

1

De spelstukken in elkaar zetten
Assembling the playing pieces

Die Spielsteine vorbereiten
Assemblage des pièces de jeu

Kastelen
Castles
Burgen
Châteaux



Torens
Towers
Türme
Tours



Waterteam Water team	Wasserteam L'équipe Eau	Vuurteam Fire team	Feurteam L'équipe Feu
-------------------------	----------------------------	-----------------------	--------------------------

2

Het spel klaarzetten
Game setup

Spielaufbau
Disposition des pièces de jeu



NL

Spelregels Stratego Junior

Speel twee verschillende spellen met de inhoud van deze doos! Stratego Quest is een spel voor spelers van 4 jaar en ouder. Stratego Triumph is geschikt voor spelers van 6 jaar en ouder.

Inhoud

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

De eerste keer spelen

Kijk goed naar Figuur 1 op pagina 1 om te zien hoe de kastelen in elkaar gezet moeten worden.

Schuif elke heldenkaart van het waterteam (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 heldenkaarten van het vuurteam 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 draak van de tegenstander weet te verslaan is de winnaar!



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 de Efteling heeft bezocht, mag kiezen of hij met het waterteam of het vuurteam speelt.

Beide spelers pakken alle speelstukken en plaatsen ze aan hun kant van het speelbord. Zorg ervoor dat de andere speler de plaatjes op jouw kastelen niet kan zien.

Iedere speler plaatst zonder dat de ander het kan zien de speelstukken: plaats jouw 3 torens in de drie grotere 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 de foto op pagina 2 van deze spelregels. 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 figuur:



Joris	De koning	De drakenstrijders	Prinses en meisjes	Paarden	Mistflarden

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 aanvalt, 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 draak verslaan

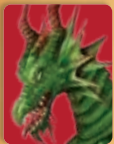
Zodra je een kasteel van de laatste rij van je tegenstander hebt verwijderd (rij 4), kun je bij je volgende beurt een van de torens oppakken en bekijken. Het maakt niet uit waar je pad op de laatste rij is geëindigd; je mag een van de drie torens kiezen:



Als je de toren met het gouden drakenkies, 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 vuur of water 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 **draak** kiest, win je het spel!

Wie wint?

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

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 draak verstopt zit, net als bij Stratego Quest.

De eerste keer spelen

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

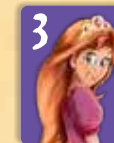
Het spel spelen

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 aanvallen. 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 aanvallen (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 aan te vallen 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 aanvalt:

- Als het aanvallende kasteel wint, verplaats 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 aanvallende kasteel verliest, wordt het van het speelbord verwijderd en blijft het winnende speelstuk staan.

Let op! Je kunt een kasteel aanvallen dat naast, voor of achter je staat, maar je kunt 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 verplaats een ander speelstuk.

De draak verslaan

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 het gouden drakenei 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 de vuur- of waterbal 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 **draak** 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 draak vindt, wint het spel!

Joris en de Draak

Er was eens een klein koninkrijk dat geplaagd werd door een verschrikkelijke, vuurspuwende moerasdraak. Zolang de koning hem elke dag twee schapen liet brengen om op te peuzelen deed het gigantische beest gelukkig niemand kwaad. Maar op een kwade dag waren alle schapen op en iemand moest het de draak vertellen...

De dappere koning trok met zijn raadsman het stinkende moeras in. Daar doemde de enorme draak op vanuit de nevel. 'WRAAAAAH!' brulde het beest. Hij sloeg met zijn staart in het water dat het hoog opspatte en liet de vlammen uit zijn bek spuiten. 'Ik ben de heerser van water en vuur!' De koning wrong zijn baard uit. 'Hum, eh... het zit zo... de schapen zijn op.' De draak ontplofte bijna van woede: 'Bezorg mij dan voortaan elke ochtend een jong meisje als ontbijt!' De koning en zijn raadsman waren geschokt. Ze smeekten om medelijden, maar de draak bleef bij zijn eis: elke ochtend een meisje.

Terug op het kasteel riep de koning de bevolking bij elkaar. De mensen waren verbijsterd en verdrietig. De raadsman nam een grote kelk en deed daarin alle namen van de meisjes uit het hele land. Ook die van de geliefde koningsdochter. Het meisje wiens naam getrokken werd zou de volgende ochtend aan de draak gevoerd worden... 'Intussen loof ik duizend en één dukaten uit voor degene die de draak verslaat', zei de koning. 'En hij mag trouwen met mijn dochter en regeren over ons koninkrijk!'



Er brak een verschrikkelijke tijd aan. Elke ochtend verslond de draak een meisje. En heel wat sterke jongemannen die probeerden hem te verslaan. Op een dag trok de koning het briefje met de naam van zijn dochter. Ten einde raad snikte hij: 'Is er dan niemand die de draak kan verslaan?' Toen reed een jonge ruiter de binnenplaats op. Hij was niet erg groot en sterk. 'Majesteit, ik ben Joris en ik ben speciaal gekomen om de heerser van water en vuur te verslaan. Je moet een draak raken waar hij kwetsbaar is.' De koning had er weinig vertrouwen in maar stuurde Joris op pad met een lange lans als wapen.

Tegen de avond bereikte Joris het mistige moeras. ‘Wrahaha! ‘En wie mag jij dan wel zijn?’ briepte de draak. Hij sloeg met zijn staart op het water en zette twee naaldbomen in brand. ‘Ik ben Joris, de enige echte heerser van water en vuur’ zei de tengere ridder.

‘Jij?! De heerser van water en vuur? Heb je soms niet gezien wat ik net deed?’

En Joris zei slim: ‘Heel leuk draak, maar dat is kinderspel vergeleken bij wat ik heb gedaan. Ik heb het water van de oceaan in brand gezet! Kijk zelf maar.’ Hij wees naar de rode avondlucht boven de bomen. De draak richtte zich verbaasd op om beter te kijken. ‘Strek je nog wat verder uit,’ zei Joris, ‘dan kun je de vlammen zien!’ En precies op dat moment sprong Joris naar voren en doorboorde met zijn lans tussen de schubben door het hart van het monster. De draak stortte met een oorverdovend gebrul dood neer.

Drakendoder Joris werd groots onthaald met trompetgeschal en gejuich. Maar hij bedankte voor de dukaten en de hand van de prinses. Hij zei: ‘Majesteit, een monster dat zo’n eigendunk heeft, kon het niet van mij winnen. Maar mijn hart is al vergeven. Verdeelt u alstublieft alle dukaten onder uw onderdanen.’

En zo leefde iedereen in het kleine land nog lang en gelukkig.



EN

Rules of the game Stratego Junior

Play two different games with the contents of this box! Stratego Quest is a game for players aged 4 years and up. Stratego Triumph is suitable for players aged 6 years and up.

Contents

- Game board
- 32 small castles (16x red and 16x blue)
- 6 big towers (3x red and 3x blue)
- 38 cardboard characters
- 1 dice
- Rules of the game

The first time you play

Take a good look at Figure 1 on page 1 to see how you assemble the castles. Slide each hero card of the water team (with the right side up) into the 3 blue towers and 16 small blue castles. Make sure you slide the bottom 3 hero cards into the blue towers. Do the same for the hero cards of the fire team with the remaining red castles and towers.

Aim of the game

The aim of the game is the same for Stratego Quest as it is for Stratego Triumph: the first player to reach the last row and defeat their opponent's dragon is the winner!



Stratego Quest!

(for players aged 4 years and up)

Setting up

Place the game board on a flat surface (preferably in the middle of the table). The player to have last visited the Efteling begins by choosing if they want to play with the water team or the fire team.

Both players take all their pieces and place them on their side of the game board. Make sure that the pictures on your castles can't be seen by other player.

Each player secretly sets out their pieces as follows: place your three 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 your castles so that you can see the character pictures and your opponent cannot. Have a look at the picture on page 2 of these rules. This is what your board should look like when you're ready to play.

Playing the game

The towers and castles will all 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 you a colour and a character:



George	The king	The dragon slayers	Princess and girls	Horses	Fog patches

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.

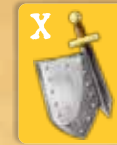
- If it's a character that matches the colour on the dice, remove that castle from the board.
- If it's not a match, place the castle back on the board as you found it. Try to remember which character was on the castle, because later in the game you may roll that colour with the dice!

The other player rolls the dice next and the game continues with the 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 four 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 pick one of the three 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 therefore never be removed from the board. Keep that in mind when you set up your next game! Think of clever places to hide them!

Defeat the dragon

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 three towers: the dice. It will show you a colour and a character:



If you pick the tower with the golden dragon egg, you must remove it from the board and during your next turn you can pick one of the two remaining towers.



Bad luck! If you pick a tower showing fire or water, you must remove it 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 **dragon**, you win the game!

Who wins?

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

Stratego Triumph!

(for players aged 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 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 beat your opponent in battle and reach the back row. Once you have reached the back row, try to find where the dragon is hidden, just as you would when playing Stratego Quest.

The first time you play

The setup is the same as for Stratego Quest.

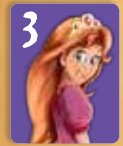
Playing the game

You can move all your castles around, except the ones marked with an “X”, which must stay on the spaces where they were placed at the start of the game. During your turn, move one of your castle pieces to an adjacent free space. You can move your castles forwards, backwards or sideways. You cannot move your castles diagonally. You can only challenge one of your opponent’s pieces at a time. Here’s how: look carefully at the pictures on your playing pieces. You’ll see that most of them have a number (1 - 6). The numbers tell you the character’s strength.

The aim 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 that castle (but you don’t have to). Compare the two castles’ strength:



The characters with an “X” cannot be moved. They must stay on the spaces 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 determined and the only ones that can defeat a character marked with an “X”.



Characters marked with a (1) are the weakest. That’s why they will lose almost any encounter. But being magical characters, they have the ability to defeat the strongest characters marked with a (6).

This is what could happen if you choose 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 is taken from the board and the winning piece 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 move your castle. 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 your castle in another direction if you can or move another playing piece.

Defeat the dragon

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 the golden dragon egg, you must 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 fire or water, you must remove the tower AND your castle from the board. You will have to reach your opponent’s last row with another one of your castles and try again.



If you find the **dragon**, you’ve displayed great courage and you win the game!

Who wins?

The player to first find their opponent’s tower with the dragon wins the game!

George and the Dragon

Once upon a time, there was a small kingdom plagued by a terrible, fire-breathing swamp dragon. If the King had two sheep delivered, daily, for the dragon to nibble on then the giant beast was content and did no harm to anyone! However, one day all the sheep were gone and someone had to tell the dragon...

The brave King and his counsel went into the stinking swamp. The enormous dragon loomed up through the mist. The beast roared. He slammed his tail onto the water which splashed up and flames spurt from his mouth. 'I am the ruler of water and fire!' As the King wrung out his beard, he mumbled 'Hum, er... it's like this... there are no more sheep left.' The dragon almost exploded with anger: 'From now on, give me a young maiden for breakfast every morning!' The King and his counsellor were shocked. They begged for mercy, but the dragon stuck to his demand: one maiden every morning.

Back at the castle, the King called all his people together. They were bewildered and sad. The counsellor took a large chalice and collected all names of the girls from all over the country, plus the name of the King's beloved daughter. The girl, whose name was drawn, each day, would be fed to the dragon the next morning... 'In the meantime, I reward the one that defeats the dragon with a thousand and one ducats', said the King. 'And he may marry my daughter and rule our kingdom!'



It was a terrible time. Every morning the dragon devoured a fair maiden. A lot of strong young men tried to defeat him. One day the King drew the name of his daughter. Completely devastated he sobbed: 'Is there no one that can defeat the dragon?' Just then a young horseman rode into the courtyard. He was not very large or strong. 'Your Majesty, I am George and I have come to defeat the ruler of water and fire. You must beat a dragon where he is vulnerable.' The King had little faith, but sent George out with a long lance as his weapon.

At nightfall, George reached the misty swamp. 'Wrahaha! And who are you?' the dragon roared. He hit the water with his tail and set two conifers on fire. 'I am George, the one and only ruler of water and fire,' said the small knight. 'You?!'

The ruler of water and fire? Didn't you see what I just did?' And George said cleverly: 'Very nice dragon, but that's child's play compared to what I did. I set all water of the ocean on fire! See for yourself.' He pointed to the red evening sky above the trees. The dragon rose in amazement to look more closely. 'Stretch out a little further,' said George, 'so you can see the flames!' And just at that moment George jumped forward and pierced the monster's heart, with his lance, between the scales. The dragon crashed to his death with a deafening roar.

Dragon slayer George was greeted with trumpet fanfares and cheers on his return. He said: 'Your Majesty, a monster with such arrogance, could not beat me. George was thankful for the ducats and the hand of the princess, however, he explained he didn't need the money and that his heart was already taken so told the King to distribute all ducats amongst his subjects'. Everyone in the small country lived happily ever after.



DE

Stratego Junior Spielanleitung

Mit dem Inhalt dieser Verpackung könnt ihr zwei verschiedene Spiele spielen! Stratego Quest ist ein Spiel für Spieler ab 4 Jahren. Stratego Triumph ist ein Spiel für Spieler ab 6 Jahren.

Inhalt

- Spielbrett
- 32 kleine Burgen (16 x rot und 16 x blau)
- 6 große Türme (3 x rot und 3 x blau)
- 38 Spielfiguren aus Pappkarton
- 1 Würfel
- Spielanleitung

Vor der ersten Partie

Die Abbildung 1 auf Seite 1 zeigt, wie die Burgen zusammengesetzt werden müssen. Stecke die Heldenkarten des Wasserteams (mit der richtigen Seite nach oben) in die 3 blauen Türme und die 16 kleinen blauen Burgen. Achte darauf, dass du die unteren 3 Heldenkarten in die blauen Türme steckst. Dann werden die Heldenkarten des Feuerteams in die übrigen roten Burgen und Türme gesteckt.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist bei Stratego Quest und Stratego Triumph das gleiche: Der Spieler, der als Erster die hinterste Reihe erreicht und den gegnerischen Drachen besiegt, gewinnt das Spiel!



Stratego Quest!

(Für Spieler ab 4 Jahren)

Das Spiel vorbereiten

Der Spielplan wird auf einen flachen Untergrund gelegt (am besten in die Mitte des Tisches). Der Spieler, der als Letzter den Efteling besucht hat, darf wählen, ob er mit dem Wasserteam oder dem Feuerteam spielt.

Beide Spieler nehmen alle Spielsteine und stellen sie an ihrer Seite des Spielbretts auf. Dabei müssen sie darauf achten, dass der andere Spieler die Abbildungen auf ihren Burgen nicht sehen kann.

Jeder Spieler stellt, ohne dass der Gegenspieler es sehen kann, seine drei Türme auf die drei größeren Felder an seiner Seite des Spielbretts. Du kannst selbst entscheiden, wie du deine Türme aufstellst. Dann stellst du die 16 Burgen auf die vier Reihen vor deinen Türmen. Die vier Felder in der Mitte des Spielfelds bleiben leer. Stelle deine Burgen so auf, dass du selbst die Figuren gut sehen kannst, der Gegenspieler jedoch nicht. Schau dir das Foto auf Seite 2 dieser Spielanleitung an. Wenn die Vorbereitung abgeschlossen ist, muss das Spielfeld so aussehen.

Das Spiel spielen

Alle Türme und Burgen bleiben während des ganzen Spiels an der Stelle, wo die Spieler sie aufgestellt haben. Der rote Spieler darf anfangen. Wenn ein Spieler am Zug ist, würfelt er. Der Würfel zeigt eine Farbe und eine Figur:



Georg	Der König	Die Drachenkämpfer	Prinzessin und Mädchen	Pferde	Nebelschwaden

Wähle jetzt eine der gegnerischen Burgen in der ersten Reihe aus, nimm sie in die Hand, drehe sie um und schau dir die Figur an.

- Wenn die Figur mit der Farbe auf dem Würfel übereinstimmt, nimmst du die Burg vom Spielbrett herunter.
- Stimmt die Figur nicht mit der Farbe über, dann stellst du die Burg wieder an dieselbe Stelle zurück. Versuche dir zu merken, welche Figur auf der Burg stand, weil du vielleicht später im Spiel diese Farbe würfelst!

Dann würfelt der andere Spieler und so wird das Spiel weitergespielt. Die Spieler würfeln abwechselnd.



Aufgepasst! Es gelten Regeln dafür, welche Burg du auswählen darfst.

1. Am Anfang des Spiels darfst du nur die vier Burgen in der ersten Reihe auswählen.
2. Nachdem du eine Burg oder mehrere Burgen aus dem Spiel genommen hast, kannst du bei deinem nächsten Spielzug jede Burg in der nächsten Reihe wählen.
3. Nachdem du eine Burg aus der letzten Reihe aus dem Spiel genommen hast, kannst du beim nächsten Spielzug einen der drei Türme wählen.



Wenn du auf eine Figur mit einem X triffst, wird dein Weg versperrt. Diese Figuren stehen nicht auf dem Würfel und können deshalb auch nie aus dem Spiel genommen werden. Merke dir diese Regel für das nächste Spiel! Überlege dir, an welcher Stelle du sie gut verstecken kannst!

Den Drachen besiegen

Wenn du eine Burg aus der letzten Reihe deines Gegenspielers weggenommen hast (Reihe 4), kannst du bei deinem nächsten Spielzug einen der Türme in die Hand nehmen und anschauen. Dabei spielt es keine Rolle, wo dein Weg in der letzten Reihe endet; du darfst einen der drei Türme auswählen:



Wenn du den Turm mit dem goldenen Drachenei wählst, musst du den Turm vom Spielbrett nehmen und bei deinem nächsten Spielzug einen der zwei übriggebliebenen Türme wählen.



So ein Pech! Wenn du dich für den Turm mit Feuer oder Wasser entschieden hast, musst du den Turm vom Spielbrett nehmen ABER zuvor entfernte Burgen müssen (durch den Gegenspieler) wieder zurück auf das Spielbrett gestellt werden, sodass er wieder ganz von vorne beginnen muss.



Wenn du den Turm mit dem **Drachen** wählst, gewinnst du das Spiel!

Wer gewinnt?

Der Spieler, dem es zuerst gelingt, den gegnerischen Turm mit dem Drachen zu finden, gewinnt das Spiel!

Stratego Triumph!

(Für Spieler ab 6 Jahren)

Stratego Triumph ist perfekt für Spieler, die vorher schon einmal Stratego Quest gespielt haben. Die Spielregeln von Stratego Triumph haben mehr Ähnlichkeit mit den Regeln von Stratego Original. Daher ist Stratego Triumph auch eine ideale Vorstufe für Stratego Original. Stratego Triumph wird mit den gleichen Spielsteinen gespielt wie Stratego Quest, aber jetzt ohne Würfel. Und bei dieser Variante darfst du die Spielfiguren verschieben. Das Ziel ist es, deinen Gegenspieler im Kampf zu besiegen und die letzte Reihe zu erreichen. Wenn du die letzte Reihe erreicht hast, versuchst du zu entdecken, wo sich der Drache versteckt hat, ebenso wie bei Stratego Quest.

Die erste Partie spielen

Die Spielvorbereitung ist genau die gleiche wie bei Stratego Quest.

Das Spiel spielen

Du kannst alle Burgen verschieben, außer den Burgen mit einem X, die auf den Feldern stehen bleiben müssen, wo du sie zu Beginn des Spiels aufgestellt hast. Wenn du am Zug bist, ziehst du eine deiner Burgen auf ein benachbartes leeres Feld. Du darfst deine Burgen nach vorne, nach hinten oder seitlich verschieben, aber nicht diagonal. Du kannst auch eine gegnerische Spielfigur angreifen. Das geht so: Wenn du dir die Abbildungen auf deinen Spielsteinen anschaust, siehst du, dass fast alle eine Nummer haben (1 bis 6). Diese Nummer bestimmt, wie stark diese Figur ist.

Das Ziel ist es, die gegnerischen Burgen zu besiegen: Wenn du auf einem Feld stehst, das an ein Feld grenzt, auf dem eine gegnerische Burg steht, kannst du diese Burg angreifen (du bist aber nicht zum Angriff verpflichtet). Vergleiche die Stärke der beiden Burgen:



Die Figuren mit einem X dürfen nicht verschoben werden. Sie bleiben auf dem Feld stehen, auf dem sie zu Beginn des Spiels aufgestellt wurden. Jeder Spielstein, der versucht, sie anzugreifen, verliert und wird vom Spielbrett heruntergenommen. Es gibt allerdings eine Ausnahme:



Figuren mit einer (3) sind nicht die stärksten Figuren auf dem Spielbrett, aber sie sind sehr entschlossene Kämpfer und die einzigen Spielsteine, die eine Figur mit einem X schlagen können.



Figuren mit einer (1) sind am schwächsten und verlieren aus diesem Grund fast jeden Kampf. Aber zugleich besitzen sie magische Kräfte, denn sie können die stärksten Figuren mit einer (6) schlagen.

Das kann passieren, wenn du eine gegnerische Burg angreifst:

- Wenn die angreifende Burg gewinnt, stellst du diese Burg auf das Feld, auf dem die besiegte Burg stand.
- Sind beide Burgen gleich stark, werden sie beide aus dem Spiel genommen.
- Verliert die angreifende Burg, wird sie aus dem Spiel genommen und bleibt der gewinnende Spielstein stehen.

Aufgepasst! Du kannst eine Burg angreifen, die neben, vor oder hinter dir steht, aber du kannst nicht diagonal angreifen.

Du darfst dieselbe Burg nicht immer wieder nach vorne und nach hinten verschieben.

Stelle dir diese Situation vor: Du verschiebst deine Burg und stellst sie bei deinem nächsten Spielzug wieder an die frühere Stelle zurück. Im nächsten Spielzug darfst du die Burg nicht wieder an die gleiche Stelle zurückstellen. Versuche, deine Burg in eine andere Richtung zu bewegen, wenn das möglich ist, oder verschiebe einen anderen Spielstein.

Den Drachen besiegen

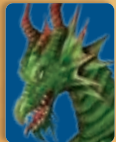
Wenn du nach einem langen Kampf die letzte Reihe an der Seite deines Gegenspielers erreicht hast, darfst du bei deinem nächsten Spielzug einen der großen Türme in die Hand nehmen:



Wenn du den Turm mit dem goldenen Drachenei wählst, musst du den Turm vom Spielbrett nehmen und darfst du bei deinem nächsten Spielzug einen der zwei übriggebliebenen Türme auswählen.



So ein Pech! Wählst du den Turm mit dem Feuer oder Wasser, musst du die Türme UND deine Burg vom Spielbrett nehmen. Du musst jetzt versuchen, mit einer deiner anderen Burgen die letzte gegnerische Reihe zu erreichen und es noch einmal versuchen.



Wenn du den **Drachen** findest, hast du deinen Mut bewiesen und gewinnst du das Spiel!

Wer gewinnt?

Der Spieler, dem es zuerst gelingt, den gegnerischen Turm mit dem Drachen zu finden, gewinnt das Spiel!

Georg und der Drache

Es war einmal ein kleines Königreich, das von einem schrecklichen, feuerspeienden Sumpfdrachen geplagt wurde. Solange der König ihm jeden Tag zwei Schafe zum Fraß bringen ließ, hat die riesige Bestie glücklicherweise niemandem etwas zuleide getan. Aber eines bösen Tages waren alle Schafe weg und jemand musste es dem Drachen sagen ...

Der tapfere König und sein Rat gingen in den stinkenden Sumpf. Dort tauchte der riesige Drache aus dem Nebel auf. "RRAAARRR!" brüllte die Bestie. Er knallte seinen Schwanz in das Wasser, sodass es hoch spritzte, und stieß dabei große Flammen aus seinem Rachen.

"Ich bin der Herrscher über Wasser und Feuer! Der König riß sich ab Bart. "Brumm, äh ... die Sache ist die ... die Schafe sind weg. Der Drache explodierte fast vor Wut:

"Gib mir von nun an jeden Morgen ein junges Mädchen zum Frühstück!"

Der König und sein Rat waren schockiert. Sie bettelten um Mitleid, doch der Drache hielt an seiner Forderung fest: jeden Morgen ein Mädchen.

Zurück im Schloss rief der König das Volk zusammen. Die Menschen waren verwirrt und traurig. Die Beraterin nahm einen großen Kelch und legte alle Namen der Mädchen aus dem ganzen Land hinein. Sogar die der geliebten Königstochter. Das Mädchen, dessen Name gezogen wurde, sollte am nächsten Morgen an den Drachen verfüttert werden ... „Inzwischen belohne ich denjenigen mit tausendundnein Dukaten, der den Drachen besiegt“, sagte der König. "Und er darf meine Tochter heiraten und unser Königreich regieren!"



Es war eine schreckliche Zeit. Jeden Morgen verschlang der Drache ein Mädchen. Und eine Menge starker junger Männer, die versuchen, ihn zu besiegen. Eines Tages zog der König den Zettel mit dem Namen seiner Tochter. Er war am Ende seiner Weisheit und schluchzte verzweifelt: "Gibt es niemanden, der den Drachen besiegen kann? Dann ritt ein junger Reiter in den Hof. Er war nicht sehr groß und stark. "Eure Majestät, ich bin Georg, und ich bin eigens gekommen, um den Herrscher von Wasser und Feuer zu besiegen. "Man muss einen Drachen dort treffen, wo er verwundbar ist. Der König hatte wenig Vertrauen in ihn, schickte aber Georg mit einer langen Lanze als Waffe hinaus.

Bei Einbruch der Nacht erreichte Georg den nebligen Sumpf. “Wrahaha! “Und wer bist du?”, fragte der Drache. Er schlug mit dem Schwanz auf das Wasser und setzte zwei Nadelbäume in Brand. “Ich bin Georg, der einzige und alleinige Herrscher über Wasser und Feuer”, sagte der zierliche Ritter.

“Du?! Der Herrscher über Wasser und Feuer? Hast du etwa nicht gesehen, was ich gerade getan habe?”

Und Georg sagte klugerweise: “Ein sehr schöner Drache, aber das ist ein Kinderspiel im Vergleich zu dem, was ich gemacht habe. Ich habe das Wasser des Ozeans in Brand gesteckt! Überzeuge dich selbst. Er zeigte auf den roten Abendhimmel über den Bäumen. Der Drache erhob sich staunend, um genauer hinzusehen. “Strecke dich etwas weiter aus”, sagte Georg, “damit du die Flammen sehen kannst! Und genau in diesem Moment sprang Georg vor und durchbohrte mit seiner Lanze zwischen den Schuppen das Herz des Monsters. Mit ohrenbetäubendem Gebrüll stürzte der Drache zu Tode.

Der Drachentöter Georg wurde begeistert mit Trompetenrufen und Jubel begrüßt. Aber er dankte für die Dukaten und die Hand der Prinzessin. Er rief: “Eure Majestät, ein Monster mit so großem Stolz, konnte es mir meinen nicht nehmen. Und mein Herz ist bereits vergeben.” Bitte verteilen Sie alle Dukaten an Ihre Untertanen. Und so lebten sie alle glücklich und zufrieden in dem kleinen Land bis ans Ende ihrer Tage.



FR

Stratego Junior Règles du jeu

Joue à deux jeux différents avec le contenu de cette boîte ! Stratego Quest s'adresse aux jeunes chevaliers à partir de 4 ans, Stratego Triumph aux chevaliers de 6 ans et plus.

Inhalt

- plateau de jeu
- 32 petits châteaux (16x rouge et 16x bleu)
- 6 grandes tours (3x rouge et 3x bleu)
- 38 figures en carton
- 1 dé
- règles du jeu

Avant de jouer la première fois

Regarde bien l'illustration 1 page 1 pour voir comment assembler correctement les châteaux.

Fais glisser chaque carte Héros de l'équipe Eau (orientée dans le bon sens !) dans les 3 tours bleues et les 16 petits châteaux bleus. Assure-toi de bien glisser les 3 cartes Héros du bas dans les tours bleues. Répète l'opération avec les cartes Héros de l'équipe Feu dans les châteaux et tours rouges restants.

But du jeu

Le but du jeu est le même pour Stratego Quest et Stratego Triumph : le joueur qui réussit le premier à atteindre la dernière rangée de son adversaire et à vaincre le dragon, a gagné !



Stratego Quest!

(Pour les jeunes chevaliers de 4 ans et plus)

Avant de commencer

Pose le plateau de jeu sur une surface plane, de préférence au milieu d'une table. Le joueur qui a visité le parc Efteling le plus récemment, choisit l'équipe avec laquelle il veut jouer : l'équipe Eau ou l'équipe Feu. Les deux joueurs prennent toutes les pièces du jeu et les disposent sur leur moitié de plateau de jeu. Chacun s'assure que son adversaire ne peut pas voir les images de ses châteaux.

Chaque joueur dispose les pièces du jeu sans que l'autre joueur puisse les voir : dispose tes 3 tours sur les trois plus grandes cases de ton côté du plateau. Tu es libre de choisir l'endroit sur lequel tu veux poser tes tours. Ensuite, dispose les 16 châteaux sur les quatre rangées situées devant tes tours. Les quatre cases au milieu du plateau restent vides. Dispose les châteaux de manière à ce que tu puisses voir les figures, mais pas ton adversaire ! Pour te faire une meilleure idée, regarde l'illustration page 2 de ces règles du jeu. Lorsque tu es prêt à jouer, le plateau de jeu doit ressembler à ce que tu vois dans cette illustration.

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. Quand c'est à ton tour de jouer, lance le dé. Le dé montre une couleur et une figure :



Georges	Le Roi	Les chasseurs de dragons	Princesse et filles	Chevaux	Les nappes de brume

Choisis maintenant un des châteaux de ton adversaire de la première rangée, prends-le, retourne-le et regarde la figure cachée.

- Si la figure correspond à la couleur du dé, retire le château du plateau de jeu.
- Si la figure ne correspond pas, remets le château à sa place. Essaie de te souvenir de la figure qui se trouve sur le château, car il est possible que plus tard dans le jeu tu lances cette couleur avec le dé !

C'est maintenant à ton adversaire de lancer le dé. Le jeu continue ainsi avec les joueurs qui lancent le dé à tour de rôle.



Attention ! Tu ne peux pas choisir n'importe quel château, il y a des règles à suivre.

1. Au début du jeu, tu ne peux choisir que les quatre châteaux de la première rangée.
2. Dès que tu as éliminé un ou plusieurs châteaux du plateau, tu peux choisir n'importe quel château de la rangée suivante lors de ton prochain tour.
3. Lorsque tu élimines un château de la dernière rangée, tu as le droit de choisir une des trois tours lors de ton prochain tour.



Lorsqu'un joueur attaque une figure marqué d'un X, son chemin est barré. Ces figures ne sont pas illustrées sur le dé et ne peuvent donc jamais être éliminées du plateau de jeu. Retiens bien cette règle pour la prochaine partie ! Trouve un endroit judicieux pour les cacher !

Vaincre le dragon

Dès que tu as éliminé un château de la dernière rangée de ton adversaire (rangée 4), tu as le droit lors de ton prochain tour de soulever une des tours pour regarder la figure qui se trouve dessus. La case de la dernière rangée sur laquelle ton chemin s'est arrêté n'a pas d'importance. Tu peux choisir une de ces trois tours :



Si tu choisis la tour avec l'œuf de dragon doré, tu dois retirer la tour du plateau de jeu et choisir une des deux tours restantes lors de ton prochain tour.



Quelle déveine ! Si tu choisis la tour avec de feu ou d'eau, tu dois retirer la tour ET tous les châteaux précédemment retirés doivent être replacés sur le plateau (par ton adversaire) car tu dois recommencer depuis le début.



Si vous choisissez la tour avec le **dragon**, tu remportes le jeu !

Qui gagne ?

Le joueur qui réussit le premier à trouver la tour de l'adversaire avec le dragon, gagne le jeu !

Stratego Triumph!

(Pour les chevaliers sans peur de 6 ans et plus)

Stratego Triumph est la suite parfaite pour les joueurs qui ont déjà joué à Stratego Quest. Les règles du jeu ressemblent beaucoup à celles de Stratego Original. Stratego Triumph est aussi une excellente façon de se préparer à jouer à Stratego Original. Stratego Triumph se joue avec les mêmes pièces de jeu que Stratego Quest, la seule différence est que le dé n'est pas utilisé. Les joueurs peuvent déplacer les pièces. Le but du jeu est de battre son adversaire et d'atteindre le premier la dernière rangée de sa moitié de plateau. Le joueur qui réussit le premier à l'atteindre, essaie de découvrir où se cache le dragon, comme dans Stratego Quest.

Avant de jouer la première fois

Les joueurs assemblent le jeu de la même manière que Stratego Quest.

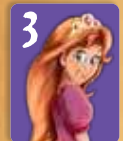
Déroulement du jeu

Tu peux déplacer tous les châteaux, sauf ceux qui sont marqués d'un X, ceux-là doivent rester sur les cases sur lesquelles tu les as placés au début du jeu. Lorsque c'est à ton tour de jouer, déplace un de tes châteaux vers une case vide adjacente. Tu peux déplacer tes châteaux vers l'avant, vers l'arrière ou sur le côté, mais jamais en diagonale. Tu as le droit d'attaquer une des pièces de ton adversaire. L'attaque se passe comme suit : regarde les illustrations sur tes pièces de jeu et note le chiffre (de 1 à 6) qui est marqué sur la presque totalité des pièces. Ce chiffre indique la force de ta figure.

Le but est de vaincre les châteaux de ton adversaire : lorsque tu te trouves sur une case adjacente à un des châteaux de ton adversaire, tu as le droit d'attaquer ce château (mais tu n'es pas obligé de le faire !). Compare la force des deux châteaux :



Les figures marquées d'un X ne peuvent pas être déplacées. Elles restent sur la case sur laquelle elles ont placées au début du jeu. Chaque pièce de jeu qu'elles essaient d'attaquer perd le combat et est éliminée du plateau de jeu. Il y a toutefois une exception :



Les figures marquées d'un (3) ne sont pas les figures les plus fortes du plateau de jeu, mais parce qu'elles ont un caractère inflexible, elles sont les seules pièces du jeu qui peuvent vaincre une figure marquée d'un X.



Les figures marquées d'un (1) sont les moins fortes. C'est pourquoi elles perdent presque chaque combat. Mais ce sont des figures magiques et c'est pourquoi elles peuvent vaincre les figures les plus fortes marquées d'un (6).

Voici ce qui se passe quand tu attaques le château d'un adversaire :

- Si le château attaquant gagne, déplace ce château sur la case sur laquelle se trouvait le château vaincu.
- Si la force des deux châteaux est égale, ils sont tous les deux retirés du plateau de jeu.
- Si le château attaquant perd, il est retiré du plateau de jeu et le château gagnant reste à sa place.

Attention ! Tu as le droit d'attaquer un château qui se trouve sur le côté, devant ou derrière toi, mais jamais en diagonale.

Les châteaux ne peuvent pas être déplacés indéfiniment sur les mêmes cases

Imagine la situation suivante : tu déplaces ton château. Au tour suivant, tu remets le château sur la case où il se trouvait précédemment. Dans ce cas, au prochain tour, tu ne peux plus remettre le château sur la case où il se trouvait. Tu dois donc déplacer ce château si possible dans une autre direction, ou déplacer une autre pièce.

Vaincre le dragon

Lorsqu'après un long combat, tu as réussi à atteindre la dernière rangée de la moitié du plateau de ton adversaire, tu peux soulever une des grandes tours lors de ton prochain tour :



Si tu choisis la tour avec l'œuf de dragon doré, tu dois retirer la tour du plateau de jeu et choisir lors de ton prochain tour une des deux tours restantes.



Quelle déveine ! Si tu choisis la tour avec de feu ou d'eau, tu dois retirer la tour ET le château du plateau de jeu. Tu dois maintenant atteindre la dernière rangée de la moitié de plateau de ton adversaire avec un de tes autres châteaux et refaire une tentative.



Si tu trouves le **dragon**, c'est que tu as montré ton vrai courage et c'est donc toi qui remportes le jeu !

Qui gagne ?

Le joueur qui trouve le premier la tour de l'adversaire avec le dragon, gagne le jeu !

Georges et le Dragon

Il était une fois un petit royaume en proie à un terrible dragon des marais cracheur de feu. Tant que le roi lui offrait deux moutons par jour à grignoter, la bête géante ne faisait heureusement de mal à personne. Mais un jour, il n'y eut plus de moutons et la mauvaise nouvelle dut être annoncée au dragon...

Le courageux roi et son conseiller se lancèrent dans le marécage puant. L'énorme dragon surgit alors de la brume. "WRAAAAH !" rugit la bête. Il claqua sa queue dans l'eau et fit jaillir des flammes de sa gueule. "Je suis le maître de l'eau et du feu !" Le roi se tortilla la barbe. "Hum, euh... c'est que... il n'y a plus de moutons." Le dragon faillit exploser de colère : "Dans ce cas, amenez-moi une jeune fille tous les matins pour le petit déjeuner !" Le roi et son conseiller étaient choqués. Ils implorèrent pitié, mais le dragon s'en tint à sa demande : une fille chaque matin.

De retour au château, le roi fit rassembler le peuple. Les gens étaient désespérés et tristes. Le conseiller prit un grand calice et y déposa les noms de toutes les filles du pays, y compris celui de la fille bien-aimée du roi. La jeune fille dont le nom avait été tiré au sort serait donnée en pâture au dragon le lendemain matin... "En attendant, je promets mille et un ducats pour celui qui vaincra le dragon", dit le roi. "Et il pourra épouser ma fille et gouverner notre royaume !"



C'était une époque terrible. Chaque matin, le dragon dévorait une fille. Mais aussi beaucoup de jeunes hommes forts qui tentèrent de le combattre. Un jour, le roi piocha le nom de sa fille. Sanglotant, il supplia : "N'y a-t-il donc personne qui puisse vaincre le dragon ?" Soudain, un jeune cavalier entra dans la cour. Il n'était pas très grand et ni très fort. "Votre Majesté, je suis Georges et je suis venu spécialement pour vaincre le maître de l'eau et du feu. Un dragon doit être frappé là où il est le plus vulnérable." Le roi n'y croyait guère, mais il envoya Georges combattre la bête armé d'une longue lance.

Le soir, Georges atteignit le marais brumeux. "Wahaha ! Et qui es-tu donc ?" hurla le dragon. Il frappa l'eau avec sa queue et a mis le feu à deux arbres. "Je suis Georges, le seul et unique maître de l'eau et du feu", dit le petit chevalier.

"Vous ?! Le maître de l'eau et du feu ? Vous n'avez donc pas vu ce que je viens de faire ?" Et Georges lui répondit habilement : "Très beau dragon, mais c'est un jeu d'enfant comparé à ce que j'ai fait. J'ai mis le feu à l'eau de l'océan ! Voyez par vous-même." Il montra le ciel rouge du soir au-dessus des arbres. Le dragon se leva avec stupéfaction pour regarder de plus près. "Allongez-vous un peu plus, dit Georges, pour voir les flammes !" Et à ce moment précis, Georges sauta en avant et transperça le cœur du monstre en enfonçant sa lance entre les écailles. Le dragon s'effondra mort dans un rugissement assourdissant.

Georges le tueur de dragon fut accueilli au son des trompettes et des acclamations. Mais il remercia les ducats et la main de la princesse. Il dit : "Votre Majesté, jamais un monstre aussi imbu de lui-même n'aurait pu me battre. Mais mon cœur appartient déjà à quelqu'un d'autre. Je vous prie de distribuer vos ducats à vos sujets." Et ainsi, tout le monde dans le petit pays vécut heureux pour toujours.



Efteling



Joris en de Draak

Stratego® JUNIOR



19854

© EFTELING

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2021 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

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

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



Spelregels
Rules of the game

Spielanleitung
Règles du jeu