.
- Si les forces des deux châteaux sont identiques, les deux châteaux sont retirés du jeu.
- Si le château attaquant perd, il est retiré du plateau et la pièce gagnante reste à la même place.

*N'oublie pas ! Tu peux affronter un château qui se trouve sur une case à côté, devant ou derrière toi, mais pas en diagonale.*

### **Pas le droit de faire des va-et-vient avec un même château**

Imagine la situation suivante : tu déplaces un château. Au tour d'après, tu remets le château sur la case que tu lui as fait quitter au tour précédent. Dans ce cas, tu n'auras plus le droit, à ton prochain tour, de refaire le mouvement en sens inverse, c'est-à-dire d'avancer ton château vers la case que tu lui as fait quitter au tour d'avant. Tu dois donc essayer de le déplacer dans une autre direction si tu en as la possibilité, ou de déplacer une autre pièce de jeu.

### **Le trésor**

Une fois que tu as atteint – au terme d'une longue bataille – la dernière rangée de la moitié du plateau de ton adversaire, tu pourras alors, à ton prochain tour, affronter un des grands châteaux :



Si tu choisis une des tours avec un de ces personnages, tu peux la retirer du plateau et à ton prochain tour, tu peux choisir une des deux tours restantes.



Pas de chance ! Si tu choisis une tour avec un de ces personnages, elle est retirée du plateau, ainsi que ton château. Tu devras atteindre la dernière rangée de ton adversaire avec un autre de tes châteaux et réessayer.



Si tu trouves le **coffre au trésor**, c'est que tu as fait preuve d'un grand courage et d'un remarquable esprit tactique : tu remportes le jeu !

### **Qui gagne ?**

Le joueur qui réussit le premier à prendre la tour de son adversaire avec le coffre au trésor, gagne le jeu !



## Disney Stratego Junior

Mit euren Lieblingsfiguren von Disney!

Es wird Zeit für die beliebtesten Disney-Helden, gegen Disneys Kult-Bösewichte anzutreten. Stellt insgeheim euer Team zusammen. Werdet ihr stark genug sein, um die Schatztruhe zu finden und die Partie zu gewinnen?

Mit den Spielmaterialien könnt ihr zwei verschiedene Varianten spielen! „Stratego-Suche“ ist für Spieler ab 4 Jahren geeignet, während „Stratego-Triumph“ für Spieler ab 6 Jahren gedacht ist.

### Spielmaterial

- 32 kleine Burgen (16 rote und 16 blaue) • 6 große Türme (3 rote und 3 blaue)
- Spielbrett • 38 Figuren aus Pappe (Helden und Schurken) • 1 Würfel

### Vor der ersten Partie

Auf Abbildung 1 (Seite 2) ist zu sehen, wie die Spielsteine zusammengesetzt werden. Die Helden werden (mit der Bildseite nach oben) in 3 blaue Türme und 16 blaue Burgen geschoben. Die unteren 3 Helden sind für die blauen Türme gedacht. Auf dieselbe Weise wird mit den Schurken und den roten Burgen bzw. Türmen verfahren.

### Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist bei den beiden Varianten „Stratego-Suche“ und „Stratego-Triumph“ gleich: Wer als Erster die letzte Reihe des Gegners erreicht und dessen Schatztruhe erobert, hat gewonnen!



### Disney Stratego-Suche (Für Spieler ab 4 Jahren)

#### Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird auf eine ebene Fläche gelegt (am besten in die Mitte eines Tisches). Wer als Letzter einen Disney-Film gesehen hat, entscheidet, ob er mit den Helden- oder mit den Schurken-Figuren spielen möchte.

Beide Spieler nehmen sich alle Spielsteine ihrer Farbe und stellen sie auf ihrer Seite des Spielbretts auf. Die blaue Seite ist für die Helden gedacht, die rote Seite für die Schurken. Dabei achten sie darauf, dass der Gegner die Bilder der Burgen und Türme nicht sehen kann.

Jeder Spieler ordnet nun seine Spielsteine folgendermaßen an: Die drei Türme kommen auf die drei vordersten Felder auf der eigenen Seite des Spielbretts. Der Spieler darf selbst entscheiden, welchen Turm er auf welches dieser drei Felder stellt. Danach platziert er seine 16 Burgen auf den vier Reihen vor seinen Türmen. Wenn sämtliche Spielsteine aufgestellt worden sind, bleiben die vier Felder in der Mitte des Spielbretts leer. Alle eigenen Burgen sollten so aufgestellt werden, dass man selbst die Bilder darauf sehen kann, der Gegner aber nicht. Abbildung 2 auf Seite 3 zeigt, wie das Spielbrett aussehen sollte, bevor es losgeht.

#### Spielablauf

Im Laufe der Partie bleiben alle Türme und Burgen dort stehen, wo die Spieler sie aufgestellt haben. Es beginnt der Spieler mit den roten Figuren. Wer an der Reihe ist, wirft den Würfel. Der Würfel zeigt eine Farbe und ein Symbol:



Arielle, die Meerjungfrau	Der König der Löwen	Dornröschen	101 Dalmatiner	Das Dschungelbuch	Rapunzel – Neu verföhnt
					

Jetzt wählt jeder eine der gegnerischen Burgen aus der vordersten Reihe, hebt sie hoch, dreht sie um und sieht sich das Bild auf der Rückseite an.

- Passt die Figur zur gewürfelten Farbe, wird diese Burg vom Spielbrett entfernt.
- Stimmt die Farbe nicht überein, wird die Burg auf dasselbe Feld wieder zurückgestellt. Der Spieler versucht, sich zu merken, welche Figur auf dieser Burg zu sehen ist, damit er sie wählen kann, wenn er später die entsprechende Farbe würfelt.

Danach ist der andere Spieler an der Reihe. So wird immer abwechselnd gespielt.



**Achtung!** Bei der Wahl der Burg gelten folgende Regeln:

1. Zu Beginn der Partie dürfen nur die vier Burgen in der vordersten Reihe gewählt werden.
2. Sobald ein Spieler eine oder mehrere Burgen des Gegners entfernt hat, darf er in seinem nächsten Zug auch eine Burg aus einer anderen Reihe wählen, auf die er nun freien Zugriff hat.
3. Wenn der Spieler eine Burg aus der letzten Reihe entfernt, darf er in seinem nächsten Zug einen der drei Türme wählen.



Wählt der Spieler eine mit einem (X) markierte Figur, wird sein Weg blockiert. Diese Figuren kommen auf dem Würfel nicht vor und können nie vom Spielbrett entfernt werden. Das sollten die Spieler bedenken, wenn sie ihre Spielsteine für die nächste Partie aufstellen: Diese Figuren sollten clever angeordnet werden!

### Den Schatz erobern

Sobald ein Spieler eine Burg aus der letzten Reihe seines Gegners (Reihe 4) entfernt hat, darf er in seinem nächsten Zug auch einen gegnerischen Turm wählen. Dabei ist es egal, wo sein Weg in der letzten Reihe geendet hat: Der Spieler darf einen beliebigen der drei Türme wählen.



Zeigt der Turm eine dieser Figuren, darf der Spieler ihn vom Spielbrett entfernen und in seinem nächsten Zug einen der beiden übrigen Türme wählen.



Pech gehabt! Sieht sich ein Spieler einen Turm mit einer dieser Figuren an, wird der Turm zwar vom Spielbrett entfernt, ABER zuvor entfernte Burgen müssen (durch den Gegenspieler) wieder zurück auf das Spielbrett gestellt werden, sodass er wieder ganz von vorne beginnen muss.



Wählt der Spieler den Turm mit der **Schatztruhe**, hat er die Partie gewonnen!

### Wer gewinnt?

Wer als Erster den gegnerischen Turm mit der Schatztruhe entdeckt, gewinnt!

## Disney Stratego-Triumph (Für Spieler ab 6 Jahren)

„Stratego-Triumph“ ist ideal für Spieler geeignet, die bereits mit der Variante „Stratego-Suche“ vertraut sind. Die Regeln ähneln stärker dem Originalspiel „Stratego“. Dadurch ist „Stratego-Triumph“ eine ideale Vorbereitung auf „Stratego“. Es werden dieselben Spielsteine verwendet wie bei „Stratego-Suche“, aber der Würfel wird nicht gebraucht. Bei dieser Variante ziehen die Spieler ihre Steine über das Spielbrett. Ihr Ziel ist es, den Gegner im Kampf zu überlisten und seine hinterste Reihe zu erreichen. Dort versucht der Spieler, die versteckte Schatztruhe zu finden – genau wie bei der Variante „Stratego-Suche“.

### Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung entspricht der Variante „Stratego-Suche“.

### Spielablauf

Die Spieler dürfen lediglich ihre Burgen bewegen – und zwar alle Burgen außer den Burgen, die mit einem (X) markiert sind, denn diese müssen auf den Feldern stehenbleiben, auf denen sie zu Beginn der Partie platziert worden sind. Wer an der Reihe ist, zieht eine seiner Burgen auf ein angrenzendes, freies Feld. Dabei ist eine Bewegung nach vorne, nach hinten oder zur Seite möglich – nicht diagonal! Der Spieler darf allerdings auch einen Spielstein seines Gegners herausfordern. Dazu sollte er sich die Figuren auf seinen Spielsteinen genau anschauen: Bei den meisten von ihnen ist eine Zahl zwischen (1 und 6) zu sehen – das ist ihre Stärke. Jeder Spieler versucht, die Burgen seines Gegners aus dem Spiel zu entfernen: Wenn sich eine eigene Burg benachbart zu einer Burg des Gegners befindet, darf man sie herausfordern, wenn man möchte. Dann werden die Werte der beiden Burgen miteinander verglichen:



Mit einem (X) markierte Figuren dürfen nicht bewegt werden: Sie bleiben auf dem Feld stehen, auf das sie zu Beginn der Partie gestellt worden sind. Jeder Spielstein, der sie herausfordert, verliert den Kampf und wird vom Spielbrett entfernt. Es gibt nur eine einzige Ausnahme:



Mit einer (3) markierte Figuren sind zwar nicht die stärksten auf dem Spielbrett, aber sie sind clever und die einzigen, die eine mit einem (X) markierte Figur schlagen können.



Mit einer (1) markierte Figuren sind die schwächsten. Sie verlieren deshalb fast jeden Kampf. Doch da es sich um Figuren mit Zauberkraften handelt, können sie die stärksten Figuren des Gegners schlagen (also Figuren mit dem Wert 6).

Was kann passieren, wenn ein Spieler sich entscheidet, die Burg seines Gegners herauszufordern?

- Wenn die herausfordernde Burg gewinnt, wird die gegnerische Burg vom Spielbrett entfernt. Die siegreiche Burg des Angreifers zieht auf das dadurch frei gewordene Feld.
- Sind beide Burgen gleich stark, werden beide vom Spielbrett entfernt.
- Wenn die herausfordernde Burg verliert, wird sie vom Spielbrett entfernt. Die siegreiche Burg des Gegners bleibt, wo sie ist.

*Nicht vergessen! Ihr dürft eine Burg auf einem senkrecht oder waagrecht benachbarten Feld herausfordern, aber die Herausforderung eines diagonal benachbarten Feldes ist nicht möglich.*

### Eine Bewegung derselben Burg mehrfach hin und zurück ist verboten

Stellt euch folgende Situation vor: Du bewegst eine deiner Burgen. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, ziehst du dieselbe Burg wieder auf das Feld zurück, von dem du gekommen bist. In deinem folgenden Zug darfst du diese Bewegung nicht noch einmal wiederholen. Versuche möglichst, diese Burg in eine andere Richtung zu ziehen, oder bewege eine andere Burg.

### Den Schatz erobern

Wenn ein Spieler nach einem langen Kampf die letzte Reihe in der gegnerischen Hälfte des Spielbretts erreicht, kann er in seinem nächsten Zug einen der Türme des Gegners wählen:



Zeigt der Turm eine dieser Figuren, darf der Spieler ihn vom Spielbrett entfernen und in seinem nächsten Zug einen der beiden übrigen Türme wählen.



Pech gehabt! Sieht sich ein Spieler einen Turm mit einer dieser Figuren an, wird der Turm zwar vom Spielbrett entfernt, aber die Burg des Spielers ebenfalls. Nun muss der Spieler versuchen, die letzte Reihe des Gegners mit einer anderen Burg erneut zu erreichen, und noch einmal sein Glück versuchen.



Falls der Spieler die **Schatzkiste** findet, hat er seine Tapferkeit unter Beweis gestellt und gewinnt die Partie!

### Wer gewinnt?

Wer als Erster den gegnerischen Turm mit der Schatztruhe entdeckt, gewinnt!



## Disney Stratego Junior

With your favourite Disney characters!

**It's time for Disney's best loved heroes to take on Disney's most iconic villains. Secretly set up your team. Will they prove strong enough to find the treasure chest and win the game?**

**Play two different games ! 'Stratego Quest' is a game for players aged 4 and over. 'Stratego Triumph' is for players aged 6 and up.**

### Contents

- 32 Small castles (16x red and 16x blue) • 6 Big towers (3x red and 3x blue)
- Game board • 38 Cardboard characters • 1 Dice

### The first time you play

Take a good look at Figure 1 on page 2 to see how you assemble the game pieces. Slide each hero card (with the right side up) into the 3 blue towers and 16 small castles. Make sure you place the bottom 3 hero cards in the blue towers. Do the same for the villain cards with the remaining red castles and towers.

### Aim of the game

The object of the game is the same for 'Stratego Quest' as it is for 'Stratego Triumph': the first player to reach the last row and capture their opponent's treasure chest is the winner!



### Disney Stratego Quest! (For players 4 years and up)

#### Setting up:

Place the game board on a flat surface (preferably at the centre of the table). The player to have last seen a Disney movie begins by choosing the Hero or Villain pieces.

Both players take all their pieces and place them on their side of the game board. The blue side is for the heroes and the red side for the villains. Make sure that the pictures on your game pieces can't be seen by the other player.

Each player secretly sets out their pieces as follows: place your 3 towers on the three front spaces shown on your side of the board. You can decide which tower goes on which of the three spaces. Then place your 16 castles on the four rows in front of your towers. You'll see that the four spaces in the middle of the board stay empty. Make sure you place all of your castles so that you can see the character pictures and your opponent cannot. Have a look at Figure 2 on page 3. This is what your board should look when you're ready to play.

#### Playing the game:

All the towers and castles will stay on the spaces where you put them throughout the game. The red player goes first. During your turn, roll the dice. It will show a colour and a symbol:





The Little Mermaid	The Lion King	Sleeping Beauty	101 Dalmatians	Jungle Book	Rapunzel
					

Now choose one of your opponent's castles in the front row, pick it up, turn it around and have a look at the hidden character.

- If it's a character that matches the colour on the dice, remove that castle piece from the board.
- If it's not a match, place the castle piece back on the board, as you found it. Try to remember which character it was, as later in the game, you may roll that colour with the dice!

The other player goes next and the game continues with players taking turns.



*Remember! There are rules for which castle you can choose.*

1. At the start of the game, you can only pick up the 4 castles in the front row.
2. As soon as you remove one or more castles, you can pick up any castle that is exposed during your next turn.
3. If you remove a castle from the last row, you can choose one of the 3 towers during your next turn.



If a player picks up a character marked with an **(X)**, their path will be blocked. These do not appear on the dice and can never be removed from the board. Keep that in mind when you set up your next game! Think of a clever place to hide them!

### **Capturing the treasure:**

As soon as you have removed any castle from your opponent's back row (Row 4), you can choose during your next turn to pick up and look at one of the towers. It doesn't matter where your path finished on the back row; you can pick any one of the 3 towers:



If you pick the tower with one of these characters you can remove it from the board and during your next turn, you can pick one of the two remaining towers.



Bad luck! If you pick the tower showing one of these characters, it is removed from the board AND any previously removed castles must be placed back (by your opponent) onto the board as you have to start all over again.



If you pick the tower with the **treasure chest**, you win the game!

### Who wins?

The player to first pick up their opponent's tower with the treasure chest wins the game!

## Disney Stratego Triumph! (For players 6 years and up)

'Stratego Triumph' is ideal for players who have already played 'Stratego Quest'. The rules are closer to the Stratego Original rules. 'Stratego Triumph' is an ideal stepping-stone towards learning how to play Stratego Original. You will play 'Stratego Triumph' using the same pieces as 'Stratego Quest', except for the dice which is not required. In this game, you get to move your pieces around. Your mission is to outflank your opponent in battle and reach the back row. Once there, try to discover where the treasure chest is hidden, just as you did in the 'Stratego Quest' game.

### The first time you play

Preparation and set up are the same as for the 'Stratego Quest'.

### Playing the game

You can only move your castles around. All except the ones marked with an **(X)**, which must stay on the spaces where they were placed at the start. During your turn, move one of your castle pieces to an adjacent free space. You can move forwards, backwards or sideways. You cannot move diagonally. You can challenge one of your opponent's pieces. Here's how: look carefully at the illustrations on your playing pieces. You'll see that most of them have a number (**1 - 6**). This tells you their strength.

The object is to knock your opponent's castles out of the game: when you are on a space adjacent to one of your opponent's castles, you can challenge it (but you don't have to). Compare the two castles ranks:



The characters with an **(X)** cannot be moved. They must stay on the space where they were placed at the beginning of the game. Any piece that tries to challenge either of them will lose and be removed from the game. There is one exception:



Characters marked with a **(3)** are not the strongest characters on the game board. However, they are cunning and the only ones that can defeat a character marked with an **(X)**.



Characters marked with a **(1)** are weak to non-magical attacks. That's why they will lose almost any encounter. But being magical characters, they have the ability to defeat the strongest character marked with a **(6)**.

This is what could happen if you chose to challenge your opponent's castle:

- If the challenging castle wins, it moves onto the space left free by the defeated castle.
- If both strengths on the castles are the same, both are removed from the game.
- If the challenging castle loses, it's taken from the board and the winning pieces stays put.

*Remember! You can challenge a castle on a space next to you, in front of you or behind you, but not diagonally.*

### **You cannot move the same castle repeatedly back and forth**

Imagine this situation: you make a move. During your next turn, you move back to the space you started from. The turn after that, you will not be able to repeat the same move. Try moving in another direction if you can, or move another playing piece.

### **Capturing the treasure**

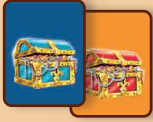
If you reach the last row of your opponent's half of the board after a long battle, then during your next turn, you can take on one of the big towers:



If you pick the tower with one of these characters you can remove it from the board and during your next turn, you can pick one of the two remaining towers.



Bad luck! If you pick the tower with one of these characters, it is removed from the board, and so is your castle piece. You will have to reach your opponent's last row with another one of your castles and try again



If you find the **treasure chest**, you've displayed great gallantry and skill and you win the game!

### **Who wins?**

The player to first pick up their opponent's tower with the treasure chest wins the game.

**ES**

## Disney Stratego Junior

¡Con tus personajes favoritos de Disney!

**Ha llegado la hora de que los héroes más queridos de la factoría Disney se enfrenten a sus villanos más icónicos. Prepara a tu equipo en secreto. ¿Serán lo suficientemente fuertes como para encontrar el cofre del tesoro y ganar la partida?**

**¡Diviértete con los dos juegos de la caja! 'Stratego Quest' es para jugadores a partir de 4 años. 'Stratego Triumph' es para jugadores a partir de 6 años.**  
**Contenido**

### Contenido

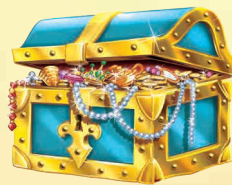
- 32 castillos pequeños (16 rojos y 16 azules) • 6 torres grandes (3 rojas y 3 azules)
- Tablero del juego • 38 cartas de personajes • 1 dado

### La primera vez que juguéis

Mirad bien la figura 1 de la página 2 para ver cómo montar las piezas del juego. Deslizad la carta de cada héroe (con la cara hacia arriba) en las 3 torres azules y los 16 castillos pequeños. Aseguraos de colocar las 3 cartas de héroes de abajo en las torres azules. Haced lo mismo con las cartas de villanos en los castillos y las torres rojas restantes.

### Objetivo del juego

El objetivo es el mismo en 'Stratego Quest' y en 'Stratego Triumph': el ganador es el que llegue primero a la última fila y capture el cofre del tesoro del adversario.



### Disney Stratego Quest (Para jugadores a partir de 4 años)

#### Preparación:

Colocad el tablero de juego sobre una superficie plana (preferiblemente en el centro de la mesa). El jugador que haya sido el último en ver una película de Disney elige jugar con los héroes o los villanos.

Ambos jugadores cogen sus piezas y las colocan de su lado en el tablero del juego. El lado azul es para los héroes y el rojo para los villanos. Aseguraos de que el jugador contrario no puede ver las imágenes.

Cada jugador coloca sus piezas en secreto de la siguiente forma: las 3 torres en la primera fila de su lado del tablero. Cada uno decide en cuál de los tres espacios coloca cada torre. Luego, coloca los 16 castillos en las cuatro filas que hay delante de sus torres. Veréis que los cuatro espacios que hay en el centro del tablero quedan vacíos. Cada jugador debe colocar sus castillos de forma que pueda ver los personajes y que el adversario no pueda verlos. Echad un vistazo a la ilustración 2 de la página 3. Este debe ser el aspecto del tablero cuando estéis listos para empezar la partida.

#### Desarrollo del juego:

Todas las torres y castillos deben permanecer en su sitio durante toda la partida. Comienza el jugador rojo. En su turno, tira el dado. El dado mostrará un color y un símbolo.



La sirenita	El rey león	La bella durmiente	101 Dálmatas	El libro de la selva	Enredados
					

Ahora debe escoger uno de los castillos del adversario, levantarlo, girarlo y mirar el personaje oculto.

- Si es un personaje cuyo color coincide con el del dado, el castillo se elimina del tablero.
- Si no coincide, hay que volver a colocar el castillo sobre el tablero tal como estaba. Trátalo de recordar qué personaje era, porque durante el juego, al tirar el dado, puede salir ese color.

Ahora le toca el turno al otro jugador y el juego continúa con los jugadores alternándose.



*¡Atención! Hay reglas que determinan qué castillos se pueden escoger.*

1. Al comienzo del juego, solo se puede escoger uno de los cuatro castillos de la fila de delante.
2. A medida que se quitan uno o más castillos, en el siguiente turno se puede escoger entre los castillos que quedan expuestos.
3. Si se elimina un castillo de la última fila, en el siguiente turno se puede escoger una de las tres torres.



Si un jugador coge un personaje marcado con una (X), ese camino queda bloqueado. Estos personajes no aparecen en los dados y nunca pueden quitarse del tablero. ¡Tenedlo en cuenta al disponer las piezas en el siguiente juego! ¡Pensad en ocultarlos de forma inteligente!

### Captura del tesoro

En cuanto uno de los jugadores haya eliminado uno de los castillos de la última fila del adversario (fila 4) en su siguiente turno puede coger y mirar una de las torres. No importa cuál era la posición del castillo eliminado en la última fila, el jugador puede escoger cualquiera de las tres torres:



Si escoge la torre con uno de estos personajes, puede retirarla del tablero y, en su siguiente turno, escoger una de las dos torres restantes.



¡Mala suerte! Si el jugador elige la torre con uno de estos personajes, la torre se retira del tablero pero, **ADEMÁS**, el contrincante coloca de nuevo sobre el tablero todos sus castillos eliminados en turnos anteriores y el jugador deberá volver a empezar.



Si escoge la torre con el **cofre del tesoro**, igana la partida!

### ¿Quién gana?

El jugador que consigue primero la torre de su adversario con el cofre del tesoro, igana la partida!

---

## Disney Stratego Triumph (Para jugadores a partir de 6 años)

El Stratego Triumph es ideal para jugadores que ya hayan jugado al Stratego Quest. Las reglas son muy parecidas a las del Stratego Original y hacen que el Stratego Triumph sea el paso perfecto para aprender a jugar al Stratego Original. En el Stratego Triumph se usan las mismas piezas que en el Stratego Quest, menos el dado, que no se necesita. En este juego se pueden mover las piezas. El objetivo del jugador es vencer a su adversario en batallas y alcanzar la última fila. Una vez allí, hay que descubrir dónde se oculta el cofre del tesoro, igual que en el Stratego Quest.

### La primera vez que juguéis

La preparación es la misma que para el 'Stratego Quest'.

### Desarrollo del juego

Solo se pueden mover los castillos. Todos menos los marcados con una (**X**), que deben permanecer en el sitio en el que se hayan colocado al principio del juego. En su turno, cada jugador mueve uno de sus castillos a un espacio libre justo al lado de donde estaba. Puede moverlo hacia adelante, hacia atrás o hacia un lado, nunca en diagonal. Puede atacar a una de las piezas del adversario, de la forma siguiente: mirad cuidadosamente los dibujos de vuestras piezas y veréis que la mayoría tiene un número (del **1** al **6**); el número indica su fuerza.

El objetivo es quitar del tablero los castillos del adversario: cuando uno de los castillos del jugador está situado al lado de uno de los castillos del adversario, puede atacarlo (aunque no es obligatorio). Se comparan las fuerzas de ambos castillos:



Los personajes con una (**X**) no se pueden mover y deben permanecer en el sitio en el que se hayan colocado al empezar la partida. Cualquier pieza que los ataque perderá y será eliminada del tablero. Solo hay una excepción:



Los personajes marcados con un **(3)** no son los más fuertes del tablero de juego, pero son astutos y los únicos que pueden vencer a los personajes marcados con una **(X)**.



Los personajes marcados con un **(1)** son los más débiles y por eso pierden casi todas las batallas. Pero son personajes mágicos que pueden vencer a los personajes más fuertes marcados con un **(6)**.

Esto es lo que puede suceder al atacar un castillo del adversario:

- Si gana el atacante, el castillo se coloca en el sitio que deja libre el castillo derrotado.
- Si las fuerzas de ambos castillos es la misma, los dos se retiran del tablero.
- Si el castillo atacante pierde, se le retira del tablero y el ganador queda en el mismo sitio.

*¡Recordad! Podéis atacar un castillo situado al lado, delante o detrás del vuestro, pero nunca en diagonal con él.*

### No se puede mover el mismo castillo repetidamente hacia adelante y hacia atrás

Imaginad esta situación: el jugador mueve una pieza. En su siguiente turno la mueve otra vez al espacio del que partió. En el siguiente turno, no puede repetir el mismo movimiento. Si puede, debe moverse en otra dirección y, si no puede, debe mover otra pieza.

### Captura del tesoro

Si, después de una larga batalla, un jugador llega a la última fila de la parte del tablero correspondiente a su adversario, en su siguiente turno puede asaltar una de las torres grandes:



Si escoge la torre con uno de estos personajes, puede retirarla del tablero y, en su siguiente turno, escoger una de las dos torres restantes.



¡Mala suerte! Si elige la torre con uno de estos personajes, la torre se elimina del tablero, junto con el castillo de la última fila. El jugador deberá llegar a la última fila del adversario con otro de sus castillos y volver a intentarlo.



Si encuentra el **cofre del tesoro**, el jugador ha demostrado una gran valentía y sabiduría, ¡y gana la partida!

### ¿Quién gana?

El jugador que primero consiga la torre del adversario con el cofre del tesoro gana la partida.



## Disney Stratego Junior

Con i tuoi personaggi Disney preferiti!

**È tempo che i più amati eroi Disney affrontino i cattivi più iconici della Disney. Prepara segretamente la tua squadra. Vi dimostrerete abbastanza forti da trovare lo scrigno del tesoro e vincere la partita?**

**Gioca a due giochi diversi! 'Stratego Quest' è un gioco per giocatori dai 4 anni in su. 'Stratego Triumph' è un gioco per giocatori dai 6 anni in su.**

### Contenuti

- 32 piccoli castelli (16x rossi e 16x blu)
- 6 grandi torri (3x rosse e 3x blu)
- Tabellone di gioco
- 38 personaggi di cartone
- 1 dado

### La prima volta che giochi

Osservate bene la figura 1 a pagina 2 per vedere come si montano i pezzi del gioco. Fai scivolare ogni carta eroe (con il lato destro rivolto verso l'alto) nelle 3 torri blu e nei 16 piccoli castelli. Assicurati di posizionare le 3 carte eroe in basso nelle torri blu. Fai lo stesso per le carte del cattivo con i rimanenti castelli e torri rosse.

### Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è lo stesso per 'Stratego Quest' e per 'Stratego Triumph': il primo giocatore a raggiungere l'ultima fila e a catturare lo scrigno del tesoro dell'avversario è il vincitore!



### Disney Stratego Quest! (Per giocatori dai 4 anni in su)

#### Impostazioni di gioco

Posiziona il tabellone di gioco su una superficie piana (preferibilmente al centro del tavolo). Il giocatore che ha visto per ultimo un film Disney inizia scegliendo i pezzi dell'Eroe o del Cattivo.

Entrambi i giocatori prendono tutti i pezzi e li posizionano sul loro lato del tabellone di gioco. Il lato blu è per gli Eroi, quello rosso per i Cattivi. Assicurati che le immagini sui tuoi pezzi del gioco non possano essere viste dall'altro giocatore.

Ogni giocatore dispone segretamente i propri pezzi come segue: posiziona le 3 torri sui tre spazi davanti nel tuo lato del tabellone. Puoi decidere quale torre posizionare in ciascuno dei tre spazi. Quindi posiziona i 16 castelli sulle quattro file davanti alle torri. Vedrai che i quattro spazi al centro del tabellone rimangono vuoti. Assicurati di posizionare tutti i castelli in modo da poter vedere le immagini dei personaggi e da non farli vedere al tuo avversario. Guarda l'immagine 2 a pagina 3. Una volta pronto per il gioco, il tabellone dovrebbe avere questo aspetto.

#### Gioca

Tutte le torri e i castelli rimarranno negli spazi su cui li hai collocati durante il gioco. Il primo turno spetta al giocatore rosso. Quando è il tuo turno, lancia i dadi. Il dado mostrerà un colore e un simbolo:





La sirenetta	Il re leone	La bella addormentata nel bosco	La carica dei 101	Il libro della giungla	Rapunzel
					

Ora scegli uno dei castelli del tuo avversario sulla prima fila, prendilo, giralo e guarda il personaggio nascosto.

- Se il personaggio corrisponde al colore del dado, togli quel pezzo di castello dal tabellone.
- Se non corrisponde, rimetti il pezzo del castello sul tabellone come l'hai trovato. Cerca di ricordare il personaggio, perché proseguendo nel gioco potrebbe di nuovo uscire questo colore quando lanci il dado!

L'altro giocatore va avanti e il gioco continua alternando il turno.



Attenzione! Ci sono delle regole da rispettare nella scelta del castello.

1. All'inizio del gioco puoi scegliere solo i quattro castelli della prima fila.
2. Quando togli uno o più castelli, puoi prendere qualsiasi castello esposto al turno successivo di gioco.
3. Se togli un castello dall'ultima fila, puoi scegliere una delle tre torri al turno successivo di gioco.



Se un giocatore prende un personaggio contrassegnato da una (X), il suo percorso sarà bloccato. Questi non appaiono sui dadi e non possono mai essere rimossi dal tabellone. Tienilo a mente quando imposti la tua prossima partita! Pensa a un posto intelligente in cui nasconderli!

### Cattura il tesoro

Non appena avrai tolto un castello dalla fila posteriore del tuo avversario (fila 4), potrai scegliere al turno successivo di gioco di prendere e guardare una delle torri. Non importa dove è finito il tuo percorso sulla fila posteriore; puoi scegliere una qualsiasi delle tre torri:



Se scegli la torre con uno di questi personaggi puoi toglierla dal tabellone e al turno successivo di gioco potrai scegliere una delle due torri rimanenti.



Che sfortunata! Se scegli la torre raffigurante uno di questi personaggi, questa viene tolta dal tabellone. E tutti i castelli tolti in precedenza devono essere rimessi sul tabellone dal tuo avversario, e devi ricominciare da capo.



Se scegli la torre con lo **scrigno del tesoro**, vinci la partita!

### Chi vince?

Il giocatore che per primo prende la torre dell'avversario con lo scrigno del tesoro vince la partita!

---

## Disney Stratego Triumph! (Per giocatori dai 6 anni in su)

'Stratego Triumph' è l'ideale per i giocatori che hanno già giocato a 'Stratego Quest'. Le regole sono simili a quelle di 'Stratego Original'. 'Stratego Triumph' è il trampolino di lancio ideale per imparare a giocare a 'Stratego Original'. Giocherai a 'Stratego Triumph' usando gli stessi pezzi di 'Stratego Quest', ad eccezione dei dadi che non sono necessari. In questo gioco devi muovere i tuoi pezzi. La tua missione consiste nell'aggirare il tuo avversario in battaglia e raggiungere l'ultima fila. Una volta lì, cerca di scoprire dove è nascosto lo scrigno del tesoro, proprio come hai fatto nel gioco di 'Stratego Quest'.

### La prima volta che giochi

La preparazione e l'allestimento sono gli stessi di 'Stratego Quest'.

### Gioca

Puoi solo spostare i tuoi castelli; tutti tranne quelli contrassegnati da una (**X**), che devono rimanere sugli spazi dove sono stati collocati all'inizio. Quando è il tuo turno, sposta uno dei tuoi pezzi castello in uno spazio libero adiacente. Puoi muoverti in avanti, all'indietro o di lato. Non puoi muoverti in diagonale. Puoi sfidare uno dei pezzi del tuo avversario. Ecco come: guarda attentamente le illustrazioni dei pezzi del gioco. Vedrai che la maggior parte di essi ha un numero (**1 - 6**). Il numero indica il loro potere.

L'obiettivo è quello di mettere fuori gioco i castelli del tuo avversario: quando ti trovi su uno spazio adiacente a uno dei castelli del tuo avversario, puoi sfidarlo (ma non devi farlo). Confronta le due file dei castelli:



I personaggi contrassegnati da una (**X**) non possono essere spostati. Devono rimanere sullo spazio in cui sono stati posizionati all'inizio del gioco. Qualsiasi pezzo che cerca di sfidarne un altro perderà e sarà eliminato dal gioco. C'è un'eccezione:



I personaggi contrassegnati da un (**3**) non sono i più forti sul tabellone di gioco; tuttavia, sono astuti e sono gli unici che possono sconfiggere un personaggio contrassegnato da una X.



I personaggi contrassegnati da un **(1)** sono quelli meno forti; ecco perché perderanno quasi ogni incontro. Ma questi sono personaggi magici e possono sconfiggere il personaggio più forte contrassegnato da un **(6)**.

Questo è ciò che potrebbe accadere se si sceglie di sfidare il castello dell'avversario:

- Se il castello che lancia la sfida vince, si sposta nello spazio lasciato libero dal castello sconfitto.
- Se i punti di forza su entrambi i castelli sono gli stessi, verranno entrambi tolti dal gioco.
- Se il castello che lancia la sfida perde, viene tolto dal tabellone e i pezzi vincenti rimangono in posizione.

*Ricordati! Puoi sfidare un castello su uno spazio vicino a te, davanti a te o dietro di te, ma non in diagonale.*

### **Non puoi muovere lo stesso castello ripetutamente in avanti e all'indietro**

Immagina questa situazione: fai una mossa. Al tuo turno successivo ti muoverai di nuovo verso lo spazio da cui sei partito. Al turno successivo non sarà possibile ripetere la stessa mossa. Prova a muoverti in un'altra direzione, se possibile, o a spostare un altro pezzo del gioco.

### **Cattura il tesoro**

Se raggiungi l'ultima fila della metà del tabellone del tuo avversario dopo una lunga battaglia, al turno successivo potrai affrontare una delle grandi torri:



Se scegli la torre con uno di questi personaggi puoi toglierla dal tabellone e al turno successivo di gioco potrai scegliere una delle due torri rimanenti.



Che sfortuna! Se scegli la torre con uno di questi personaggi, questa viene tolta dal tabellone e anche il tuo pezzo di castello. Dovrai raggiungere l'ultima fila del tuo avversario con un altro dei tuoi castelli e riprovare.



Se trovi lo **scrigno del tesoro**, hai dimostrato grande coraggio e abilità e vinci la partita!

### **Chi vince?**

Il giocatore che per primo prende la torre dell'avversario con lo scrigno del tesoro vince la partita.



## Disney Stratego Junior

Com as tuas personagens favoritas da Disney!

**Chegou a hora de os heróis mais adorados da Disney se defrontarem com os vilões mais emblemáticos da Disney. Forma a tua equipa em segredo. Serão eles suficientemente fortes para encontrar o baú do tesouro e ganhar o jogo?**

**Joga dois jogos diferentes! O 'Stratego Quest' destina-se a jogadores com mais de 4 anos. O 'Stratego Triumph' destina-se a jogadores com mais de 6 anos.**

### Conteúdo

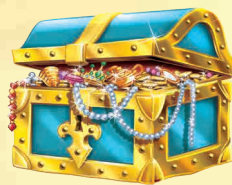
- 32 castelos pequenos (16 vermelhos e 16 azuis) • 6 torres grandes (3 vermelhas e 3 azuis)
- Tabuleiro de jogo • 38 personagens de cartão • 1 dado

### Quando jogares pela primeira vez

Observa bem a Figura 1 na página 2 para perceberes como montar as peças do jogo. Insere cada cartão de herói (na posição correta) nas 3 torres azuis e nos 16 castelos pequenos. Certifica-te de que colocas os 3 cartões de heróis do fundo nas torres azuis. Faz o mesmo com os cartões de vilões para os restantes castelos e torres vermelhas.

### Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é igual, tanto para o 'Stratego Quest' como para o 'Stratego Triumph': o primeiro jogador a chegar à última fila e a capturar o baú do tesouro do seu adversário é o vencedor!



### Disney Stratego Quest! (Para jogadores com mais de 4 anos)

#### Disposição:

Coloca o tabuleiro de jogo numa superfície plana (de preferência no centro da mesa). O jogador que tiver visto um filme da Disney mais recentemente começa por escolher as peças de Heróis ou Vilões.

Ambos os jogadores levam todas as suas peças e colocam-nas no respetivo lado do tabuleiro de jogo. O lado azul é para os heróis, e o lado vermelho para os vilões. Certifica-te de que o outro jogador não consegue ver as imagens dos teus peças do jogo.

Cada jogador dispõe as suas peças da seguinte forma: coloca as 3 torres nos três espaços da frente do teu lado do tabuleiro. Podes decidir que torre ocupa cada um dos três espaços. Em seguida, coloca os 16 castelos nas quatro filas em frente às torres. Verás que os quatro espaços no centro do tabuleiro ficam vazios. Certifica-te de que colocas todos os castelos de forma a que consigas ver as imagens das personagens e o teu adversário não. Consulta a imagem 2 na página 3. É esse o aspecto que o teu tabuleiro deve ter quando estiveres pronto para jogar.

#### Como jogar:

Ao longo do jogo, todos os castelos e torres irão permanecer nos espaços onde os colocaste. O jogador vermelho é o primeiro a jogar. Quando for a tua vez, lança o dado. O dado irá mostrar uma cor e um símbolo:



A Pequena Sereia	O Rei Leão	A Bela Adormecida	Os 101 Dálmatas	O livro da selva	Rapunzel
					

Em seguida, escolhe um dos castelos do teu adversário, na fila da frente, pega nele e volta-o para veres a personagem escondida.

- Se a personagem coincidir com a cor do dado, retira esse castelo do tabuleiro.
- Se não coincidir, volta a colocar o castelo no tabuleiro, na posição em que estava. Tenta memorizar a personagem porque mais adiante no jogo poderás sair-te essa cor no dado!

O teu adversário joga em seguida e o jogo continua com os participantes a jogarem à vez.



Atenção! Há regras para os castelos que podes escolher.

1. No início do jogo, só podes escolher entre os quatro castelos da linha da frente.
2. Quando retirares um ou mais castelos, podes escolher qualquer castelo que esteja exposto, quando for a próxima vez de jogares.
3. Se retirares um castelo da última fila, podes escolher uma das três torres, quando for a próxima vez de jogares.



Se um jogador escolher uma personagem com a marca (X), o seu caminho ficará bloqueado. Estas não aparecem no dado e nunca podem ser retiradas do tabuleiro. Não te esqueças disso quando estiveres a fazer a disposição do teu próximo jogo! Pensa num local inteligente para as esconderes!

### Capturar o tesouro

Depois de retirares qualquer castelo da fila de trás do teu adversário (Fila 4), quando for a próxima vez de jogares, podes escolher e ver uma das torres. Independentemente do local onde o teu caminho terminou na fila de trás, podes escolher qualquer uma das três torres:



Se escolheres a torre com esta personagem, podes retirá-la do tabuleiro e, quando for a próxima vez de jogares, podes escolher uma das duas torres restantes.



Azar! Se escolheres a torre com esta personagem, esta será removida do tabuleiro. E quaisquer castelos anteriormente removidos têm de voltar a ser colocados no tabuleiro (pelo teu adversário) e terás de começar tudo desde o início.



Se escolheres a torre com o **baú do tesouro**, ganhas o jogo!

### Quem ganha?

O primeiro jogador a apanhar a torre do adversário com o baú do tesouro ganha o jogo!

### Disney Stratego Triumph! (Para jogadores com mais de 6 anos)

O 'Stratego Triumph' é ideal para jogadores que já jogaram o 'Stratego Quest'. As regras são mais semelhantes às do Stratego Original. O 'Stratego Triumph' é o ponto de partida ideal para aprender a jogar o Stratego Original. Para jogar o 'Stratego Triumph' são utilizadas as mesmas peças do 'Stratego Quest', à exceção do dado, que não é necessário. Neste jogo, deves mover as peças à volta. A tua missão é atacar o teu adversário pelos flancos na batalha e chegar até à fila de trás. Quando lá estiveres, tenta descobrir onde está escondido o Baú do Tesouro, tal como fizeste no jogo 'Stratego Quest'.

### Quando jogares pela primeira vez

A preparação e a disposição são iguais à do 'Stratego Quest'.

### Como jogar

Só podes mover os teus castelos à volta. Todos eles, à exceção dos que estão marcados com um **(X)**, que têm de ficar onde foram colocados de início. Quando for a tua vez de jogar, move um dos teus castelos para um espaço livre adjacente. Podes mover para a frente, para trás e para os lados. Não podes mover na diagonal. Podes desafiar uma das peças do teu adversário. Para tal, observa atentamente as ilustrações das tuas peças do jogo. Verás que a maioria tem um número **(1 a 6)**. Isto indica a sua força.

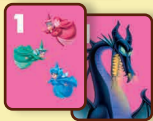
O objetivo é remover os castelos do teu adversário do jogo: quando estiveres num espaço adjacente ao de um dos castelos do teu adversário, podes desafia-lo (mas não és obrigado a fazê-lo). Compara as duas filas de castelos:



As personagens com a marca **(X)** não podem ser movidas. Têm de ficar no espaço onde foram colocadas no início do jogo. Se qualquer peça tentar desafiar uma delas, perderá e será retirada do jogo. Há uma exceção:



As personagens marcadas com um **(3)** não são as mais fortes do tabuleiro de jogo. No entanto, são ardilosas e são as únicas que podem derrotar uma personagem com a marca **(X)**.



As personagens marcadas com um (1) são as que têm menos força. É por isso que perderão praticamente qualquer confronto. Mas estas personagens são mágicas e conseguem derrotar a personagem mais forte, marcada com um (6).

Vê o que pode acontecer se decidires desafiar o castelo do teu adversário:

- Se o castelo desafiante vencer, desloca-se para o espaço deixado livre pelo castelo derrotado.
- Se ambos os castelos tiverem a mesma força, ambos são removidos do jogo.
- Se o castelo desafiante perder, é removido e a peça vencedora fica no tabuleiro.

*Lembra-te! Podes desafiar um castelo num espaço ao teu lado, à tua frente ou atrás de ti, mas não na diagonal.*

### **Não podes mover o mesmo castelo repetidamente para trás e para a frente**

Imagina esta situação: fazes um movimento. Quando for a próxima vez de jogares, regressas ao espaço onde começaste. Na vez seguinte, não poderás repetir o mesmo movimento. Tenta mover noutra direção, se puderes, ou move outra peça do jogo.

### **Capturar o tesouro**

Se chegares à última fila da metade do tabuleiro do teu adversário, após uma longa batalha, quando for a próxima vez de jogares, podes defrontar uma das torres grandes:



Se escolheres a torre com um destes personagens, podes retirá-la do tabuleiro e, quando for a próxima vez de jogares, podes escolher uma das duas torres restantes.



Azar! Se escolheres a torre com um destes personagens, essa torre e o teu castelo serão removidos do tabuleiro. Terás de chegar à última fila do teu adversário com outro castelo e tentar de novo.



Se encontrares o **baú do tesouro**, demonstraste uma enorme valentia e perícia, pelo que ganhas o jogo!

### **Quem ganha?**

O primeiro jogador a apanhar a torre do adversário com o baú do tesouro ganha o jogo



## Disney Stratego Junior

Med dine foretrukne Disney-figurer!

**Nu skal Disneys mest populære helte prøve kræfter med Disneys største skurke. Lav en hemmelig opstilling. Er dit hold stærkt nok til at finde skattekisten og vinde spillet?**

**I kan spille to forskellige spil! 'Stratego Quest' er for spillere fra 4 år. 'Stratego Triumph' er for spillere fra 6 år.**

### Indhold

- 32 små borge (16 røde og 16 blå) • 6 store tårne (3 røde og 3 blå)
- Spillebræt • 38 papfigurer • 1 terning

### Første gang I spiller

Kig godt på figur 1 på side 2 og se, hvordan I samler spillebrikkerne. Anbring heltekortene (med den rigtige side opad) i de 3 blå tårne og 16 små borge. De tre nederste heltekort skal være i de blå tårne. Gør det samme med skurkekortene i de røde borge og tårne.

### Formål med spillet

Formålet med spillet er det samme i 'Stratego Quest' og Stratego Triumph. Den spiller, der først når frem til den sidste række og erobrer modstanderens skattekiste, vinder!



## Disney Stratego Quest! (Fra 4 år)

### Opstilling:

Anbring spillebrættet på et fladt underlag (helst midt på et bord). Den spiller, der senest har set en Disney-film, vælger først helte- eller skurkebrikker.

Begge spillere anbringer alle deres brikker på deres egen side af spillebrættet. Heltene skal stilles på den blå side og skurkene på den røde side. Billederne på spillebrikkerne må ikke kunne ses af modstanderen.

Begge spillere laver en hemmelig opstilling. Anbring dine 3 tårne i de tre forreste felter på din egen side af brættet. Du bestemmer selv, hvor de enkelte tårne skal stå. Anbring så dine 16 borge i de fire rækker foran dine tårne. De fire felter midt på brættet skal være tomme. Alle dine borge skal stå sådan, at du selv kan se figur-billederne, og din modstander ikke kan. Kig på figur 2 på side 3. Sådan skal brættet se ud, når I er klar til at spille.







### Sådan spilles spillet:

Alle tårne og borge bliver stående på de pladser, hvor I har stillet dem, under hele spillet. Den røde spiller begynder. Når det bliver din tur, slår du med terningen.

Terningen viser en farve og et symbol:





Den lille havfrue	Løvernes konge	Tornerose	101 dalmatinere	Junglebogen	Rapunzel
					

Vælg en af din modstanders borge i forreste række, tag den op, vend den om, og kig på den skjulte figur.

- Hvis figuren passer til farven på terningen, må du fjerne borg-brikken fra brættet.
- Hvis den ikke passer, sætter du borgen tilbage på brættet igen, hvor du tog den. Prøv at huske, hvilken figur det var. Senere i spillet lander terningen måske igen på den samme farve!

Derefter er det den anden spillers tur, og sådan skiftes I til at slå.



Husk! Der er regler for, hvilken borg du kan vælge.

1. I begyndelsen af spillet kan du kun tage de fire borge på forreste række.
2. Så snart du har fjernet en eller flere borge, kan du rykke frem og tage borge på de næste rækker, når det bliver din tur.
3. Hvis du fjerner en borg fra den sidste række, kan du vælge et af de tre tårne, næste gang det bliver din tur.



Hvis en spiller vælger en figur mærket med et (X), er vejen spærret. De findes ikke på terningen og må aldrig fjernes fra brættet. Husk det, når I opstiller det næste spil! Overvej et smart sted at gemme dem!

### Erobring af skatten

Så snart du har fjernet en borg fra din modstanders bageste række (række 4), kan du tage et af tårnene op, næste gang det bliver din tur. Det er lige meget, hvor din sti fører til på bageste række. Du bestemmer selv, hvilket tårn det skal være:



Hvis du tager tårnet med en af disse figurer, må du fjerne det fra brættet, og når det igen bliver din tur, kan du tage et af de to tårne, der er tilbage.



Sort uheld! Hvis du tager tårnet med en af disse figurer, bliver det fjernet fra pladen OG alle tidligere fjernede borge skal sættes tilbage (af din modstander) på brættet, for du skal begynde forfra.



Hvis du tager tårnet med **skattekisten**, har du vundet spillet!

### Hvem vinder?

Den spiller, der først tager modstanderens tårn med skattekisten, vinder spillet!

## Disney Stratego Triumph! (Fra 6 år)

'Stratego Triumph' er perfekt til spillere, som allerede har lært at spille 'Stratego Quest'. Reglerne ligner mere reglerne i Stratego Original. 'Stratego Triumph' er et godt springbræt til at lære at spille Stratego Original. Man spiller 'Stratego Triumph' med de samme brikker som i 'Stratego Quest', men der bruges ingen terning. I dette spil flytter I brikkerne rundt. Målet er at udmanøvrere din modstander i kamp og nå frem til bageste række. Når du er nået dertil, skal du prøve at finde skattekisten ligesom i 'Stratego Quest'.

### Første gang I spiller

Forberedelser og opstilling er de samme som i 'Stratego Quest'.

### Sådan spilles spillet

I må kun flytte borge rundt. Alle undtagen de, der er markeret med (X). De skal blive på deres plads. Når det bliver din tur, flytter du en af borg-brikkerne til et tilstødende, ledigt felt. Du må rykke frem, tilbage eller til siderne, men ikke diagonalt. Du må udfordre en af din modstanders brikker. Sådan gør du: Kig godt på illustrationerne på dine spillebrikker. De fleste af dem har et nummer (1 - 6). Tallene angiver brikkenes styrke.

Målet er at slå din modstanders borge ud af spillet. Når du står på et felt ved siden af en af din modstanders borge, kan du angribe den (men du kan også vælge at lade være). Sammenlign de to borges styrke:



Figurer mærket med (X) kan ikke flyttes. De skal blive, hvor de blev anbragt fra begyndelsen. En brik, der prøver at angribe dem, taber og bliver fjernet fra spillet. Der er én undtagelse:



Figurer mærket med (3) er ikke de stærkeste på brættet, men de er snu og de eneste, der kan besejre en figur mærket med (X).



Figurer mærket med (1) er de svageste, så de taber næsten altid. Til gengæld har de magiske evner og kan besejre den stærkeste figur mærket med (6).

Hvis du vælger at udfordre din modstanders borg, kan der ske følgende:

- Hvis den udfordrende borg vinder, flytter den til det felt, der bliver ledigt efter den besejrede borg.
- Hvis borgene er lige stærke, fjernes begge fra spillet.
- Hvis den udfordrende borg taber, fjernes den fra brættet, mens vinderen bliver.

*Husk! Du må udfordre en borg i et felt ved siden af, foran og bag dig, men ikke diagonalt.*

### Du må ikke flytte den samme borg frem og tilbage flere gange

Forestil dig at du flytter en borg. Når det bliver din tur igen, flytter du borgen tilbage til udgangspunktet. Men næste gang det er din tur, må du ikke gøre det samme igen. Flyt i en anden retning, hvis du kan, eller flyt en anden brik.

### Erobring af skatten

Hvis du når frem til den sidste række på din modstanders bræthaldel efter et langt slag, kan du, når det igen bliver din tur, tage et af de store tårne:



Hvis du tager tårnet med en af disse figurer, må du fjerne det fra brættet, og når det igen bliver din tur, må du tage et af de to sidste tårne.



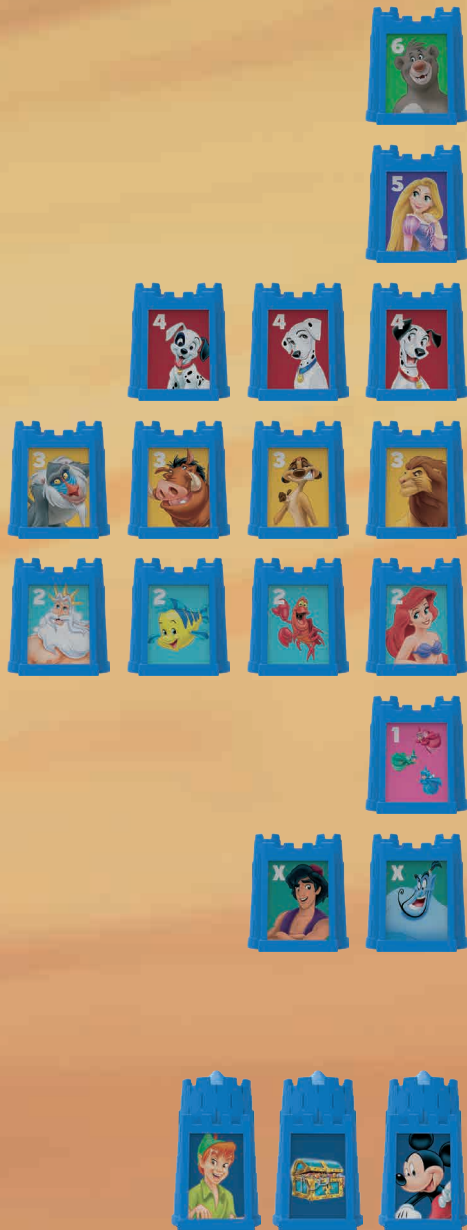
Sort uheld! Hvis du tager tårnet med en af disse figurer, bliver det fjernet fra brættet, og det samme bliver din borg-brik. I stedet må du prøve at nå frem til din modstanders sidste række med en anden af dine borge og forsøge igen.



Hvis du finder **skattekisten**, har du vist dine fantastiske evner og kvaliteter, og du vinder spillet!

### Hvem vinder?

Den spiller, der først tager modstanderens tårn med skattekisten, vinder spillet.



19803  
 Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
 Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.  
 © 2020 Jumbodisjet Group. All rights reserved.

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