

Stratego

65TH ANNIVERSARY

EN A Game of Skill and Strategy for Two Players

STRATEGO is the fast-moving, nerve-racking game that provides endless ways to outwit your opponent's army. Your objective is to capture your enemy's Flag which is hidden somewhere on the board. Also hidden from view is the military rank of each piece. This is only revealed when two pieces engage in battle: the lower-ranked piece loses and is removed from the board. But beware! There are bombs hidden here and there which only the Miner can defuse. Even the Marshal, the highest ranking piece, has a weakness in that the lowly Spy can remove him from the battlefield.

Carefully plan how you will deploy your troops before the start of the game. Then, hold your nerve as you make each move and try to decipher where your enemy's Flag is hidden. Once you have mastered Stratego Original, you will be ready for the Battle Cards game that celebrates Stratego's 65th Anniversary.

STRATEGO ORIGINAL

The OBJECT of the game is to capture your opponent's Flag.

SET UP

- Place the board between the players so that the name STRATEGO is facing you.
- One player takes the Red playing pieces and the other the Blue.
- Each player gets an army of 40 pieces, in order of rank from high to low, consisting of:

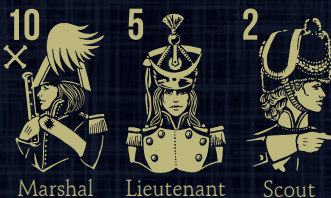
Movable pieces:



Unmovable pieces:



* The game includes 3 bonus pieces for each player – you can choose between a male and female playing piece for the Marshal, Lieutenant and Scout. Place any extra pieces out of play.



Movable pieces have a number in the top left corner to designate their rank. The Marshal is ranked 10 (highest), the General 9, the Colonels 8, and so on to the Spy, who is marked with a 1.

- Place the screen upright between the two halves of the board so that your opponent cannot see your pieces.
- Deploy your troops on your half of the board by placing one piece in each square in the four rows nearest to you. That is, 10 per row, 4 rows deep. Leave the two middle rows with the lakes empty at the start of the game.
- Place the pieces with the notched ends at the top and 'S' facing your opponent. This way each piece's rank and its position will remain secret. When both players are ready, remove the screen.

Tip: if this is your first game, read the rules for Movement and Attack to get an idea of how to plan the placement of your pieces.

PLAYING THE GAME

Players take turns, starting with the Red player. On your turn, you must either Move one of your playing pieces OR Attack one of your opponent's playing pieces.

MOVEMENT

- You cannot make more than one move on a turn.
- You may only move one piece forwards, backwards, left or right, but not diagonally on your turn.
- You may only move one square at a time (except for the Scout – see rule 10 below).
- Two pieces may not occupy the same square at the same time.
- You cannot move through a square occupied by a piece, nor jump over a piece.
- You cannot move into or jump over the lakes in the centre of the board.
- Flags and Bombs cannot be moved. Once these pieces are placed at the start of the game they must remain in that square.

- Once you have moved a piece to a square and removed your hand, you cannot move it back to its original position on that turn.
- You cannot move the same piece back and forth between the same two squares more than 3 times.
- Special Scout Rules: You may move the Scout any number of empty squares forwards, backwards, or sideways in a straight line. Tip: this movement will reveal the identity of the Scout to your opponent. In some circumstances, it might be wise to move only one square to keep the Scout's identity a secret. The Scout is the only piece allowed to move and attack on the same turn. This makes Scouts particularly valuable for probing enemy positions.

ATTACK

- When a red and blue piece occupy adjacent squares (not diagonally), they are in a position to attack or "strike".
- Attacking is always optional. You don't have to attack, even if your piece is in a position to strike.
- You may move or attack on your turn. You cannot do both. (Special rules apply to the Scout.)
- To attack on your turn, take your playing piece and lightly "strike" your opponent's piece while at the same time declaring your piece's rank. Your opponent answers by naming the rank of their defending piece and showing it to you.
- The piece with the lower rank is captured and removed from the board. If your attacking piece is the winning piece then move it immediately into the empty square previously occupied by the losing piece. If the defending piece won, it stays where it is.
- If the pieces are of equal rank, then both pieces are removed from the board.
- A Marshal removes a General, a General removes a Colonel, a Colonel removes a Major and so on down to the Spy, which is the lowest ranking piece.
- Special Spy Rules: The Spy is unique in being able to remove the Marshal, provided she strikes first. However, if the Marshal strikes first, the Spy is removed. All other pieces remove the Spy, regardless of who strikes first.
- Bombs: When any piece (except a Miner) strikes a Bomb, that piece is lost and removed from the board. The Bomb does not move into the empty square, but remains in its original position at all times. When a Miner strikes a Bomb, the Bomb is defused and removed from the board. The Miner moves into the square left vacant by the Bomb. Note: A Bomb cannot attack, but must wait until a movable piece strikes it.

THE END GAME

As soon as you strike your opponent's Flag, the game ENDS and you're declared the WINNER!

Note: If you cannot move a piece or attack on your turn, you must surrender and declare your opponent the winner.

STRATEGY SUGGESTIONS

You'll understand from reading the Movement and Attack rules that the initial placement of the pieces can determine the outcome. It's a good defensive tactic therefore to surround your Flag with a few Bombs. But it's also a good idea to mislead your opponent by placing other Bombs at some distance from the Flag.

Placing a few high-ranking pieces in the front lines is a good plan, but if you lose them early in the game, you could be left in a dangerous position.

Scouts in the front line are useful to probe the strength of the opposing pieces.

Miners are very important towards the end of the game to help you defuse any bombs around the enemy Flag. Keep a few of them in the rear ranks.



STRATEGO BATTLE CARDS

Stratego Battle Cards is a fast-paced and exiting new variant on the game of Stratego. You'll play with a special deck of cards and just 30 playing pieces (those marked with a ⚔). The rules of Stratego Original apply, except that you only fill the first 3 rows of the game board, not 4, before you start the game.

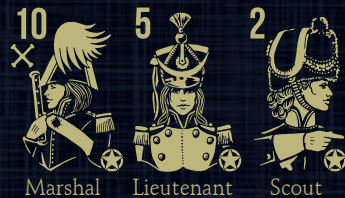
Movable pieces:



Unmovable pieces



* The game includes 3 bonus pieces for each player – you can choose between a male and female playing piece for the Marshal, Lieutenant and Scout. Place any extra pieces out of play.



THE CARDS

There are 15 different cards divided into 3 categories: 6 Move cards (green), 6 Attack cards (purple) and 3 Defence cards (yellow).

MOVE CARDS

Move cards influence the way that you can get around the battlefield. A Move card is always played first.



Boat: Move one of your pieces that is next to a lake (horizontally or vertically, not diagonally) to the first square on the opposite side of that lake.



Jump: Move a piece 2 squares by jumping (horizontally or vertically, not diagonally) over any other piece that is on one of the 4 adjacent squares (left, right, front or back). The piece that is jumped over is not attacked. You cannot jump over an empty square.



Charge: Move one of your movable pieces (horizontally or vertically, not diagonally) exactly 2 or 3 squares in a straight line, depending on the card played. You cannot jump other pieces or stop short.



Feint: Move one of your movable pieces 1 step diagonally. Scouts can travel multiple unoccupied squares. Moving diagonally in between pieces is allowed.



Swap: Switch two of your movable pieces that are in the same column or row on the game board. Swapping pieces across water and over other pieces is allowed. This immediately ends your turn.

ATTACK CARDS

An Attack card influences the way you take on your opponent and is always played last if you decided to play a Move card.



Attack: On this turn only, the attacking piece is promoted +1, +2 or +3 in rank depending on the card played, without changing its abilities. For example: A Scout will not become a Miner on playing the +1 card, however it can still move multiple spaces. As a result, pieces can be ranked higher than 10: for example, a Colonel (8) can be promoted to rank 11 using the +3 Attack card, defeating any movable piece on the board.



Mock attack: On this turn only, you can attack without revealing your piece, but your opponent must reveal theirs. No pieces are captured or removed from the board on playing this card. Your piece returns to its previous position on the game board.



Armour: On this turn only, the attacking piece survives the blast of a Bomb. The attacked Bomb is removed from the board. If attacking pieces other than Bombs, the Armour card has no effect and the attacking piece maintains its normal rank.



Spy attack: On this turn only, the Spy defeats any piece it attacks with the exception of a Bomb.

DEFENCE CARDS

You may only use Defence cards when you're being attacked – never when you are attacking an opponent.



Defend: On this turn only, the defending movable piece is promoted +1, +2 or +3 in rank depending on the card played. Pieces can be ranked higher than 10: for example, a Colonel (8) can be promoted to rank 11 using the +3 Defence card.

BEFORE YOU BEGIN

Shuffle the Red and Blue decks separately and place them face down next to the game board to create a draw pile for each player. Draw the top 3 cards from your deck to form your hand. Before the start of the game, players have the option to discard all 3 of their cards in any order to the bottom of their draw pile and pick up 3 new cards. They may do this only once.

ON YOUR TURN

On your turn you must either:

SWAP A CARD

Select one card from your hand and place it face down on the bottom of your draw pile. Pick up a card from the top of your draw pile. This ends your turn and you are not allowed to swap a card on your next turn.

OR

MOVE OR ATTACK A PIECE AND OPTIONALLY PLAY A CARD

You must move or attack with one of your pieces as per the Stratego Original rules. However, you also have the option to play a Move and/or Attack card on your turn:

STEP 1:

Decide if you want to play a Move card. Playing a Move card changes how you may move your piece, but it can also mean you must attack an opponent's piece: landing on a square occupied by an opponent's piece is considered an attack!

STEP 2:

On attacking an opponent's piece, decide if you want to play one of your Attack cards. Reveal your Attack card and your piece when your attack.

When attacked, a defending player may also decide to play a Defence card from their hand, even if no Attack card was played.

STEP 3:

Both the pieces' ranks plus any cards played are used to determine which piece wins.

ENDING YOUR TURN

All cards played are discarded and placed face up next to the game board so both players can see them. Cards can only be used once during a game and are not shuffled back into the draw pile.

Before you end your turn, remember to pick up a card from your draw pile (as long as there are cards left) if you have less than 3 cards in your hand.

Note: For a more tactical game you may choose to announce *but NOT* reveal the Attack card and the identity of your piece until the defending player decides if they will play a Defence card. Both cards and pieces are now revealed simultaneously. This adds an element of bluff to the game, as one can use any Attack card to force an opponent to play a Defence card.

Jumbodiset GROUP

19945

© Royal Jumbo, Stratego® is a registered trademark owned by Royal Jumbo B.V.

Keep these instructions for future reference.

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

© 2022 Koninklijke Jumbo B.V. Jumbodiset Group.
All rights reserved.

jumbo.eu

[jumbodisetgames](https://www.youtube.com/jumbodisetgames)



Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in The Netherlands. Made in China.

Stratego

65TH ANNIVERSARY

NL Een spel vol vaardigheid en strategie voor twee spelers

STRATEGO is het snelle, zenuwslopende spel, waarmee je het leger van je tegenstander te slim af moet zijn. Het doel is om de vlag van de vijand te veroveren, die ergens op het bord is verborgen. Daarnaast is ook de militaire rang van elk stuk verborgen. Je krijgt de rang alleen te zien als twee stukken in gevecht raken: het stuk met de laagste rang verliest en wordt van het bord verwijderd. Maar pas op! Her en der zijn er bommen verborgen die alleen door de Mineur onschadelijk kunnen worden gemaakt. Zelfs de Maarschalk, de hoogste in rang, heeft een zwak punt: de Spion kan hem namelijk verslaan op het slagveld.

Bedenk voor je begint hoe je je troepen wilt inzetten. Houd vervolgens je zenuwen in bedwang bij elke zet en probeer te ontdekken waar je vijand zijn vlag heeft verborgen. Als je Stratego Original onder de knie hebt, ben je helemaal klaar voor de nieuwe variant Battle Cards, waarmee we de 65^e verjaardag van Stratego vieren.

STRATEGO ORIGINAL

Het DOEL van het spel is om de vlag van je tegenstander te veroveren.

VOORBEREIDING

1. Leg het bord zo tussen beide spelers in dat de naam STRATEGO naar je toe staat.
2. De ene speler gebruikt de rode speelstukken en de andere de blauwe.
3. Iedere speler krijgt een leger van 40 stukken. In volgorde van rang van hoog naar laag gaat het om:

Verplaatsbare stukken:



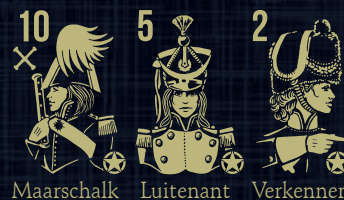
Niet-verplaatsbare stukken:



6x Bom

1x Vlag

* Het spel bevat 3 bonusstukken voor iedere speler – je kunt kiezen tussen een mannelijk en vrouwelijk speelstuk voor de Maarschalk, Luitenant en Verkenner. Plaats eventuele extra stukken niet in het spel.



Op de verplaatsbare stukken staat een nummer in de linkerbovenhoek om hun rang aan te duiden. De Maarschalk heeft een 10 (hoogste), de Generaal een 9, de Kolonel een 8, en zo verder omlaag naar de Spion, die een 1 heeft.

4. Plaats het scherm rechtop tussen de twee helften van het bord zodat je tegenstander je stukken niet kan zien.
5. Plaats je troepen op jouw helft van het bord door een stuk te zetten in elk vakje van de vier rijen die het dichtst bij je liggen. Dat wil zeggen 4 rijen met 10 stuks per rij. Laat aan het begin van het spel de twee middelste rijen met de meren leeg.
6. Zet de stukken neer met de ingekerfde uiteinden bovenaan en de 'S' naar je tegenstander toe. Zo blijven de rang en positie van elk stuk geheim. Als beide spelers klaar zijn, verwijder je het scherm.

Tip: als dit de eerste keer is dat je speelt, lees dan de regels voor Verplaatsen en Aanvallen voor meer informatie over hoe je je stukken moet plaatsen.

HET SPEL

De spelers doen om beurten een zet. De **rode speler** begint. Als je aan de beurt bent, moet je één van je stukken **verplaatsen** OF één van de stukken van je tegenstander **aanvallen**.

VERPLAATSSEN

1. Je mag niet meer dan één zet per beurt doen.
2. Je mag tijdens je beurt slechts één stuk vooruit, achteruit, naar links of naar rechts verplaatsen., maar **niet diagonaal**.
3. Je mag een stuk slechts één veld per keer verplaatsen. (behalve de Verkenner – zie regel 10 hiernaast).
4. Twee stukken mogen **niet** tegelijkertijd op hetzelfde veld staan.
5. Je mag niet door een veld gaan waar al een stuk staat of over een stuk heen springen.
6. Je mag niet in de meren in het midden van het bord lopen.
7. Vlaggen en Bommen kunnen **niet** worden verplaatst. Als je deze stukken aan het begin van het spel eenmaal hebt geplaatst, moeten ze op dat veld **blijven** staan.

8. Zodra je een stuk naar een veld hebt verplaatst en het hebt losgelaten, mag je het die beurt niet meer terugzetten naar zijn oorspronkelijke positie.
9. Je mag hetzelfde stuk niet meer dan 3 keer heen en weer verplaatsen tussen dezelfde twee velden.
10. Speciale regels Verkenner: je mag de Verkenner een willekeurig aantal lege velden in een rechte lijn naar voren, achteren of opzij verplaatsen.. Tip: met deze zet weet je tegenstander wel dat het om een Verkenner gaat. In sommige omstandigheden is het verstandig om je Verkenner slechts één vakje te verplaatsen, om de identiteit van het stuk geheim te houden. De Verkenner is het enige stuk dat in dezelfde beurt mag **verplaatsen en aanvallen**. Verkenners zijn daarom heel handig om de stellingen van de vijand te onderzoeken.

AANVALLEN

1. Als een rood en een blauw stuk op aangrenzende velden staan (niet diagonaal), mogen ze elkaar aanvallen of 'slaan'.
2. Aanvallen is niet verplicht. Je hoeft het niet te doen, ook al staat je stuk wel in die positie.
3. Je mag zelf bepalen of je wilt verplaatsen of aanvallen tijdens je beurt. **Je kunt niet beide doen.** (Er gelden speciale regels voor de Verkenner).
4. Als je wilt aanvallen als je aan de beurt bent, til je je speelstuk op en tik je zachtjes op het stuk van je tegenstander, terwijl je tegelijkertijd de rang van je stuk zegt. Je tegenstander noemt vervolgens de rang van het verdedigende stuk en laat het zien.
5. Het stuk met de **laagste** rang wordt geslagen en van het bord verwijderd. Als het stuk dat aanvalt het winnende stuk is, zet het dan op het lege veld waar eerder het verliezende stuk stond. Als het verdedigende stuk heeft gewonnen, blijft het staan waar het staat.
6. Hebben de stukken **dezelfde** rang, dan worden beide stukken van het bord verwijderd.
7. Een Maarschalk verslaat een Generaal, een Generaal verslaat een Kolonel, een Kolonel verslaat een Majoor en zo verder tot aan de Spion die de laagste rang heeft.
8. **Speciale regels Spion:** de spion is uniek omdat deze de **Maarschalk** kan verslaan, maar alleen als de Spion als eerste aanvalt. Als de Maarschalk als eerste aanvalt, wordt de Spion van het bord verwijderd. Alle andere stukken kunnen de Spion verslaan, wie er ook als eerste aanvalt.
9. **Bommen:** als een stuk (behalve de Mineur) een Bom aanvalt, moet het van het bord worden verwijderd. De Bom mag **niet** worden verplaatst naar het lege veld, maar blijft op zijn oorspronkelijke plaats. Als een Mineur een Bom aanvalt, wordt de Bom onschadelijk gemaakt en van het bord verwijderd. De Mineur gaat naar het lege veld van de Bom. **Let op: een Bom kan niet aanvallen, maar moet wachten tot een verplaatsbaar stuk hem aanvalt.**

HET EINDE VAN HET SPEL

Als je de vlag van je tegenstander slaat, is het spel afgelopen en ben je de winnaar!

Let op: als je tijdens je beurt geen stuk kunt verplaatsen, of aanvallen, moet je je overgeven en heeft je tegenstander gewonnen.

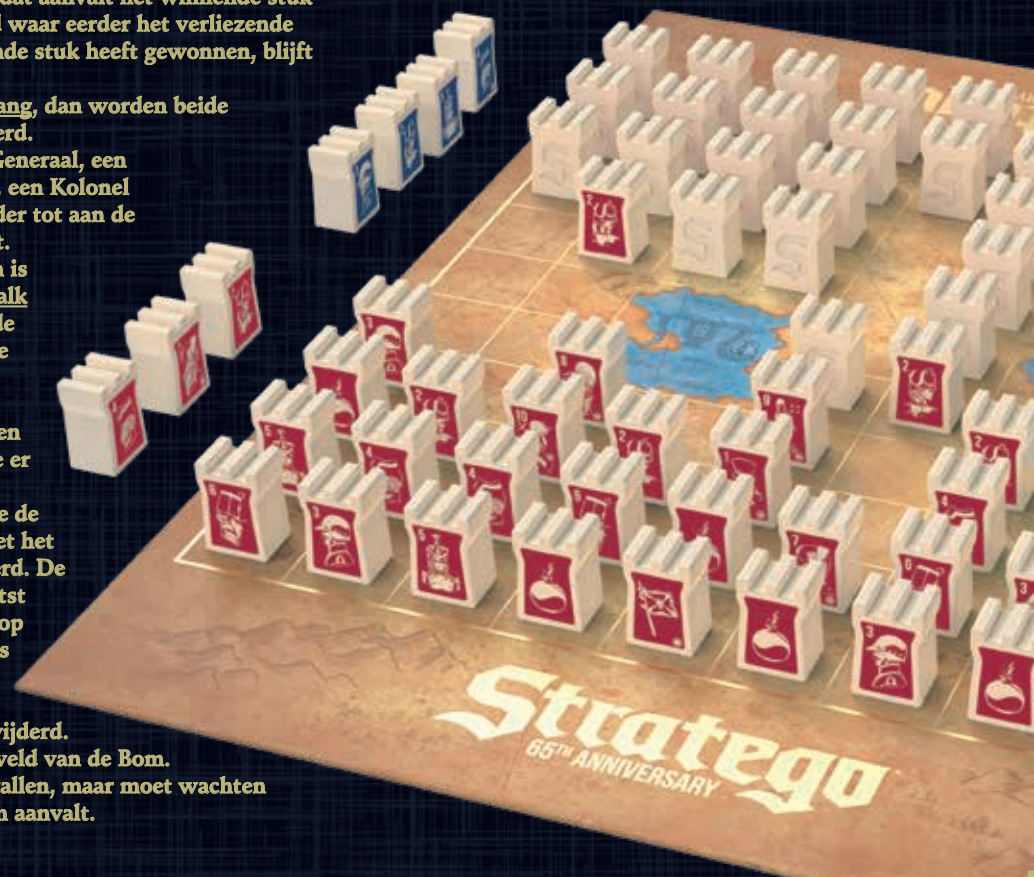
STRATEGISCHE SUGGESTIES

Als je de regels voor Verplaatsen en Aanvallen hebt gelezen, dan weet je dat een goede plaatsing van je stukken van belang is voor het resultaat. Het is daarom verstandig om je vlag te omsingelen met een paar bommen. Maar je kunt ook je tegenstander misleiden door andere Bommen op enige afstand van de Vlag te plaatsen.

Het kan ook slim zijn om een paar stukken met een hoge rang in de frontlinie te plaatsen, maar als je ze al vroeg in het spel kwijtraakt, wordt je positie wel zwak.

Verkenners in de voorste linie kunnen worden gebruikt om te bepalen hoe sterk de stukken van je tegenspeler zijn.

Tegen het einde van het spel worden Mineurs heel belangrijk. Zij kunnen namelijk eventuele bommen rond de vijandelijke vlag onschadelijk maken. Houd er altijd een paar in de achterhoede.



STRATEGO BATTLE CARDS

Stratego Battle Cards is een snelle en spannende nieuwe variant van Stratego. Je speelt met een speciaal kaartspel en slechts 30 stukken (gemarkeerd met een ⚔). De regels van Stratego Original zijn van toepassing. Je vult echter alleen de eerste 3 rijen van het bord, dus niet de eerste 4, voordat je het spel begint.

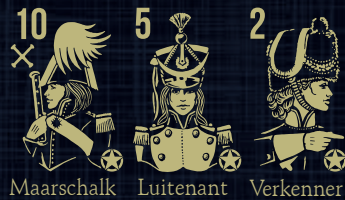
Verplaatsbare stukken:



Niet-verplaatsbare stukken:



* Het spel bevat 3 bonusstukken voor iedere speler – je kunt kiezen tussen een mannelijk en vrouwelijk speelstuk voor de Maarschalk, Luitenant en Verkenner. Plaats eventuele extra stukken niet in het spel.



DE KAARTEN

Er zijn 15 verschillende kaarten, verdeeld in 3 categorieën: 6 Bewegingskaarten (groen), 6 Aanvalskarten (paars) en 3 Verdedigingskaarten (geel).

BEWEGINGSKAARTEN

Bewegingskaarten beïnvloeden de manier waarop je je over het slagveld verplaatst. Van alle kaarten wordt een Bewegingskaart altijd als eerste gespeeld.



Boot: verplaatst een van je stukken die naast een meer staan (horizontaal of verticaal, niet diagonaal) naar het eerste veld aan de overzijde van dat meer.



Sprong: verplaatst een stuk 2 velden door over een ander stuk te springen (horizontaal of verticaal, niet diagonaal) dat op een van de 4 aangrenzende velden staat (links, rechts, voor of achter). Het stuk waar je overheen springt, wordt niet aangevallen. Je kunt niet over een leeg veld springen.



Charge: verplaatst een van je verplaatsbare stukken (horizontaal of verticaal, niet diagonaal) precies 2 of 3 vakjes in een rechte lijn, afhankelijk van de gespeelde kaart. Je kunt niet over andere stukken heen springen of even stoppen.



Schijnbeweging: verplaatst een van je verplaatsbare stukken 1 stap diagonaal. Verkenners kunnen meerdere onbezette velden doorkruisen. Het is toegestaan om diagonaal tussen stukken door te verplaatsen.



Ruilen: verwissel twee van je verplaatsbare stukken die in dezelfde kolom of rij op het bord staan. Stukken ruilen over water of over andere stukken heen is toegestaan. Je beurt eindigt onmiddellijk, tenzij je een Aanvalskart wilt spelen.

AANVALSKAARTEN

Een Aanvalskart beïnvloedt de manier waarop je het opneemt tegen je tegenstander en wordt pas als laatste gespeeld als je besluit een Bewegingskaart te spelen.



Aanvallen: alleen tijdens deze beurt wordt het aanvallende stuk +1, +2 of +3 in rang bevorderd, afhankelijk van de gespeelde kaart, zonder dat de vaardigheden van het stuk veranderen. Bijvoorbeeld: een Verkenner wordt geen Mineur als je de +1 kaart speelt, maar hij kan nog steeds over meerdere velden worden verplaatst. Stukken kunnen een hogere rang dan 10 krijgen: een Kolonel (8) kan bijvoorbeeld met de Aanvalskart +3 tot rang 11 worden gepromoveerd. Je kunt nu elk verplaatsbaar stuk op het bord verslaan.



Schijnaanval: alleen tijdens deze beurt kun je aanvallen zonder dat je je stuk hoeft te laten zien. Je tegenstander moet echter wel zijn stuk laten zien. Als je deze kaart speelt, worden er geen stukken geslagen of van het bord verwijderd. Je stuk keert terug naar zijn vorige positie op het bord.



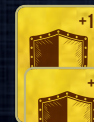
Pantser: alleen tijdens deze beurt overleeft het aanvallende stuk een Bom. De aangevallen Bom wordt wel van het bord verwijderd. Bij een aanval op andere stukken dan Bommen heeft de Pantserkaart geen effect en behoudt het aanvallende stuk zijn normale rang.



Spion: alleen tijdens deze beurt verslaat de Spion elk stuk dat hij aanvalt, met uitzondering van een Bom.

VERDEDIGINGSKAARTEN

Je mag Verdedigingskaarten alleen gebruiken als je zelf wordt aangevallen, nooit als je een tegenstander aanvalt.



Verdedigen: alleen in deze beurt wordt het verdedigende verplaatsbare stuk +1, +2 of +3 in rang bevorderd, afhankelijk van de gespeelde kaart. Stukken kunnen een hogere rang dan 10 krijgen: een Kolonel (8) kan bijvoorbeeld met de Verdedigingskaart +3 tot rang 11 worden gepromoveerd.

VOOR JE BEGINT

Schud de rode en blauwe kaarten afzonderlijk en leg ze omgekeerd naast het bord op een aparte stapel voor iedere speler. Trek de bovenste 3 kaarten van je stapel. Voor het spel begint, mogen de spelers de 3 kaarten in willekeurige volgorde onder op hun stapel leggen en 3 nieuwe kaarten pakken, dit mogen de spelers maar 1 keer doen.

ALS JE ZELF AAN DE BEURT BENT

Als je aan de beurt bent, moet je:

EEN KAART RUILEN

Kies een kaart uit je hand en leg deze met de beeldzijde naar beneden onderaan je stapel. Pak nu de bovenste kaart van je stapel. Je beurt is nu voorbij en je mag bij je volgende beurt geen kaart ruilen.

OF

EEN STUK VERPLAATSEN OF AANVALLEN, EN EVENTUEEL EEN KAART SPELEN

Je moet verplaatsen of aanvallen met een van je stukken, volgens de Stratego Original-regels. Je mag tijdens je beurt echter ook een Bewegings- en/of Aanvalskart spelen:

STAP 1:

Bepaal of je een Bewegingskaart wilt spelen. Als je een Bewegingskaart speelt, verandert de manier waarop je je stuk mag verplaatsen, maar het kan ook betekenen dat je een stuk van de tegenstander moet aanvallen: als je op een veld komt waar een stuk van de tegenstander staat, wordt dit beschouwd als een aanval!

STAP 2:

Als je een stuk van de tegenstander aanvalt, bepaal je of je één van je Aanvalskarten wilt spelen. Laat je Aanvalskart en je stuk zien als je aanvalt.

Bij een aanval mag een verdedigende speler ook een Verdedigingskaart spelen, ook als er geen Aanvalskart is gespeeld.

STAP 3:

Zowel de rang van de stukken als de gespeelde kaarten worden gebruikt om te bepalen welk stuk wint.

JE BEURT BEÏNDIGEN

Alle uitgespeelde kaarten worden open naast het bord gelegd, zodat beide spelers ze kunnen zien. Kaarten kunnen tijdens een spel slechts één keer worden gebruikt en worden niet teruggelegd op je stapel.

Voordat je je beurt beëindigt, moet je een kaart van je stapel pakken (als er nog kaarten over zijn) als je minder dan 3 kaarten in je hand hebt.

Let op: als je meer tactiek aan het spel wilt toevoegen, kun je het volgende doen. Zeg dat je gaat aanvallen en een Aanvalskart wilt gebruiken, maar onthul de kaart en de identiteit van je stuk NIET. Dit doe je pas als de verdedigende speler heeft besloten of hij een Verdedigingskaart wil spelen. Beide kaarten en stukken worden nu tegelijkertijd onthuld. Zo voeg je wat bluf aan het spel toe, omdat je een Aanvalskart kunt gebruiken om een tegenstander te dwingen een Verdedigingskaart te spelen.

Jumbodiset GROUP

19945

© Koninklijke Jumbo, Stratego® is een geregistreerd handelsmerk van Koninklijke Jumbo B.V.

Bewaar de spelregels voor raadpleging in de toekomst.

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

© 2022 Koninklijke Jumbo B.V. Jumbodiset Group.
All rights reserved.

jumbo.eu

jumbodisetgames



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.

Stratego

65^{ÈME} ANNIVERSAIRE

FR Un jeu d'adresse et de stratégie pour deux joueurs

STRATEGO est un jeu rapide et palpitant qui offre d'innombrables possibilités de tromper l'ennemi. L'objectif est de capturer le drapeau ennemi dissimulé sur le champ de bataille. Le rang militaire de chaque pièce, qui est également caché, n'est révélé que lorsque deux pièces engagent la bataille : la pièce de rang plus bas perd et est retirée du plateau. Mais prudence ! Des bombes sont disposées à divers endroits et seul le démineur peut les désamorcer. Même le maréchal, qui a le grade le plus élevé, n'est pas invulnérable : l'espion le bat et l'oblige à quitter le champ de bataille.

Réfléchissez bien au déploiement des troupes avant de commencer. Gardez votre sang-froid lors de chaque déplacement et essayez de deviner où se cache le drapeau ennemi. Une fois que vous vous serez familiarisé avec Stratego Original, vous serez prêt à vous lancer dans la bataille qui célèbre le 65^e anniversaire de Stratego !

STRATEGO ORIGINAL

L'objectif est de capturer le drapeau adverse.

MISE EN PLACE

- Placez le champ de bataille entre les joueurs de façon à ce que le nom STRATEGO soit face à vous.
- Un joueur prend les pièces rouges, l'autre les bleues.
- Chaque joueur reçoit une armée de 40 pièces, par ordre descendant de grade, ainsi composée :

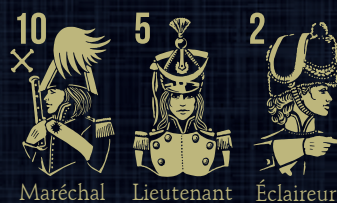
Pièces mobiles :



Pièces inamovibles :



* Le jeu inclut 3 pièces bonus pour que chacun des joueurs ait la possibilité de jouer avec un maréchal, un lieutenant et un éclaireur femmes. Retirez les pièces restantes du jeu.



Les pièces mobiles ont un numéro dans le coin supérieur gauche qui désigne leur rang. Le maréchal a le rang 10 (le plus élevé), le général le rang 9, le colonel le rang 8, et ainsi de suite jusqu'à l'espion, qui a le rang 1.

- Disposez le cache temporaire à la verticale au milieu du champ de bataille pour garantir le plus grand secret.
- Déployez vos troupes sur votre moitié de champ de bataille en disposant une pièce sur chacune des cases des quatre lignes situées tout devant : cela correspond à 4 lignes de 10 soldats. Gardez les deux lignes du milieu avec les lacs vides au début de la partie.
- Posez les pièces avec la couronne crénelée vers le haut et le « S » face à votre adversaire. De cette façon, le rang de chaque pièce et sa position restent secrets. Une fois que les deux joueurs sont prêts, retirez le cache.

Conseil : si vous jouez pour la première fois, lisez les règles sur le déplacement et l'attaque pour découvrir comment élaborer une tactique de combat.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le joueur rouge. Dès que c'est votre tour, vous pouvez vous déplacer ou attaquer.

DÉPLACEMENT

- Vous ne pouvez pas effectuer plus d'un déplacement par tour.
- Vous ne pouvez avancer qu'une seule pièce en avant, en arrière, vers la gauche ou vers la droite, mais jamais en diagonale.
- Vous ne pouvez avancer que d'une case à la fois (sauf en ce qui concerne l'éclaireur - voir règle 10 ci-dessous).
- Une même case ne peut jamais être occupée par deux pièces en même temps.
- Vous n'avez pas le droit d'avancer sur une case déjà occupée par une pièce, ni de sauter par-dessus une pièce.
- Vous ne pouvez pas vous déplacer ou sauter par-dessus les lacs situés au milieu.
- Le drapeau et les bombes ne doivent être déplacés en aucune circonstance. Une fois que ces pièces ont été positionnées au début du jeu, elles ne peuvent plus être déplacées.

- Une fois que vous avez avancé une pièce sur une case et que vous avez retiré votre main, vous n'avez plus le droit de remettre cette pièce sur la case précédente pendant ce tour.
- Vous ne pouvez pas déplacer la même pièce entre les deux mêmes cases plus de 3 fois.
- Seuls les éclaireurs peuvent avancer d'un nombre indéterminé de cases vides vers l'avant, vers l'arrière ou sur les côtés mais toujours en ligne droite. Conseil : ce déplacement révélant l'identité de l'éclaireur à votre adversaire, vous lui rendrez la tâche plus difficile en choisissant d'avancer d'une seule case à la fois. L'éclaireur est la seule pièce autorisée à avancer et à attaquer à chaque tour. C'est donc une pièce particulièrement utile pour explorer les positions ennemies.

ATTAQUER

- Lorsqu'une pièce rouge et une pièce bleue occupent des cases adjacentes (pas en diagonale), elles sont en position d'attaquer ou de « frapper ».
- L'attaque est toujours facultative. Vous n'êtes pas obligé d'attaquer, même si votre pièce est en position de frapper.
- Dès que c'est votre tour, vous pouvez avancer ou attaquer. Vous ne pouvez pas faire les deux. Des règles spéciales s'appliquent à l'éclaireur.
- Pour attaquer, prenez votre pièce de jeu et tapotez la pièce ennemie en déclarant votre rang. Votre adversaire répond en nommant le rang de sa pièce et en vous la montrant.
- La pièce ayant le rang le plus bas est capturée et retirée du champ de bataille. Si c'est la pièce ennemie qui perd, prenez sa place. Si elle gagne, elle reste à sa place.
- Si la pièce ennemie possède le même rang que votre pièce, les deux pièces quittent le champ de bataille.
- Un maréchal bat un général, un général bat un colonel, un colonel bat un major et ainsi de suite jusqu'à l'espion, qui a le rang le plus bas.
- Règles spéciales pour l'espion : l'espion est la seule pièce à pouvoir éliminer le maréchal, à condition qu'il frappe le premier. Mais si c'est le maréchal qui l'attaque, alors il quitte le champ de bataille. Tous les autres pièces battent l'espion, peu importe qui attaque le premier.
- Bombe : lorsqu'une pièce (à l'exception du démineur) attaque une bombe, cette pièce est éliminée du champ de bataille. La bombe reste au même endroit pendant toute la bataille. Seul le démineur peut désamorcer une bombe, il la retire alors du champ de bataille et prend sa place. Remarque : la bombe ne peut pas attaquer mais doit attendre qu'une pièce mobile la frappe.

FIN DU JEU

La bataille se termine dès que vous capturez le drapeau de votre adversaire. Vous avez gagné la bataille !

Remarque : si vous ne pouvez pas déplacer une pièce ou attaquer quand c'est à votre tour, vous êtes forcé de capituler et de reconnaître la victoire de l'adversaire.

SUGGESTIONS TACTIQUES

Vous comprendrez en lisant les règles sur le déplacement et l'attaque que la disposition initiale des pièces peut déterminer l'issue du combat. Il peut donc être judicieux de protéger votre drapeau en l'entourant de quelques bombes. Mais vous pouvez aussi essayer de tromper votre adversaire en plaçant d'autres bombes à une certaine distance du drapeau.

Placer quelques pièces de rang élevé est également une bonne tactique, mais soyez prudent : car si vous les perdez au début de la bataille, vous risquez de vous retrouver dans une situation dangereuse.

Les éclaireurs en première ligne sont utiles pour évaluer les forces ennemies.

Les démineurs sont très importants à la fin du jeu pour vous aider à désamorcer les bombes placées autour du drapeau ennemi. Gardez-en quelques-uns dans les lignes arrière.



CARTES DE COMBAT STRATEGO

Stratego Battle Cards est une nouvelle version rapide et palpitante de Stratego. Elle se joue avec un jeu de cartes spécial et seulement 30 pièces (marqués d'un ⚡). Les règles sont les mêmes que pour Stratego Original, sauf que vos soldats n'occupent que les 3 premières lignes du champ de bataille, au lieu de 4, avant d'engager la bataille.

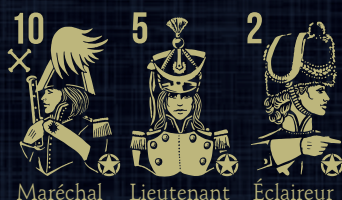
Pièces mobiles :



Pièces inamovibles :



* Le jeu inclut 3 pièces bonus pour que chacun des joueurs ait la possibilité de jouer avec un maréchal, un lieutenant et un éclaireur femmes. Retirez les pièces restantes du jeu.



LES CARTES

Le jeu comporte 15 cartes différentes classées en 3 catégories : 6 cartes de déplacement (vertes), 6 cartes d'attaque (violette) et 3 cartes de défense (jaunes).

CARTE DE DÉPLACEMENT

Les cartes de déplacement déterminent la manière dont vous avancez sur le champ de bataille. Une carte de déplacement est toujours jouée en premier.



Traverser : avancez une de vos pièces placées à côté d'un lac (horizontalement ou verticalement, pas en diagonale) jusqu'à la première case située sur la rive opposée de ce lac.



Sauter : avancez une pièce de 2 cases en sautant (horizontalement ou verticalement, pas en diagonale) par-dessus une autre pièce qui occupe une des 4 cases adjacentes (vers la gauche, vers la droite, devant ou derrière). La pièce par-dessus laquelle vous sautez n'est pas attaquée. Vous n'avez pas le droit de sauter par-dessus d'autres pièces ni de vous immobiliser.



Charger : Déplacez en ligne droite une de vos pièces mobiles (horizontalement ou verticalement, pas en diagonale) de 2 ou 3 cases seulement selon la carte jouée. Vous n'avez pas le droit de sauter par-dessus d'autres pièces ni de vous immobiliser.



Feindre : avancez une de vos pièces mobiles d'une case en diagonale. Les éclaireurs peuvent avancer sur plusieurs cases inoccupées. Les déplacements en diagonale entre les pièces sont autorisés.



Permuter : permuter deux de vos pièces mobiles qui occupent la même colonne ou ligne sur le champ de bataille. Vous avez le droit de permuter des pièces de part et d'autre d'un lac et par-dessus les autres pièces. Cette action met immédiatement fin à votre tour, sauf si vous souhaitez jouer une carte d'attaque.

CARTES D'ATTAQUE

Une carte d'attaque détermine la manière dont vous frappez votre adversaire. Elle est toujours jouée en dernier si vous avez décidé de jouer une carte de déplacement.



Attaque : pendant ce tour uniquement, la pièce qui attaque est promue à 1, 2 ou 3 grades plus élevés selon la carte jouée, en plus de ses attributs de base. Par exemple : votre éclaireur ne deviendra pas un démineur si vous jouez la carte +1, mais il pourra en revanche avancer de plusieurs cases. Par conséquent, les pièces peuvent posséder un rang supérieur à 10 : ainsi le colonel (8) peut être promu au grade 11 si vous jouez la carte d'attaque +3, et battre ainsi n'importe quelle pièce mobile sur le champ de bataille.



Attaque fantôme : pendant ce tour uniquement, vous pouvez attaquer sans révéler l'identité de votre pièce mais en obligeant votre adversaire à révéler la sienne. Quand on joue cette carte, aucune pièce n'est capturée ou retirée du champ de bataille. Votre pièce retourne à sa position précédente sur le champ de bataille.



Armure : pendant ce tour uniquement, la pièce qui attaque survit à l'explosion d'une bombe. La bombe attaquée est retirée du champ de bataille. Si vous attaquez d'autres pièces que les bombes, la carte armure n'est d'aucune utilité et la pièce attaquante conserve son rang normal.



Attaque de l'espion : pendant ce tour uniquement, l'espion bat toutes les pièces qui l'attaquent, à l'exception de la bombe.

CARTES DE DÉFENSE

Vous n'avez le droit d'utiliser les cartes de défense que lorsqu'une de vos pièces est attaquée – jamais lorsque vous attaquez une pièce adverse.



Défense : pendant ce tour uniquement, la pièce mobile en position de défense est promue à 1, 2 ou 3 grades plus élevés selon la carte jouée. Les pièces peuvent posséder un rang supérieur à 10 : ainsi le colonel (8) peut être promu au grade 11 si vous jouez la carte de défense +3.

AVANT DE COMMENCER

Mélangez les jeux de cartes rouges et bleus séparément et disposez-les face cachée à côté du champ de bataille de façon à créer une pioche pour chaque joueur. Piochez les 3 cartes du haut de votre pile pour former votre main. Avant le début de la bataille, les joueurs ont la possibilité de défausser leurs 3 cartes dans n'importe quel ordre au bas de leur pioche et de prendre 3 nouvelles cartes. Ils ne peuvent réaliser cette opération qu'une seule fois.

QUAND C'EST À VOTRE TOUR

Vous devez soit :

CHANGER UNE CARTE

Choisissez une carte de votre main et placez-la face cachée au bas de votre pioche. Piochez une carte en haut de votre pile. Votre tour est maintenant terminé et vous n'aurez pas le droit de changer une carte à votre prochain tour.

OU

DÉPLACER OU ATTAQUER UNE PIÈCE ET ÉVENTUELLEMENT JOUER UNE CARTE

Vous devez avancer ou attaquer avec une de vos pièces, conformément aux règles de Stratego Original. Cependant, vous avez aussi la possibilité de jouer une carte de déplacement et/ou d'attaque quand c'est à votre tour :

ÉTAPE 1 :

Décidez si vous voulez jouer une carte de déplacement. Jouer une carte de déplacement modifie la façon dont vous pouvez déplacer votre pièce, mais cela peut aussi vous obliger à attaquer une pièce ennemie : atterrir sur une case occupée par une pièce ennemie est considérée comme une attaque !

ÉTAPE 2 :

Lorsque vous attaquez une pièce ennemie, déterminez si vous voulez jouer une de vos cartes d'attaque. Révélez l'identité de votre carte d'attaque et de votre pièce lorsque vous attaquez.

Lorsqu'il est attaqué, le joueur en position de défense peut également décider de jouer une carte de défense de sa main, même si aucune carte d'attaque n'a été jouée.

ÉTAPE 3 :

Le rang des pièces plus les cartes jouées déterminent quelle est la pièce victorieuse.

TERMINER SON TOUR

Toutes les cartes jouées sont défaussées et placées face visible à côté du champ de bataille pour que les deux joueurs puissent les voir. Les cartes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois pendant une partie et ne sont pas réintégrées dans la pioche.

Avant de terminer votre tour, n'oubliez pas de piocher une carte de votre pile (tant qu'il en reste) dès que vous avez moins de 3 cartes en main.

Remarque : pour donner au jeu un tour encore plus tactique, vous pouvez choisir d'annoncer mais de ne PAS révéler la carte d'attaque et l'identité de votre pièce jusqu'à ce que le joueur en position de défense décide s'il va jouer une carte de défense. Les cartes et les pièces sont alors révélées simultanément. Cela ajoute beaucoup de suspense à la bataille, puisqu'un joueur peut utiliser n'importe quelle carte d'attaque pour contraindre son adversaire à jouer une carte de défense.

jumbodisetgames

Jumbodiset GROUP
19945

© Royal Jumbo, Stratego® est une marque déposée appartenant à Royal Jumbo B.V.

Conservé ces règles de jeu pour toute référence ultérieure.

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

© 2022 Koninklijke Jumbo B.V. Jumbodiset Group.
All rights reserved.

jumbo.eu



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Designé aux Pays-Bas. Fabriqué en Chine. Visuels non contractuels. Conserver ces informations pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.

Stratego

65 JAHRE

DE Ein Spiel, bei dem zwei Spieler ihr strategisches Können unter Beweis stellen

STRATEGO ist ein schnelles, spannendes Spiel mit vielen Möglichkeiten, die gegnerische Armee zu überlisten. Dein Ziel ist die Eroberung der gegnerischen Fahne, die irgendwo auf dem Spielfeld versteckt ist. Auch der militärische Rang der Spielfiguren ist nicht sichtbar. Der Rang wird nur enthüllt, wenn zwei Spielfiguren im Kampf aufeinandertreffen: Die Figur mit dem niedrigeren Rang verliert und muss das Feld verlassen. Aber aufgepasst! An verschiedenen Stellen sind Bomben versteckt, die nur von einem Mineur entschärft werden können. Sogar der Feldmarschall, die Figur mit dem höchsten Rang, hat eine Schwäche: Wenn er auf die rangniedrigere Spionin trifft, muss er das Schlachtfeld verlassen.

Vor dem Beginn der Partie musst du gut darüber nachdenken, wie du deine Truppen aufstellen willst. Und es ist wichtig, die Nerven zu bewahren, wenn du deine Spielfiguren vorrücken lässt, um herauszufinden, wo die gegnerische Fahne versteckt ist. Wenn du gelernt hast, wie „Stratego Original“ gespielt wird, kannst du die Variante mit den Kampfkarten spielen, mit der das 65-jährige Jubiläum des Spiels gefeiert wird.

STRATEGO ORIGINAL

Das ZIEL des Spiels ist die Eroberung der gegnerischen Fahne.

AUFSTELLUNG

- Das Spielbrett wird so zwischen die Spieler gelegt, dass sich das STRATEGO-Logo direkt vor den Spielern befindet.
- Ein Spieler erhält die roten Spielfiguren und der andere die blauen.
- Jeder Spieler verfügt über eine Armee aus 40 Spielfiguren mit den folgenden Rängen, vom höchsten bis zum niedrigsten Rang:

Bewegliche Figuren:



Unbewegliche Figuren:



6 x Bombe 1 x Fahne

* Das Spiel umfasst 3 Bonusfiguren für jeden Spieler – du hast die Wahl zwischen einer männlichen und einer weiblichen Figur für den Feldmarschall, den Leutnant und den Aufklärer. Alle nicht verwendeten Figuren werden aus dem Spiel genommen.

Auf den beweglichen Figuren steht in der oberen linken Ecke eine Zahl, die ihren Rang angibt. Der Feldmarschall hat den Rang 10 (höchster Rang), der General eine 9, der Oberst eine 8 und so weiter bis zur Spionin mit einer 1.

- Die Trennwand wird zwischen die zwei Hälften des Spielbretts gestellt, sodass die Spieler die Figuren des Gegners nicht sehen können.
- Dann bringst du deine Truppen auf deiner Hälfte des Spielbretts in Stellung, indem du auf jedes Feld in den vier Reihen, die direkt vor dir liegen, eine Figur stellst: also 4 Reihen mit 10 Figuren pro Reihe. Zu Beginn der Partie sind die zwei mittleren Reihen mit den Seen leer.
- Stelle deine Figuren mit der eingekerbten Seite nach oben und dem „S“ zum Gegenspieler auf das Spielbrett. Auf diese Weise bleiben der Rang und die Position jeder Figur geheim. Wenn beide Spieler alle Figuren aufgestellt haben, wird die Trennwand weggenommen.

Tipp: Wenn du zum ersten Mal „Stratego“ spielst, solltest du die Regeln für das Verschieben von Figuren und das Angreifen lesen, damit du die Aufstellung deiner Figuren besser planen kannst.

SPIELVERLAUF

Rot fängt an, und anschließend sind die Spieler abwechselnd am Zug. Wenn du am Zug bist, MUSST du eine deiner Spielfiguren VERSCHIEBEN oder mit einer deiner Spielfiguren ANGREIFEN.

FIGUREN VERSCHIEBEN

- Bei jedem Spielzug kannst du nur eine einzige Bewegung ausführen.
- Du kannst eine Figur nach vorne, nach hinten, nach links oder nach rechts, aber nicht diagonal verschieben.
- Die Figur kann immer nur ein einziges Feld vorrücken (mit Ausnahme des Aufklärers – siehe Regel 10).
- Zwei Figuren dürfen nicht gleichzeitig auf demselben Feld stehen.
- Eine Figur darf ein Feld, auf dem eine andere Figur steht, nicht durchqueren oder überspringen.

- Figuren dürfen nicht in oder über die Seen in der Mitte des Spielbretts springen.
- Die Fahnen und die Bomben dürfen nicht verschoben werden und bleiben während des ganzen Spiels an ihrer Position stehen.
- Sobald du eine Spielfigur auf ein Feld gestellt und deine Hand weggenommen hast, darfst du diese Figur nicht mehr auf die vorherige Position zurückstellen.
- Das Hin- und Herziehen einer Figur zwischen denselben beiden Feldern ist höchstens dreimal hintereinander erlaubt.
- Sonderregeln für Aufklärer: Aufklärer können sich über eine beliebige Anzahl leerer Felder nach vorne, nach hinten oder zur Seite bewegen, aber nur in einer geraden Linie. Tipp: Durch diese Bewegung kann dein Gegenspieler erkennen, dass es sich um einen Aufklärer handelt. Unter bestimmten Umständen kann es klug sein, den Aufklärer nur um ein einziges Feld weiterzuziehen, damit seine Identität geheim bleibt. Der Aufklärer ist die einzige Spielfigur, die im gleichen Spielzug vorrücken und angreifen darf. Dadurch sind Aufklärer besonders gut geeignet, die gegnerischen Positionen zu erkunden.

ANGREIFEN

- Wenn eine rote und eine blaue Spielfigur auf direkt vor-, hinter- oder nebeneinanderliegenden Feldern stehen (nicht diagonal), können sie sich angreifen.
- Ein Spieler entscheidet immer selbst, ob er angreift oder nicht. Du musst also nicht angreifen, auch wenn deine Figur in einer Angriffsposition steht.
- Wenn du am Zug bist, kannst du dich für das Verschieben einer Figur oder einen Angriff entscheiden. Du kannst nicht beides tun. (Für den Aufklärer gelten besondere Regeln.)
- Wenn du am Zug bist und angreifen willst, nimmst du deine Spielfigur in die Hand und tippst die gegnerische Figur leicht an, während du gleichzeitig den Rang deiner Figur nennst. Dann nennt dein Gegenspieler den Rang der angegriffenen Figur und zeigt ihn dir.
- Die Figur mit dem niedrigeren Rang wird geschlagen und aus dem Spiel genommen. Wenn der Angreifer gewinnt, rückt er auf das Feld vor, auf dem die geschlagene Figur stand. Gewinnt die angegriffene Figur, bleibt sie einfach stehen.
- Haben die Figuren in einem Duell den gleichen Rang, werden beide Figuren aus dem Spiel genommen.
- Ein Feldmarschall schlägt einen General, ein General schlägt einen Oberst, ein Oberst schlägt einen Major und so weiter bis zur Spionin, die den niedrigsten Rang hat.
- Besondere Regeln für die Spionin: Für die Spionin gelten besondere Regeln, denn sie ist in der Lage, den Feldmarschall, zu schlagen, aber nur, wenn die Spionin als Erste angreift. Greift der Feldmarschall die Spionin an, muss sie das Feld räumen. Alle anderen Figuren schlagen die Spionin, unabhängig davon, wer zuerst angreift.

- Bomben:** Wenn eine beliebige Figur (mit Ausnahme des Mineurs) eine Bombe berührt, wird diese Figur geschlagen und muss aus dem Spiel genommen werden. Die Bombe wird nicht auf das leere Feld gestellt, sondern bleibt immer an der ursprünglichen Position stehen. Wenn ein Mineur eine Bombe angreift, wird die Bombe entschärft und aus dem Spiel genommen. Der Mineur wird dann auf das Feld gestellt, auf dem davor die Bombe stand. Hinweis: Eine Bombe kann nicht angreifen, sondern muss warten, bis eine bewegliche Figur sie angreift.

ENDE DES SPIELS

Wenn es dir gelingt, die Fahne deines Gegners zu erobern, endet die Partie, und du hast **GEWONNEN!**

Hinweis: Wenn du in einem Spielzug keine Figur mehr verschieben und nicht angreifen kannst, musst du aufgeben und deinen Gegenspieler zum Gewinner erklären.


TIPPS FÜR DIE STRATEGIE

Wenn du die Regeln für das Verschieben von Figuren und Angreifen gelesen hast, weißt du, dass eine gute Positionierung deiner Figuren von großer Bedeutung für den Spielverlauf ist. Darum ist es eine gute Verteidigungstaktik, rund um deine Fahne einige Bomben aufzustellen. Aber du kannst deinen Gegenspieler auch in die Irre führen, indem du andere Bomben in einem gewissen Abstand zur Fahne aufstellst.

Im Prinzip ist es eine gute Strategie, einige Spielfiguren mit hohem Rang in den vorderen Linien aufzustellen, aber wenn diese Figuren schon in einer frühen Phase des Spiels geschlagen werden, kann deine Position geschwächt werden. Aufklärer in der vordersten Reihe können nützlich sein, um herauszufinden, welche Stärke die gegnerischen Spielfiguren haben.



STRATEGO KAMPFKARTEN

Das ist eine schnelle und spannende neue Variante von Stratego. Diese Variante wird mit einem speziellen Kartensatz und nur 30 Spielfiguren (mit einem  gekennzeichnet) gespielt. Dabei gelten die Regeln von „Stratego Original“, allerdings werden vor Spielbeginn nicht die ersten 4, sondern die ersten 3 Reihen gefüllt.

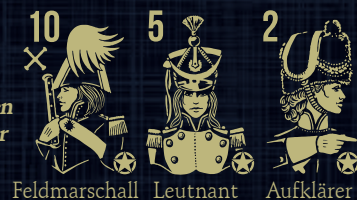
Bewegliche Figuren:



Unbewegliche Figuren



* Das Spiel umfasst 3 Bonusfiguren für jeden Spieler – du hast die Wahl zwischen einer männlichen und einer weiblichen Figur für den Feldmarschall, den Leutnant und den Aufklärer. Alle nicht verwendeten Figuren werden aus dem Spiel genommen.



DIE KARTEN

Es gibt 15 verschiedene Karten in 3 Kategorien: 6 Bewegungskarten (grün), 6 Angriffskarten (violett) und 3 Verteidigungskarten (gelb).

BEWEGUNGSKARTEN

Bewegungskarten beeinflussen die Art und Weise, wie deine Figuren auf dem Schlachtfeld verschoben werden können. Eine Bewegungskarte wird immer zuerst gespielt.



Schiff: Verschiebe eine deiner Figuren, die sich neben einem See befindet, (horizontal oder vertikal, nicht diagonal) auf das erste Feld am anderen Seeufer.



Sprung: Eine Figur kann 2 Felder vorrücken (horizontal oder vertikal, nicht diagonal), indem sie eine andere Figur überspringt, die auf einem der 4 angrenzenden Felder steht (links, rechts, davor oder dahinter). Die übersprungene Figur wird nicht angegriffen. Ein leeres Feld kann nicht übersprungen werden.



Angriff: Eine deiner beweglichen Figuren kann (horizontal oder vertikal, nicht diagonal) exakt 2 oder 3 Felder in einer geraden Linie vorrücken, je nach der gespielten Karte. Du kannst weder über andere Figuren hinwegspringen noch kurz anhalten.



Täuschungsmanöver: Verschiebe eine deiner beweglichen Figuren 1 Schritt in diagonaler Richtung. Aufklärer können mehrere freie Felder überqueren. Deine Figur kann sich diagonal zwischen anderen Figuren hindurchbewegen.



Tauschen: Zwei deiner beweglichen Figuren, die in der gleichen Spalte oder Reihe auf dem Spielbrett stehen, tauschen die Plätze. Es ist erlaubt, dass die Figuren sich beim Tausch ihrer Plätze über Wasser und andere Figuren hinweg bewegen. Dann endet dein Spielzug sofort, es sei denn, du willst eine Angriffskarte spielen.

ANGRIFFSKARTEN

Eine Angriffskarte beeinflusst die Art und Weise, wie du deinen Gegenspieler angreifst, und wird immer erst gespielt, nachdem du (falls gewünscht) eine Bewegungskarte gespielt hast.



Angreifen: Nur in diesem Zug, erhöht sich der Rang der angreifenden Figur je nach gespielter Karte um +1, +2 oder +3, ohne dass sich ihre Eigenschaften verändern. Beispiel: Ein Aufklärer wird kein Mineur, wenn du die Karte „+1“ spielst, aber er kann mehrere Felder vorrücken. Figuren können einen höheren Rang als 10 erhalten: Ein Oberst (8) beispielsweise kann mit der Angriffskarte „+3“ auf Rang 11 befördert werden und dann jede bewegliche Figur auf dem Spielbrett schlagen.



Scheinangriff: Nur in diesem Zug kannst du angreifen, ohne die Identität deiner Figur preiszugeben, aber dein Gegenspieler muss die Identität seiner Figur offenlegen. Wenn diese Karte gespielt wird, werden keine Figuren geschlagen oder aus dem Spiel genommen. Deine Spielfigur kehrt an ihre vorherige Position auf dem Spielbrett zurück.



Bombenschutz: Nur in diesem Zug überlebt die angreifende Figur eine Bombe. Die angegriffene Bombe wird aus dem Spiel genommen. Bei einem Angriff auf andere Figuren als die Bombe hat die Bombenschutzkarte keine Wirkung, und die angreifende Figur behält ihren normalen Rang.



Angriff der Spionin: Nur in diesem Zug schlägt die Spionin jede Figur, die sie angreift, mit Ausnahme einer Bombe.

VERTEIDIGUNGSKARTEN

Du kannst Verteidigungskarten nur einsetzen, wenn du angegriffen wirst, aber nie, wenn du einen Gegenspieler angreifst.



Verteidigen: Nur in diesem Zug erhöht sich der Rang der angegriffenen Figur um +1, +2 oder +3, je nach gespielter Karte. Figuren können einen höheren Rang als 10 erhalten: Ein Oberst (8) beispielsweise kann mit der Verteidigungskarte „+3“ auf Rang 11 befördert werden.

VOR SPIELBEGINN

Die roten und blauen Karten werden getrennt voneinander gemischt und verdeckt neben das Spielbrett gelegt (ein separater Stapel für jeden Spieler). Nimm die obersten 3 Karten von deinem Stapel. Bevor das Spiel anfängt, haben die Spieler einmalig die Möglichkeit, alle 3 Karten in beliebiger Reihenfolge unter ihren Stapel zu legen und 3 neue Karten zu ziehen.

ABLAUF EINES SPIELZUGS

Wenn du am Zug bist, musst du entweder:

EINE KARTE TAUSCHEN

Wähle eine deiner Handkarten und lege sie verdeckt unter deinen Stapel. Nimm die oberste Karte von deinem Stapel. Dann ist dein Spielzug vorbei, und bei deinem nächsten Zug darfst du keine Karte tauschen.

ODER

EINE FIGUR VERSCHIEBEN ODER MIT EINER FIGUR ANGREIFEN UND EVENTUELL EINE KARTE SPIELEN

Du musst eine deiner Spielfiguren verschieben oder mit einer deiner Spielfiguren angreifen, entsprechend den Regeln von „Stratego Original“. Allerdings darfst du bei deinem Spielzug auch eine Bewegungs- und/oder Angriffskarte spielen:

SCHRITT 1:

Entscheide, ob du eine Bewegungskarte spielen willst. Wenn du eine Bewegungskarte spielst, ändert sich die Art und Weise, wie du deine Figur verschieben darfst – aber es kann auch bedeuten, dass du eine gegnerische Figur angreifen musst: Landet deine Figur auf einem Feld, auf dem eine gegnerische Figur steht, gilt dies als Angriff!

SCHRITT 2:

Wenn du eine gegnerische Figur angreifst, entscheidest du, ob du eine deiner Angriffskarten spielen willst. Zeige beim Angriff deine Angriffskarte und deine Figur. Ein angegriffener Spieler kann sich dafür entscheiden, eine Verteidigungskarte zu spielen, auch wenn keine Angriffskarte gespielt wurde.

SCHRITT 3:

Anhand der Ränge der Figuren und der gespielten Karten wird entschieden, welche Figur gewinnt.

DEN SPIELZUG BEENDEN

Alle gespielten Karten werden offen neben das Spielbrett gelegt, damit beide Spieler sie sehen können. Karten können während des Spiels nur ein einziges Mal benutzt werden und kommen dann aus dem Spiel.

Wenn du weniger als 3 Karten auf der Hand hast, musst du vor dem Ende deines Spielzugs eine Karte von deinem Stapel ziehen (solange noch Karten im Stapel sind).

Anmerkung: Für noch mehr Taktik im Spiel könnt ihr wie folgt vorgehen: Du sagst, dass du angreifen und eine Angriffskarte spielen wirst, aber du enthüllst die Karte und die Identität deiner Figur nicht. Das tust du erst, wenn der verteidigende Spieler beschlossen hat, ob er eine Verteidigungskarte spielen will. Beide Karten und beide Identitäten der Figuren werden jetzt gleichzeitig offengelegt. So kommt ein Bluff-Element ins Spiel, weil du eine Angriffskarte benutzen kannst, um einen Gegenspieler zu zwingen, eine Verteidigungskarte zu spielen.

Jumbodiset GROUP

19945

© Royal Jumbo, Stratego® ist eine eingetragene Marke im Besitz von Royal Jumbo B.V.

Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

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

© 2022 Koninklijke Jumbo B.V. Jumbodiset Group.
All rights reserved.

jumbo.eu

 jumbodisetgames



Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erststückerisikofahr. 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.

Stratego

65 ANIVERSARIO

ES Un juego de habilidad y estrategia para dos jugadores

STRATEGO es el juego de movimientos rápidos que ofrece un sinfín de formas de burlar al ejército de tu adversario y pone a prueba tu temple. El objetivo es capturar la bandera de tu enemigo, que está escondida en algún lugar del tablero. También se oculta el rango militar de cada pieza. Este solo se desvela cuando se enfrentan dos piezas: la pieza de menor rango pierde y se retira del tablero. Pero, ¡cuidado! Hay bombas escondidas por todas partes que solo puede desactivar el Minador. Incluso el Mariscal, la pieza de más alto rango, tiene un punto débil, puesto que el modesto Espía puede sacarlo del campo de batalla.

Planifica cuidadosamente cómo vas a desplegar tus tropas antes de empezar la partida. Después, mantén la calma mientras realizas cada movimiento y trata de descubrir dónde se esconde la bandera de tu enemigo. En cuanto domines el Stratego Original, estarás listo para el juego de Cartas de Batalla con el que se celebra el 65 aniversario de Stratego.

STRATEGO ORIGINAL

El OBJETIVO del juego es capturar la bandera de tu adversario.

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero entre los jugadores de manera que la palabra STRATEGO quede delante tuyo.
2. Un jugador toma las piezas rojas y el otro las azules.
3. Cada jugador recibe un ejército de 40 piezas, por orden de rango de mayor a menor, compuesto por:

Piezas móviles:



Piezas fijas:



* El juego incluye 3 piezas extra para cada jugador: puedes elegir entre una pieza masculina y otra femenina para el Mariscal, un Teniente y un Explorador. Coloca las piezas sobrantes fuera del juego.



Las piezas móviles llevan un número en la esquina superior izquierda para indicar su rango. El Mariscal tiene un rango de 10 (el más alto), el General de 9, los Coroneles de 8, y así sucesivamente hasta el Espía, que está marcado con un 1.

4. Coloca el biombo en posición vertical entre las dos mitades del tablero para que tu adversario no pueda ver tus piezas.
5. Despliega tus tropas en tu mitad del tablero colocando una pieza en cada casilla de las cuatro filas que tienes más cerca. Es decir, 10 por fila, 4 filas en total. Deja vacías las dos filas centrales con los lagos al empezar la partida.
6. Coloca las piezas con las almenas en la parte superior y la «S» mirando hacia tu adversario. De este modo, el rango de cada pieza y su posición permanecerán ocultos. Cuando ambos jugadores estéis listos, retira el biombo.

Consejo: Si es tu primera partida, lee las reglas de Movimiento y Ataque para hacerte una idea de cómo planificar la colocación de tus piezas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores se turnan, empezando por el jugador rojo. En tu turno, debes mover una de tus piezas **O BIEN** atacar una de las piezas de tu adversario.

DESPLAZAMIENTOS

1. No se puede hacer más de un desplazamiento en cada turno.
2. En tu turno, solo puedes desplazar una pieza hacia delante, hacia atrás, hacia la izquierda o hacia la derecha, nunca en diagonal.
3. Solo puedes desplazarte una casilla cada vez (salvo el Explorador, consulta la regla 10 más abajo).
4. Dos piezas no pueden ocupar la misma casilla al mismo tiempo.
5. No puedes desplazarte a una casilla ocupada por una pieza, ni saltar por encima.
6. No puedes pasar por los lagos del centro del tablero, ni saltar sobre ellos.
7. Las banderas y las bombas no se pueden mover. Una vez colocadas estas piezas al inicio de la partida, deben permanecer en esa casilla.

8. Si desplazas una pieza a una casilla y retiras la mano, no podrás devolverla a su posición original en ese turno.
9. No puedes desplazar la misma pieza de ida y de vuelta entre dos casillas más de 3 veces seguidas.
10. Reglas especiales para los Exploradores: Puedes desplazar los Exploradores un número ilimitado de casillas vacías hacia delante, hacia atrás o hacia los lados, en línea recta. Consejo: Con este movimiento, nuestro adversario no tardará en descubrir la identidad del Explorador. En algunos casos puede ser prudente desplazarlo solamente una casilla para no delatar la identidad del Explorador. El Explorador es la única pieza que puede desplazarse y atacar en el mismo turno. Por eso los Exploradores son especialmente valiosos, ya que pueden reconocer las posiciones enemigas.

ATACAR

1. Cuando una pieza roja y otra azul ocupan casillas adyacentes (no en diagonal), están en posición de atacar o «golpear».
2. Atacar siempre es opcional. No tienes que atacar si no quieres, incluso aunque tu pieza esté en posición de hacerlo.
3. En tu turno, puedes desplazarte o atacar. Pero no puedes hacer las dos cosas. (En el caso del Explorador existen reglas especiales.)
4. Para atacar en tu turno, toma tu pieza y «golpea» ligeramente la pieza de tu adversario mientras pronuncias el rango de tu pieza en voz alta. Tu adversario responde diciendo el rango de la suya y mostrándotela.
5. La pieza de menor rango es capturada y se retira del tablero. Si tu pieza atacante es la pieza ganadora, muévela inmediatamente a la casilla vacía que ocupaba anteriormente la pieza perdedora. Si ha ganado la pieza defensora, se queda donde está.
6. Si las piezas son de igual rango, ambas se retiran del tablero.
7. Un Mariscal elimina a un General, un General elimina a un Coronel, un Coronel elimina a un Comandante, y así sucesivamente hasta el Espía, que es la pieza de menor rango.
8. Reglas especiales para el Espía: El Espía es el único que puede eliminar al Mariscal, siempre y cuando ataque primero. Sin embargo, si el Mariscal es el primero en atacar, el Espía es eliminado. Todas las demás piezas eliminan al Espía, independientemente de quién ataque primero.
9. Bombas: Cuando cualquier pieza (excepto un Minador) toca una bomba, esa pieza se pierde y se retira del tablero. La bomba no se mueve a la casilla vacía, sino que permanece en su posición original en todo momento. Cuando un Minador «golpea» una bomba, esta es desactivada y se retira del tablero. El Minador se mueve hasta la casilla que ha dejado vacía la bomba. Nota: Una bomba no puede atacar, sino que debe esperar a que una pieza móvil la toque.

FIN DEL JUEGO

Una vez que «golpeas» la bandera de tu adversario, ¡el juego TERMINA y automáticamente se te declara GANADOR! Nota: Si en tu turno no puedes atacar ni desplazar una pieza, debes rendirte y declarar ganador a tu adversario.

SUGERENCIAS DE ESTRATEGIA

Al leer las reglas de desplazamiento y ataque, enseguida te darás cuenta de que la colocación inicial de las piezas puede determinar el resultado. Por lo tanto, rodear tu bandera con unas cuantas bombas es una buena táctica defensiva. Pero también es una buena idea engañar a tu adversario colocando otras bombas a cierta distancia de la bandera.

Situar unas cuantas piezas de alto rango en las primeras líneas también es un plan hábil, pero si las pierdes al principio de la partida podrías quedarte en una posición comprometida. Los Exploradores de la primera línea resultan útiles para calibrar la fuerza de las piezas del enemigo.

Los Minadores son muy importantes hacia el final de la partida, ya que te ayudan a desactivar cualquier bomba que rodee a la bandera del enemigo. Mantén algunos en la retaguardia.



CARTAS DE BATALLA DE STRATEGO

Las Cartas de Batalla de Stratego son una nueva modalidad rápida y emocionante del juego Stratego. En esta variante se juega con una baraja especial y solo 30 piezas (las marcadas con una ⚔). Las reglas son las mismas que para la versión Stratego Original, salvo que antes de empezar la partida únicamente se llenan las 3 primeras filas del tablero de juego, y no 4.

Piezas móviles:



Piezas fijas:



* El juego incluye 3 piezas extra para cada jugador: puedes elegir entre una pieza masculina y otra femenina para el Mariscal, un Teniente y un Explorador. Coloca las piezas sobrantes fuera del juego.



LAS CARTAS

Hay 15 cartas diferentes divididas en 3 categorías: 6 Cartas de Movimiento (verde), 6 Cartas de Ataque (morado) y 3 Cartas de Defensa (amarillo).

CARTAS DE DESPLAZAMIENTO

Las Cartas de Desplazamiento influyen en la forma en que puedes desplazarte por el campo de batalla. Las Cartas de Desplazamiento siempre se juegan primero.



Barco: Desplaza una de tus piezas móviles que esté junto a un lago (en horizontal o en vertical, no en diagonal) a la primera casilla del lado opuesto de ese lago.



Salto: Desplaza una piezas móvil 2 casillas saltando (horizontal o verticalmente, no en diagonal) sobre cualquier otra pieza que esté en una de las 4 casillas adyacentes (izquierda, derecha, delante o detrás). La pieza que saltes no será objeto de ataque. No puedes saltar sobre un casilla que esté vacía.



Carga: Desplaza una de tus piezas móviles (en horizontal o en vertical, no en diagonal) exactamente 2 o 3 casillas en línea recta, dependiendo de la carta jugada. No puedes saltar otras piezas ni desplazarte menos casillas.



Finta: Desplaza una de tus piezas móviles 1 paso en diagonal. Los Exploradores pueden recorrer varias casillas desocupadas. Se permite el movimiento en diagonal entre las piezas.



Intercambio: Cambia dos de tus piezas móviles que estén en la misma columna o fila del tablero de juego. Está permitido intercambiar piezas cruzando el agua y sobre otras piezas. Esta jugada hace que termine inmediatamente tu turno.

CARTAS DE ATAQUE

Una Carta de Ataque influye en la forma en que te enfrentas a tu adversario y siempre se juega en último lugar si decidiste jugar una Carta de Desplazamiento.



Ataque: Únicamente en este turno, la pieza atacante asciende de rango 1, 2 o 3 rangos dependiendo de la carta jugada, pero conserva las mismas características. Por ejemplo: Un Explorador no se convertirá en un Minador al jugar la carta +1, pero podrá seguir moviéndose varias casillas. Como resultado, las piezas pueden tener un rango superior a 10: por ejemplo, un Coronel (8) puede ascender al rango 11 usando la Carta de Ataque +3 y derrotar así cualquier pieza móvil del tablero.



Simulacro de ataque: Únicamente en este turno, puedes atacar sin desvelar tu pieza, pero tu adversario debe descubrir la suya. Al jugar esta carta no se capturan ni se retiran piezas del tablero. Tu pieza vuelve a la posición anterior en el tablero de juego.



Armadura: Únicamente en este turno, la pieza atacante sobrevive a la explosión de una bomba. La bomba atacada se retira del tablero. Si se ataca a piezas que no son bombas, la carta de armadura no tiene ningún efecto y la pieza atacante conserva su rango normal.



Ataque del Espía: Únicamente en este turno, el Espía derrota a cualquier pieza que ataque, a excepción de una Bomba.

CARTAS DE DEFENSA

Solo puedes usar Cartas de Defensa cuando te estén atacando, nunca cuando estés atacando a un adversario.



Defensa: Únicamente en este turno, la pieza móvil defensora asciende de rango 1, 2 o 3 grados dependiendo de la carta jugada. Las piezas pueden tener un rango superior a 10: por ejemplo, un Coronel (8) puede ascender al rango 11 usando la Carta de Defensa +3.

ANTES DE EMPEZAR

Baraja los mazos rojo y azul por separado y colócalos boca abajo junto al tablero de juego para crear una pila de robo para cada jugador. Roba las 3 primeras cartas de tu mazo y colócalas en tu mano. Antes de comenzar la partida, los jugadores tienen la posibilidad de descartar sus 3 cartas en cualquier orden, ponerlas debajo de su pila de robo y robar 3 cartas nuevas. Los jugadores pueden hacer esto una sola vez.

EN TU TURNO

En tu turno debes:

INTERCAMBIAR UNA CARTA

Elige una carta de tu mano y colócala boca abajo, debajo de tu pila de robo. Coge entonces una carta de la parte superior de tu pila de robo. Con esta acción termina tu turno y ya no puedes intercambiar ninguna carta en el siguiente turno.

O BIEN

DESPLAZAR UNA PIEZA O ATACAR Y, OPCIONALMENTE, JUGAR UNA CARTA

Debes desplazar o atacar con una de tus piezas siguiendo las reglas del Stratego Original. Sin embargo, también puedes jugar una Carta de Desplazamiento y/o de Ataque en tu turno:

PASO 1:

Decide si quieres jugar una Carta de Desplazamiento. Jugar una Carta de Desplazamiento cambia la forma en que puedes desplazar tu pieza, pero también puede suponer que debas atacar a una pieza del adversario: Ir a parar a una casilla ocupada por una pieza del adversario se considera un ataque!

PASO 2:

Al atacar una pieza del adversario, decide si quieres jugar una de tus Cartas de Ataque. Descubre tu Carta de Ataque y tu pieza cuando ataques. En caso de ataque, el jugador defensor también puede decidir usar una Carta de Defensa de las de su mano, incluso aunque no se haya jugado ninguna Carta de Ataque.

PASO 3:

El rango de las piezas y las cartas jugadas sirven para determinar qué pieza gana.

FIN DEL TURNO

Todas las cartas jugadas se descartan y se colocan boca arriba junto al tablero de juego para que ambos jugadores puedan verlas. Las cartas solo pueden usarse una vez durante una partida, y no se barajan ni se ponen de nuevo en la pila de robo. Antes de terminar tu turno, recuerda coger una carta de tu pila de robo (siempre que queden cartas) si tienes menos de 3 cartas en la mano.

Nota: Para jugar de forma más táctica, puedes elegir anunciar la Carta de Ataque, pero sin desvelarla ni mostrar la identidad de tu pieza hasta que el jugador defensor decida si va a jugar una Carta de Defensa. En ese caso, tanto la carta como la pieza se descubren a la vez. Esto añade un elemento de farol al juego, ya que se puede utilizar cualquier Carta de Ataque para obligar al adversario a jugar una Carta de Defensa.

Jumbodiset GROUP

19945

© Royal Jumbo, Stratego® es una marca comercial registrada propiedad de Royal Jumbo B.V.

Guarda las instrucciones para futuras referencias.

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

© 2022 Koninklijke Jumbo B.V. Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

jumbodisetgames



Advertencia: No es conveniente para niños menores de 36 meses, contiene o puede generar piezas pequeñas que pueden ser ingeridas o inhaladas. Peligro de asfixia. Se recomienda guardar el envase para conservar esta información. El contenido y el color pueden diferir de las imágenes mostradas. Diseñado en Países Bajos. Fabricado en China.