

Conquest Stratego®



Spelregels
Règles du jeu



8+



60 min.



2-4



INHOUD

Intro	4	Speciale stukken	7
Inhoud van het spel	5	Verkenner	
Eerste keer spelen		Spion	
Doel van het spel		Gebieden bezetten	
Vorbereiding		Rangen van de stukken	
Stukken plaatsen		De actiekaarten	8
Pakken	6	Versterking	
Zetten		Verrassingsaanval	
Regels voor zetten		Blitz!	
Gevecht		Hergroeperen	
Vervloekt land	7	Geheime informatie	
Vlag		Verrader	
Het spel winnen		Nieuwe Spion	
		Strategietips	

CONTENU

Intro	9	Grades des pièces	12
Contenu du jeu	10	Pièces spéciales	
Assemblage		Éclaireur	
Objectif		Espion	
Préparatifs		Occupation des territoires	
Placer ses pièces		Les cartes action	13
Piochez	11	Renforcement	
Avancez		Attaque surprise	
Règles pour avancer		Blitz !	
Engager le combat		Regroupements	
Terre maudite	12	Information secrète	
Drapeau		Traître	
La victoire		Nouvel espion	
		Conseils stratégiques	

Conquest Stratego®

Er is oorlog in het land Westeria. De koninkrijken Krachtberg, Oorlogsrots, Moed en Verderf hebben jarenlang een wankel vrede weten te bewaren; maar nu niet meer! Hun soldaten worden uitgezonden, hun spionnen maken plannetjes en hun tovenaressen vervloeken het land. Wees slim, veldheer! Pas op voor verraad en gebruik al je verstand!

De verovering van onze wereld is begonnen.



Inhoud van het spel

- Handleiding
- Speelbord
- 42 speciale actiekaarten
 - 6 x Versterking,
 - 13 x Blitz!,
 - 4 x Verrassingsaanval,
 - 11 x Hergroeperen,
 - 5 x Geheime informatie,
 - 1 x Verrader,
 - 2 x Nieuwe spion
- 24 gebiedsfiches (1 per gebied)
- 72 stukken (18 elk in vier kleuren)
- 4 troepenpakjes
- Frame met rangenkaartjes

Eerste keer spelen

Druk de rangenkaartjes uit het frame en schuif ze in de stukken van de bijbehorende kleur.

Doel van het spel

Versla de legers van je tegenstanders door hun vlag te veroveren.

Vorbereiding

Klap het speelbord open en plaats de gebiedsfiches op de bijbehorende gebieden. Het bord heeft 24 gebieden, elk weer opgedeeld in drie zones.



NB: in acht van de gebieden liggen steden die een bonus geven, uitleg daarover staat



verderop in de handleiding beschreven.

Die steden zijn: North Hold, Rocky Wild, Lookout Ledge, Keyfort, Ravenfall, Castleburg en Mammoth Bay.

Er zijn enkele bergketens op het bord waar stukken niet doorheen kunnen. De stukken mogen niet over de bergen heen verplaatst worden en ze kunnen er ook niet door aanvallen.

Dak de Verraderkaart uit de stapel speciale actiekaarten, schud de stapel en leg de Verraderkaart onderop. Leg de stapel speciale actiekaarten op het vakje 'Draw' op het bord.



De spelers gaan rondom het speelbord zitten, zodat iedere speler aan een kant zit. Elke speler kiest een kleur en stopt alle stukken van die kleur in zijn of haar troepenpakje. Om te bepalen wie er begint, pakken alle spelers zonder te kijken een stuk uit zijn of haar troepenpakje. De speler die het stuk met de hoogste rang pakt, mag beginnen (een Vervloekt land telt als 0, de Vlag als 11).



Dan kiezen alle spelers, beginnend met de startspeler, een gebiedsfiche van het bord. De laatste speler mag als eerste een tweede fiche kiezen en zo terug naar de startspeler, die weer als eerste het derde fiche mag kiezen. Zo gaat het verder, totdat alle gebieden gelijkelijk verdeeld zijn. Bij het begin van het spel moeten alle gebieden in het bezit van een speler zijn. Alle gebiedsfiches worden voor de speler gelegd aan wie het gebied behoort.



Stukken plaatsen

Verdeel al je stukken over de gebieden, die van jou zijn. De stukken zijn zo ontworpen dat alleen de eigenaar kan zien om welk stuk het gaat. Om te controleren of alle gebieden een 'eigenaar' hebben is het handig als alle spelers op elk van hun gebieden één stuk plaatsen.

Daarna mogen spelers hun stukken zo veel verplaatsen als ze willen. Er mag maar één stuk op elke zone staan, en maximaal drie per gebied. Zones of gebieden mogen ook leeg blijven. Het spel begint als iedereen al zijn of haar stukken heeft geplaatst. De startspeler mag beginnen.



ELKE BEURT moet een speler twee dingen doen: eerst **PAKKEN**, dan **ZETTEN**.

Pakken

Aan het begin van je beurt tel je hoeveel gebiedsfiches je hebt. Je krijgt een gebiedsfiche voor elk gebied dat van jou is. Een gebied is van jou als jij de enige bent met één of meer stukken in dat gebied. Deel je aantal gebiedsfiches door twee en pak zo veel actiekaarten van de stapel (naar beneden afgerond). Leg de kaarten op tafel zodat iedereen ze kan zien en beslis welke van die kaarten je wilt spelen. Als je een kaart gekozen hebt, voer je uit wat erop staat en legt vervolgens alle kaarten met de tekst naar boven op het vakje 'Discard' (aflegstapel). Iedereen mag altijd weten hoeveel kaarten nog op de stapel 'Draw' liggen. Als deze stapel op is, wordt de aflegstapel geschud (incl. de Verraderkaart) en een nieuwe pakstapel gemaakt. Alleen bij het begin van het spel wordt de Verraderkaart dus onderop geplaatst! Let op, iedere keer als je de Verraderkaart speelt moeten alle kaarten opnieuw geschud worden.



Zetten

Verplaats één van jouw stukken naar een aangrenzende zone. Als er een vijandelijk stuk op die zone staat, moet er gevochten worden. Je krijgt een extra zet voor elk gebied met een stad die van jou is aan het begin van je beurt.

Aan het eind van je beurt controleer je of er gebieden van eigenaar zijn veranderd (zie 'Gebieden bezetten' op pagina 7).

Regels voor zetten

- 1 Je krijgt minimaal één zet per beurt, hoe je er ook voor smut. Deze zet is verplicht, behalve als je alleen een Vlag en Vervloekt land hebt, dan kun je niet zetten. Stukken kunnen alleen maar naar een aangrenzende zone worden verplaatst (behalve Verkenners, zie 'Speciale stukken' op pagina 7). Stukken kunnen naar elke aangrenzende zone worden verplaatst zolang die een grens deelt met de zone waar het stuk vandaan komt.
- 2 Twee stukken van dezelfde kleur kunnen niet op hetzelfde moment dezelfde zone bezetten. Stukken met verschillende kleuren kunnen alleen dezelfde zone bezetten als ze gaan vechten, en alleen tot het gevecht voorbij is. Let op: maximaal drie stukken van een kleur mogen een gebied bezetten, een voor elke zone.
- 3 Stukken kunnen niet over andere stukken springen of bezette zones oversteken.

De Vlag en Vervloekt land kunnen niet worden verplaatst. Deze stukken blijven altijd op hun plek.

Gevecht

- Als je een stuk naar een bezette zone verplaatst, begint het gevecht. Beide spelers laten hun stuk aan iedereen zien.
- Als jouw stuk een hogere rang heeft dan die van je tegenstander, versla je hem. Je tegenstander stopt het verslagen stuk in zijn of haar troepenzakje.
- Als jouw stuk een lagere rang heeft dan die van je tegenstander, is jouw stuk verslagen. Stop het verslagen stuk in je troepenzakje.
- Als jullie stukken dezelfde rang hebben, zijn beide stukken verslagen. Elke speler stopt het verslagen stuk in zijn of haar troepenzakje.



Bezette zone

Verplaatst spelstuk

Gevecht

Vervloekt land



Als een stuk Vervloekt land aanvalt, wordt de aanvaller verslagen en het stuk in het troepenpakje gestopt. Alleen een Tovenares kan Vervloekt land aanvallen en verslaan.

Vlag



Elk stuk kan de Vlag van een tegenstander veroveren. Als je Vlag wordt veroverd, mag je geen actiekaarten meer pakken, zelfs niet als je meerdere gebieden bezet hebt. De veroverde Vlag wordt voor de speler gezet die hem veroverd heeft. Om je Vlag terug te veroveren moet je de Vlag van die speler veroveren (die nog op het bord staat) met een van jouw stukken. Als dit lukt mag je jouw Vlag op een lege zone op het bord zetten en de Vlag(gen) van je tegenstander voor je neerzetten.

Een speler kan geen veroverde vlag voor zich neerzetten als hij of zij geen eigen Vlag meer heeft. Als je geen Vlag hebt en je de Vlag van een tegenstander verovert gaat die Vlag naar de speler die ook jouw Vlag veroverd heeft.

Het spel winnen

Je wint het spel als jij de enige speler bent met een Vlag op het speelbord. Alle andere Vlaggen zijn dan veroverd.

Rangen van de stukken

Hieronder staat een lijst met alle stukken in het spel op volgorde van rang, met de Spion als laagste en de Koning als hoogste.

10

Koning



9

Koningin



8

Prins



7

Hertog



6

Graaf



5

Ridder



4

Baron



3

Tovenares



2

Verkenner



1

Spion



Vervloekt land



Vlag



Speciale stukken

Verkenner



Speciale zet: de Verkenner mag over zoveel vrije zones worden verplaatst als mogelijk. Door deze speciale kracht te gebruiken wordt zijn identiteit wel bekend. Je kunt hem desgewenst ook per beurt maar één zone verplaatsen om zijn identiteit geheim te houden.

Spion



Speciale aanval: de Spion is het enige stuk dat de Koning kan verslaan. Als de Spion een Koning aanvalt, is de Koning verslagen. Maar als de Koning de Spion aanvalt, is de Spion verslagen.

Gebieden bezetten

Een gebied is bezet als het alleen door stukken van één speler wordt bezet. Die speler bezit het fiche dat bij dat gebied hoort zolang hij of zij het bezet heeft.

Een gebied is omstreden als het onbezet is of bezet door stukken van meer dan één speler. Plaats het fiche van dat gebied in de Omstreden zone (onderaan Speelbord) zolang het omstreden is.

De actiekaarten

Versterking



Dak een willekeurig stuk uit je troepenpakje en plaats dat op een vrije zone die grenst aan een van je stukken. Deze kaart kan niet worden gespeeld als een speler geen reservetroepen meer in zijn zakje heeft.

Verrassingsaanval



Dak een willekeurig stuk uit je troepenpakje en plaats dat op een vrije zone naar keuze. Deze kaart kan niet worden gespeeld als een speler geen reservetroepen meer in zijn zakje heeft.

Blitz!



Je mag deze beurt tweemaal een extra zet doen. Deze extra zetten zijn niet verplicht.

Hergroeperen



Kies drie stukken van jouw leger naar keuze en verwissel ze van plek. De drie gekozen stukken mogen zo verwisseld worden dat de tegenstanders niet weten of ze alle drie of geen van alle van plek zijn veranderd. Ook de Vlag en Vervloekte landstukken mag je hergroeperen. Hergroeperen is erg waardevol als je de positie van een stuk wilt verbergen nadat zijn identiteit bekend is geworden, zoals die van de Vlag of Vervloekt land.

Geheime informatie



Je moet jouw Spion in het spel hebben om deze kaart te kunnen spelen (laat de stukken in je troepenpakje zien om te bewijzen dat hij nog in

het spel zit). Kies twee aangrenzende stukken op het bord en bekijk ze. Je mag geen informatie met betrekking tot de plek of de identiteit van deze stukken aan andere spelers doorgeven.

Verrader



Raad de identiteit van een stuk op het bord en bekijk dat stuk. Als je het goed geraden hebt, is dit stuk onmiddellijk verslagen en wordt het in het troepenpakje van die speler gestopt (of is het veroverd, als het de Vlag is). Als je het fout hebt, zet je hem terug op z'n plek. Net als bij de geheime informatiekaart mag je niks over het stuk aan de andere spelers laten weten. Als je de Verraderkaart speelt (of weglegt) moeten alle kaarten in de weglegstapel onmiddellijk geschud worden om een nieuwe stapel te maken.

Nieuwe Spion



Met deze kaart mag je jouw Spion uit je troepenpakje pakken en hem op een vrije zone op het bord zetten.

Strategietips

- Plaats Vervloekte landen op gebieden met steden om ze beter te kunnen verdedigen.
- Gebruik een Verkennerskaart of een Verrassingsaanval om een stuk dicht bij je tegenstander te krijgen. Gebruik een Hergroeperingskaart in de beurten daarna om met een sterker stuk aan te kunnen vallen.

Conquest Stratego®

La guerre fait rage au pays de Westeria. Pendant de longues années, les royaumes de Grand-massif, Roche-de-guerre, Bravade et Perdition ont réussi à conserver une paix précaire. Mais aujourd'hui, la paix est rompue ! Leurs soldats sont envoyés en expédition, leurs espions complotent et leurs sorciers jettent la malédiction sur le pays. Soyez courageux, téméraires soldats ! Méfiez-vous des traîtres et utilisez chaque parcelle de ruse que vous possédez ! La conquête de notre monde a commencé.



Contenu du jeu

- Manuel
- Plateau de jeu
- 42 cartes action spéciales
 - 6 x renforcement,
 - 13 x Blitz !,
 - 4 x attaques surprises,
 - 11 x regroupements,
 - 5 x informations secrètes,
 - 1 x traître, 2 nouveaux espions
- 24 fiches territoire (1 par territoire)
- 72 balises de pièce (18 exemplaires de 4 couleurs)
- 4 sacs de troupes
- Cadre avec fiches de grades

Assemblage

Détachez les cartes de rangs de leur cadre et glissez-les dans les pièces de la couleur correspondante.

Objectif

Vaincre les armées ennemies en capturant leur drapeau.

Préparatifs

Ouvrez le plateau de jeu et placez chaque fiche de territoire sur son territoire respectif. Le plateau abrite 24 territoires, tous divisés en trois zones.

Note : Huit de ces territoires possèdent des villes qui donnent droit à un bonus décrit ci-dessous.

Ces villes sont : North Hold, Rocky Wild, Lookout Ledge, Keyfort, Ravenfall, Castleburg et Mammoth Bay.



Le plateau de jeu comporte plusieurs chaînes de montagnes que les pièces n'ont pas le droit de franchir. Les pièces ne peuvent donc ni être déplacées par-dessus ces montagnes ni attaquer à partir de celles-ci.

Retirez la carte traître de la pile des cartes action, mélangez les cartes et posez la carte traître en dessous de la nouvelle pile. Posez la pile des cartes action spéciales sur la case « Draw » du plateau.



Les joueurs s'assoient autour du plateau de jeu de manière à ce qu'un joueur soit assis de chaque côté. Ils choisissent ensuite une couleur et placent toutes leurs balises de pièce dans leur sac de troupes. Pour déterminer qui peut commencer, chaque joueur pioche sans regarder une pièce dans son sac de troupes. Le joueur qui tire la pièce avec le rang le plus élevé, peut commencer (une terre maudite compte pour 0, un drapeau compte pour 11).



En partant du joueur qui commence, les joueurs choisissent maintenant une fiche territoire sur le plateau. Le joueur qui a choisi en dernier peut choisir en premier une deuxième fiche, puis le joueur d'avant et ainsi de suite jusqu'au joueur qui avait choisi en premier sa première fiche. Celui-ci choisit ensuite en premier sa troisième fiche. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que tous les territoires aient été équitablement distribués. Au début du jeu, tous les territoires doivent être en possession d'un joueur. Toutes les fiches territoire sont placées devant le joueur à qui appartient le territoire.



Placer ses pièces

Répartissez toutes vos pièces sur les territoires que vous possédez. Les pièces ont été conçues de manière à ce que seul le joueur qui les possède puisse voir leur identité. Pour vérifier que tous les territoires ont un « propriétaire », il est pratique que tous les joueurs placent au moins une pièce sur chacun de leurs territoires.

Les joueurs ont ensuite le droit de déplacer leurs pièces autant de fois qu'ils le souhaitent. Une seule pièce peut être placée sur chaque zone et trois maximum par territoire. Les zones et les territoires peuvent également restés vides. Le jeu commence lorsque tous les joueurs ont placé leurs pièces. C'est le joueur qui a été désigné pour commencer, qui joue le premier.



À CHAQUE TOUR, un joueur doit faire deux choses : d'abord PIOCHEZ ensuite AVANCEZ.

Piochez

Au début de votre tour, comptez le nombre de fiches territoire que vous possédez. Vous recevez une fiche territoire pour chaque territoire que vous contrôlez. Vous contrôlez un territoire si vous êtes le seul joueur à avoir une ou plusieurs pièces sur ce territoire. Divisez le nombre de vos fiches territoire par deux et prenez le nombre de cartes équivalent dans la pioche (arrondi au chiffre inférieur). Posez les cartes sur le plateau de manière à ce que chaque joueur puisse les voir et choisissez parmi ces cartes celle avec laquelle vous voulez jouer. Une fois la carte choisie, effectuez l'action qui est indiquée dessus et posez ensuite toutes les cartes sur la case « Discard » avec le texte orienté vers le haut. Les joueurs ont toujours le droit de savoir combien il y a de cartes dans la pile « Draw ». Lorsque cette pile est vide, mélangez la défausse (y compris la carte Traître) pour créer une nouvelle pioche. La carte Traître est placée au bas de la pile seulement au début du jeu ! Et n'oubliez pas qu'à chaque fois que vous jouez la carte Traître, toutes les cartes doivent de nouveau être mélangées !



Avancez

Déplacez une de vos pièces vers une zone limitrophe. Si une pièce ennemie se trouve sur cette zone, vous devez livrer bataille. Vous bénéficiez également d'un déplacement supplémentaire pour chaque territoire qui abrite une ville vous appartenant au début de votre tour.

À la fin de votre tour, vérifiez si le contrôle d'un territoire a changé (voir la rubrique « Occupation des territoires » page 13).

Règles pour avancer

- 1 Vous bénéficiez au minimum d'un déplacement par tour, quelle que soit votre situation dans le jeu. Ce déplacement est obligatoire. Sauf si vous possédez uniquement un drapeau et une terre maudite, vous n'avez pas le droit d'avancer. Les pièces peuvent uniquement être déplacées vers une zone limitrophe (sauf les Éclaireurs, voir la rubrique « Pièces spéciales », page 12). Les pièces peuvent être déplacées vers n'importe quelle zone limitrophe aussi longtemps que cette zone partage une frontière avec la zone d'où vient la pièce.
- 2 Deux pièces de la même couleur ne peuvent pas occuper la même zone au même moment. Les pièces de différentes couleurs peuvent seulement occuper la même zone pour combattre et uniquement jusqu'à ce que le combat soit fini. Attention : trois pièces maximum de chaque couleur ont le droit d'occuper un territoire, une pour chaque zone.
- 3 Les pièces n'ont pas le droit de sauter par-dessus d'autres pièces ou de se déplacer à travers des zones occupées.

Le drapeau et la terre maudite ne peuvent pas être déplacés. Ces pièces restent toujours à l'endroit où elles se trouvent.

Engager le combat

Lorsque vous déplacez une de vos pièces vers une zone occupée, le combat est engagé. Les deux joueurs font connaître leurs pièces à tous les autres joueurs.

- Si le rang de votre pièce est plus élevé que le rang de votre adversaire, vous battez cette pièce. Votre adversaire place la pièce vaincue dans son sac de troupes.
- Si le rang de votre pièce est plus faible que le rang de votre adversaire, votre pièce est vaincue.

Vous rangez la pièce vaincue dans votre sac de troupes.

- Si les deux pièces ont le même rang, elles sont toutes les deux battues. Chaque joueur range sa pièce vaincue dans son sac de troupes.



Zone occupée

Pièce de jeu Move

Lutte

Terre maudite



Quand une pièce attaque une terre maudite, la pièce qui attaque est vaincue et placée dans le sac de troupes. Seule une magicienne est capable d'attaquer et de vaincre une terre maudite.

Drapeau



N'importe quelle pièce peut capturer le drapeau d'un adversaire. À partir du moment où votre drapeau a été capturé, vous n'avez plus le droit de piocher des cartes action même si vous occupez plusieurs territoires. Le drapeau capturé est posé devant le joueur qui a réussi à le capturer. Pour capturer de nouveau votre drapeau, vous devez capturer le drapeau de l'adversaire (qui se trouve encore sur le plateau) avec l'une de vos pièces restantes. Si vous réussissez, vous avez le droit de placer votre drapeau sur n'importe quelle zone libre du plateau et de placer devant vous le(s) drapeaux adverse(s) que vous avez capturé(s). Vous n'avez pas le droit de capturer un drapeau ennemi

si vous ne possédez plus votre propre drapeau. Si vous ne possédez plus votre propre drapeau et que vous capturez un drapeau ennemi, ce drapeau ennemi revient au joueur qui possède déjà votre drapeau.

La victoire

Le joueur qui possède le dernier drapeau présent sur le plateau de jeu, remporte la victoire ! Tous les autres drapeaux ont donc été capturés.

Grades des pièces

Voici la liste de toutes les pièces présentes dans le jeu avec leur grade respectif. Elles sont classées par ordre d'importance, avec l'espion au bas de l'échelon et le roi au rang le plus élevé.

Pièces spéciales

Éclaireur



Déplacement spécial : L'éclaireur a le droit de se déplacer à travers un nombre illimité de zones occupées. Le fait d'utiliser ce déplacement spécial révélera en revanche son identité. Mais vous pouvez choisir de déplacer votre éclaireur sur une seule zone à chaque tour pour garder son identité secrète.

Espion



Attaque spéciale : L'espion est la seule pièce capable de vaincre un roi. Si l'espion attaque un roi, le roi est vaincu. Mais si c'est le roi qui attaque l'espion, alors c'est l'espion qui est battu.

10
Roi



9
Reine



8
Prince



7
Duc



6
Comte



5
Chevalier



4

Baron



3

Magicienne



3X

2

Éclaireur



4X

1

Espion



Terre maudite



2X

Drapeau



Occupation des territoires

Un territoire est considéré comme occupé quand il est uniquement occupé par des pièces qui appartiennent à un même joueur. Ce joueur possède la fiche du territoire correspondant aussi longtemps qu'il occupe ce territoire.

Un territoire est considéré comme contesté lorsqu'il est inoccupé ou occupé par des pièces qui appartiennent à différents joueurs. Dans ce cas, placez la fiche de ce territoire dans la zone contestée (en bas du plateau de jeu) aussi longtemps qu'elle est contestée.

Les cartes action

Renforcement

Piochez une pièce au hasard dans votre sac de troupes et placez-la sur n'importe quelle zone libre du plateau limitrophe d'une de vos autres pièces. Cette carte ne peut pas être jouée si le joueur ne dispose plus de troupes de réserve dans son sac.

Attaque surprise

Piochez une pièce au hasard dans votre sac de troupes et placez-la sur la zone libre de votre choix. Cette carte ne peut pas être jouée si le joueur ne dispose plus de troupes de réserve dans son sac.

Blitz !

Vous avez le droit d'effectuer deux déplacements supplémentaires pendant votre tour. Ces déplacements supplémentaires ne sont pas obligatoires.

Regroupements

Choisissez trois pièces au choix de votre armée et changez leur emplacement. Les trois pièces choisies peuvent être changées de place de manière à ce que les adversaires ne sachent pas si ces trois pièces ont changé d'emplacement ou si aucune d'elles n'a changé d'emplacement. Le drapeau et la terre maudite peuvent également être regroupés.

Le regroupement peut s'avérer astucieux si vous souhaitez cacher la position d'une pièce dont l'identité a été découverte, comme un drapeau ou une terre maudite.

Information secrète

Vous devez avoir votre espion sur le plateau pour pouvoir jouer cette carte (montrez vos pièces dans votre sac de troupes pour trouver qu'il est encore dans le jeu). Choisissez deux pièces limitrophes sur le plateau et examinez-les. Vous n'avez pas le droit de transmettre à un autre joueur des informations concernant l'identité ou l'emplacement de ces pièces.

Traître

Essayez de deviner l'identité d'une pièce sur le plateau et examinez-la. Si vous avez correctement deviné, cette pièce est immédiatement battue et placée dans le sac de troupes de ce joueur (ou capturée s'il s'agit d'un drapeau ennemi). Si vous vous êtes trompé, remettez la pièce à l'endroit où vous l'avez prise. De la même façon qu'avec la carte d'informations secrètes, vous n'avez pas le droit de révéler la pièce aux autres joueurs. Lorsque la carte traître a été jouée (ou défaussée), toutes les cartes présentes dans la défausse et les pioches doivent immédiatement être mélangées pour constituer une nouvelle pioche.

Nouvel espion

Cette carte vous permet de retirer votre espion de votre réserve de troupes et de la placer sur n'importe quelle zone libre du plateau.

Conseils stratégiques

- Placez des terres maudites sur des territoires avec des villes pour les aider à mieux se défendre.
- Utilisez un éclaireur ou une attaque surprise pour déplacer une pièce à proximité de votre adversaire. Utilisez une carte de regroupement aux tours suivantes pour pouvoir attaquer avec une pièce plus forte.

Ook verkrijgbaar: Aussi disponible:



Stratego Original
00495



Stratego Waterloo
18121

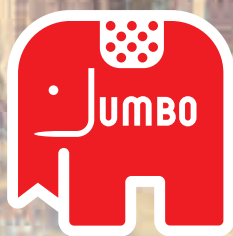


Stratego Dice Game
18127



Stratego Card Game
18135

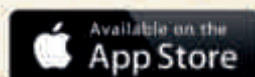




www.jumbo.eu

Speel Stratego gratis online op www.stratego.com
of download Stratego voor iPhone, iPad of Android

Jouer Stratego gratuitement en ligne op www.stratego.com
ou téléchargement Stratego pour iPhone, iPad ou Android



Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Lange snoer. Wurging gevaar. Bewaar deze informatie voor raadpleging in de toekomst.

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Long cordon. Un danger d'étranglement. Nous vous conseillons de conserver ces informations pour toute référence ultérieure.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Lange Schnur. Strangulation Hazard. Bitte bewahren Sie diese Informationen für späteres Nachschlagen auf.

Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Long Cord. Strangulation Hazard. Please keep this information for future reference.

18122

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

www.jumbo.eu.

Made in the Netherlands.