

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

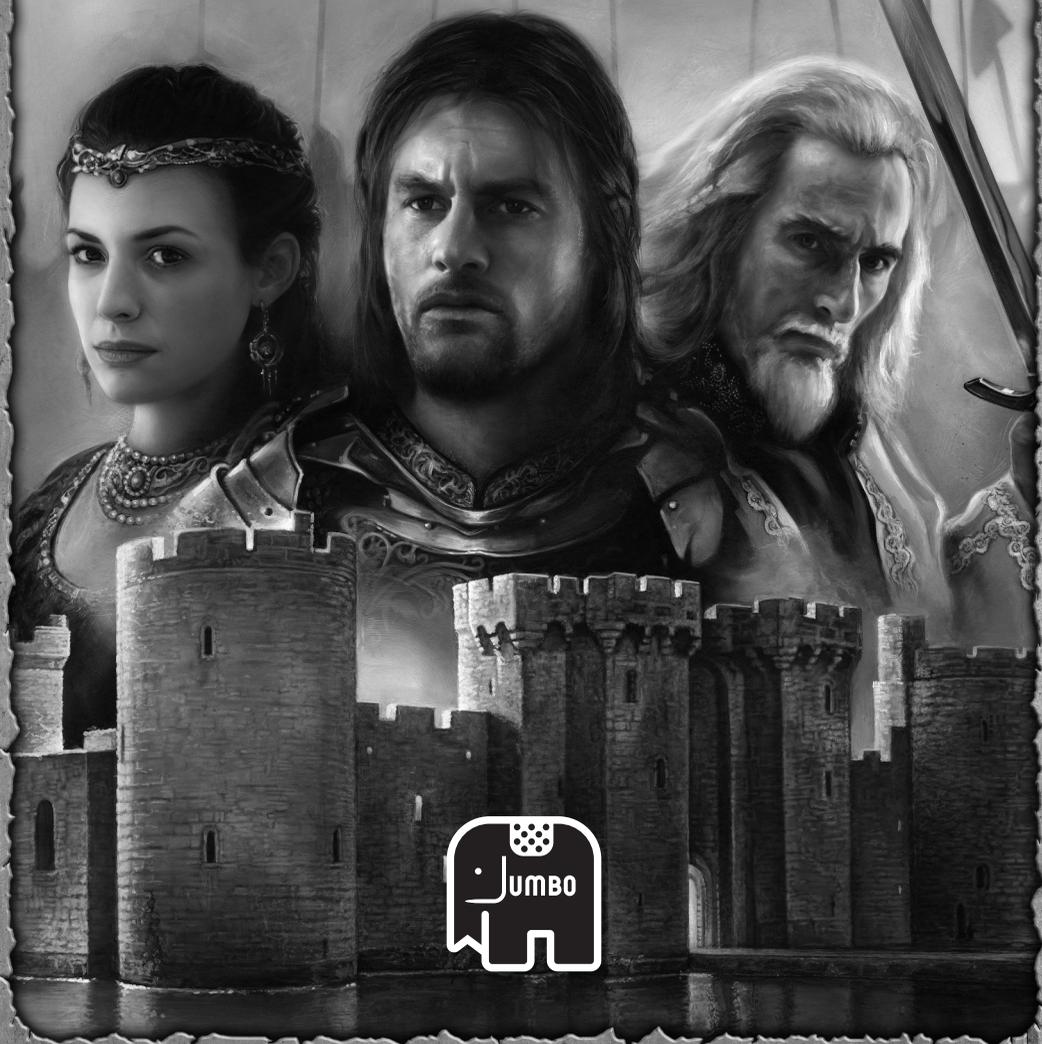
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



STRATEGO® FORTRESS

RÈGLES DU JEU



Devant toi se dresse la forteresse menaçante de ton adversaire. C'est là que se trouve le drapeau ennemi. Pour t'empêcher de le trouver, ton adversaire a transformé cette forteresse en un dangereux labyrinthe. À toi d'être prudent, car l'ennemi guette derrière chaque mur et chaque porte. Et tu sais qu'il sera sans pitié, qu'il ne te fera aucune grâce. Mais tu sais aussi que tu es obligé d'entrer ! Car tu as un but précis : dérober le drapeau avant ton adversaire !

CONTENU DE LA BOÎTE :

- Deux forteresses en matière synthétique
 - 2 x 3 étages de différentes tailles pour chaque forteresse
 - 2 couvercles pour les tours
 - 2 x 20 murs
 - 2 x 3 échelles
 - 4 pièces Stratego rouges et 4 pièces Stratego bleues
 - 2 x 4 adhésifs pour ces pièces (voir page 14 pour savoir comment les coller)
- ROUGE :** 1 roi (7), 1 chevalier (5), 1 magicien (3), 1 gnome (2).
- BLEU :** 1 roi (7), 1 chevalier (5), 1 magicien (3), 1 gnome (2)

Les chiffres entre parenthèses figurent sur les pièces et les cartes, et indiquent le rang des pièces.

- 2 séries de cartes, une rouge et une bleue : 2 séries

Bleue : 1 drapeau, 1 coupe empoisonnée, 1 roi (7), 1 duc (6), 1 soldat (4), 1 princesse (1), 2 cartes d'un passage secret, 2 trappes

Rouge : 1 drapeau, 1 coupe empoisonnée, 1 roi (7), 1 duc (6), 1 soldat (4), 1 princesse (1), 2 cartes d'un passage secret, 2 trappes.

- Bloc-notes
- Règles du jeu

PIÈCES ROUGES



Nom :	Roi	Chevalier	Magicien	Gnome
Grade :	7	5	3	2
Nombre :	1	1	1	1

PIÈCES BLEUES



Nom :	Roi	Chevalier	Magicien	Gnome
Grade :	7	5	3	2
Nombre :	1	1	1	1

CARTES. IL Y A UNE SÉRIE ROUGE ET UNE SÉRIE BLEUE



Nom :	Drapeau	Coupe empoisonnée	Roi	Duc	Soldat	Princesse	Passage secret	Trappe
Grade :	-	-	7	6	4	1	-	-
Nombre :	1	1	1	1	1	1	2	2

RÉSUMÉ DU JEU :

On peut jouer à **Stratego Forteresse de deux façons** : en jouant la **partie d'introduction qui comporte des règles simplifiées et une durée de jeu plus courte (environ 20 minutes)** ou en jouant l'épreuve principale. L'épreuve principale représente le véritable défi avec toutes les pièces et tous les obstacles (elle dure environ 45 minutes). Il est conseillé de s'entraîner d'abord plusieurs fois avec la partie d'introduction, avant de s'attaquer au vrai défi.

Chacun des deux joueurs reçoit une forteresse et du matériel pour construire un labyrinthe. C'est au bout de ce labyrinthe que se trouve le drapeau. Il doit donc être construit de manière à ce que l'adversaire ne puisse pas le trouver facilement. Mais il convient de respecter une règle fondamentale : le drapeau doit toujours rester accessible. Les joueurs pénètrent ensuite avec une pièce dans le château ennemi et cherchent le drapeau de l'adversaire.

Le joueur qui parvient de cette façon à s'emparer le premier du drapeau ennemi, est déclaré vainqueur.



Colle les adhésifs rouges sur les pièces rouges et les adhésifs bleus sur les pièces bleues.

PRÉPARATIFS :

Chacun des joueurs reçoit une forteresse et la construit tel qu'illustré sur la boîte. La forteresse doit toujours être orientée vers l'adversaire de manière à ce qu'il ne puisse pas voir à l'intérieur. Chaque forteresse comporte trois étages : d'abord, le plus grand qui est situé tout en bas, puis l'étage à 9 cases et enfin l'étage à 4 cases (voir illustration).

Fais attention de bien cliquer les étages avec le bon côté orienté vers le haut : pour en être sûr, regarde les chiffres et les lettres qui figurent sur le côté. C'est la case d'angle A1 qui doit être rentrée dans l'angle de la forteresse. Enfonce chacun des étages dans les rainures et vérifie bien que les

arêtes sont bien rentrées dans les fentes prévues à cet effet.

La dernière opération consiste à placer le « couvercle » rond au-dessus de la tour. Sa présence empêche ton adversaire de voir à l'intérieur de ta forteresse.

PARTIE D'INTRODUCTION :

Les joueurs reçoivent chacun :

20 murs

3 échelles

6 cartes, à savoir :

1 drapeau, 1 coupe empoisonnée, 1 roi, 1 duc et 2 trappes.

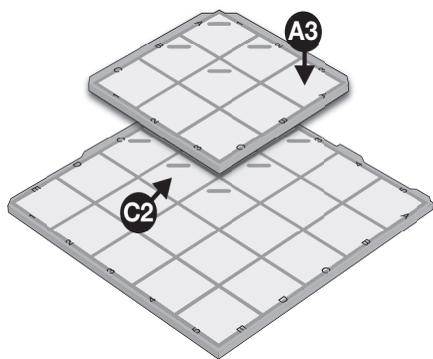
1 pion avec le chevalier (5)

1 bloc-notes

DISPOSITION :

Place ta forteresse de façon à ce que ton adversaire ne puisse pas voir à l'intérieur. Chacune des forteresses comporte trois étages : un rez-de-chaussée de 25 cases, un étage du milieu de 9 cases et un étage du haut de 4 cases. Chaque case est pourvue sur les côtés de lettres et de numéros, de façon à te permettre de retrouver chacune d'entre elles.

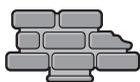
- Lorsqu'ils jouent, les joueurs doivent indiquer la case de départ et la case d'arrivée. Cela permet de contrôler plus facilement la manœuvre effectuée (par ex. « je vais de la case E5 à la case E4 »). Si la pièce ne se trouve pas sur la case E5, l'autre joueur peut alors immédiatement le signaler et indiquer où se trouve la pièce (ceci est obligatoire).
- Si un joueur arrive avec sa pièce sur une case où se trouve une échelle qui mène vers un autre étage (vers le haut ou vers le bas), il doit alors également indiquer - outre les positions - l'étage en question (du bas, du milieu ou du haut). Par ex. de la case C2 du bas à la case C2 du milieu. Les positions sur les 3 étages sont identiques. Lorsque le joueur monte ou descend d'un étage, les positions sont toujours les mêmes. Une pièce peut par exemple être déplacée de la case A2 du bas vers la case A2 du milieu.



Il s'agit de la case C2 et de la case A3 de l'étage du milieu. La même notation est utilisée sur le bloc-notes.

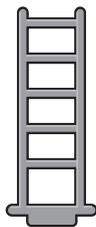
Les joueurs « cachent » leur drapeau sur une case des trois étages, en posant dessus la carte avec le drapeau. En utilisant les murs, les échelles et les cartes, tu construis un labyrinthe en veillant à placer le maximum d'obstacles possibles pour ton adversaire. Mais n'oublie pas que ton drapeau doit toujours rester accessible. Attention : les joueurs doivent utiliser tous les murs, échelles et cartes !

Tu disposes d'un certain nombre d'obstacles pour protéger ton drapeau :

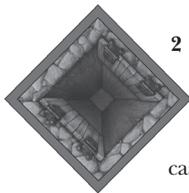


20 murs. Tu places les murs entre deux cases. Ton adversaire se trouve alors bloqué et doit passer son tour. Par exemple, si tu as placé un mur entre les cases C3 et C4 et que ton adversaire veut aller de la case C3 à la case C4, tu lui indiques alors que ce n'est pas possible parce qu'il y a un mur et que son tour est donc terminé.

3 échelles. Les échelles sont nécessaires pour aller d'un étage à l'autre. Si ton adversaire arrive sur une case où se trouve une échelle, tu dois le lui indiquer. Attention : cette règle vaut également s'il y a une échelle qui descend vers le bas, donc située juste en bas de la case concernée.



Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser l'échelle et tu peux donc, si tu le souhaites, rester au même étage.



2 trappes. Lorsqu'un joueur arrive sur une case avec une trappe, il tombe directement en bas : il atterrit donc sur la case située juste en dessous de la case où figure la trappe. Mais cela ne signifie pas pour autant qu'il a perdu son tour.

Récapitulatif :

- Si tu tombes sur une trappe, tu ne perds pas ton tour.
- Une trappe à l'étage du bas n'a aucune utilité.
- Si une échelle mène vers une trappe, cette échelle ne peut pas être utilisée.
- Si deux trappes sont situées l'une au-dessus de l'autre (sur l'étage du milieu et l'étage du haut), la pièce tombe alors directement à l'étage du dessous.
- S'il y a un obstacle sous une trappe (par ex. la coupe empoisonnée), alors les propriétés de cet obstacle s'appliquent entièrement.



1 roi, 1 duc. Deux obstacles de taille. Lorsqu'un joueur tombe sur le roi ou le duc, il est alors battu. Il doit retourner à la case départ E5 et passer un tour.



Son adversaire peut donc jouer deux fois de suite. Et comme le roi et le duc restent à leur place, note bien dans ton bloc-notes l'endroit où ils se trouvent lorsque tu tombes dessus !



1 coupe empoisonnée. Quand un joueur arrive sur cette case, il doit retourner à la case départ E5 et passer deux tours. Son adversaire peut donc jouer trois fois de suite. La coupe empoisonnée reste à sa place.

Attention : Si tu dois passer des tours et ton adversaire tombe pendant ce temps-là sur une case avec le roi, le duc ou la coupe empoisonnée, alors tu as de la chance : tu peux tout de suite rejouer et ton adversaire doit « purger » sa peine.

Les joueurs tirent au sort celui qui peut commencer. Le joueur qui peut commencer, prend son bloc-notes et commence à partir de la case E5 (il ne joue donc pas avec les pièces dans la forteresse). Un plan précis de la forteresse figure sur le bloc-notes et c'est lui qui va t'aider à te diriger dans celle de ton adversaire. Ton adversaire prend ton chevalier et le place sur la case E5 de sa forteresse. Ton adversaire déplace ensuite ton chevalier selon tes indications et communique à chaque coup si le chevalier est en mesure d'effectuer le coup indiqué ou s'il bute sur un obstacle. Le chevalier peut être déplacé vers une case voisine, mais pas en diagonale. À partir de la case E5, il peut donc être déplacé vers la case E4 ou vers la case D5. Fais ton choix et indique-le à ton adversaire. Si tu ne tombes pas sur un obstacle, tu peux continuer vers une case voisine et ainsi de suite. Tu as aussi le droit de retourner vers toutes les cases que tu connais déjà. Le joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il tombe sur un obstacle. Il doit alors bien sûr noter ces manœuvres dans son bloc-notes, ainsi que l'emplacement des murs, des échelles et autres obstacles sur lesquels il est tombé.

Si tu tombes sur un obstacle, tu perds ton tour et c'est alors à ton adversaire de jouer. Il prend lui aussi une feuille de notes avec le plan et entame sa quête du drapeau. Tu reçois son chevalier et le place dans ton fort sur la case E5.

Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait trouvé le drapeau ennemi.

Important :

- Les joueurs jouent donc avec les pièces de l'adversaire. Les pièces bleues traversent la forteresse rouge et les pièces rouges la forteresse bleue.
- Un joueur ne peut pas et n'a pas le droit de regarder dans la forteresse de son adversaire : il l'explore uniquement à l'aide du plan qui figure sur le bloc-notes.
- Les cartes en carton servent à défendre le drapeau. Une fois que la partie a commencé, elles

ne peuvent plus être déplacées - cette règle vaut aussi pour les murs et les échelles.

- Pendant le jeu, tu découvres de plus en plus d'obstacles et de cases libres. Pendant un tour, une pièce peut alors accomplir sans risque une grande distance dans la forteresse.
- La carte en carton avec le roi est uniquement utilisée durant la partie d'introduction.



Le drapeau : Si tu tombes sur le drapeau, tu dois alors l'annoncer à ton adversaire et tu es déclaré vainqueur !

Une fois que tu es prêt avec la disposition de tes pièces, **vérifie encore une fois que ton drapeau reste bien accessible pour ton adversaire !** Si ton drapeau est inaccessible, alors c'est toi qui as perdu la partie.

L'ÉPREUVE PRINCIPALE :

En jouant à l'épreuve principale, tu rends l'aventure du labyrinthe encore plus palpitante ! En plus, il te faudra être beaucoup plus vigilant pendant ta quête du drapeau.

Chacun des joueurs reçoit :

20 murs

3 échelles

Cartes à jouer :

1 drapeau, 1 coupe empoisonnée, 1 duc,

1 soldat, 1 princesse,

2 cartes d'un passage secret, 2 trappes

Pièces :

1 roi, 1 chevalier, 1 magicien, 1 éclaireur.

1 page du bloc-notes

Le jeu se déroule presque de la même manière que la partie d'introduction. La différence est que tu as besoin de quatre pièces pour trouver le drapeau. Si l'une de ces pièces tombe sur une pièce ennemie qui est plus forte qu'elle, alors ta pièce est battue et sort du jeu. Tu dois donc protéger au maximum tes pièces et bien réfléchir avec quelle pièce tu veux pénétrer dans la forteresse. Car tu n'as le droit de faire entrer

qu'une seule pièce à la fois. Choisis donc bien quelle pièce est suffisamment courageuse pour se lancer la première.

Attention :

Une pièce qui est battue par une carte de défense, pourra de nouveau être utilisée. Mais il faut d'abord passer deux tours. Pour en avoir plus, lis les règles qui figurent en-dessous du chapitre Échanger/sacrifier une pièce. Les cartes de défense qui ont été neutralisées, ne peuvent plus être remises en jeu.

LE LABYRINTHE EST UNE ÉPREUVE

PLUS PALPITANTE :

Le drapeau, les murs, les échelles et les trappes restent les mêmes. Si tu butes contre un mur avec ta pièce, alors tu perds ton tour, mais pas ta pièce.

Les grades. Chaque pièce a un grade et certains grades sont plus élevés que d'autres. Lorsqu'une pièce tombe sur une case où se trouve une carte avec un grade plus élevé, la pièce est battue et sort du jeu. Si la pièce tombe sur une case où se trouve une carte avec un grade moins élevé, alors c'est la carte qui sort du jeu.

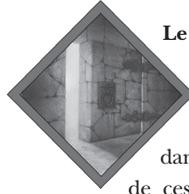


Attention !

La princesse constitue une exception à cette règle. Si le roi tombe sur la case où se trouve la princesse, alors celle-ci bat le roi, même si le roi a un grade plus élevé. Le roi sort du jeu. La princesse reste à sa place et c'est à l'autre joueur de jouer.



La coupe empoisonnée. Chaque pièce qui atterrit sur la coupe empoisonnée, sort du jeu. Seul le magicien échappe à cette règle. Le magicien bat la coupe empoisonnée. Si le magicien bat la coupe empoisonnée, la coupe empoisonnée doit sortir du jeu. Le joueur continue alors son tour.



Le passage secret. Il y a deux cartes : elles servent toutes deux d'entrée et de sortie et peuvent donc être utilisées dans les deux directions. Si l'une de ces deux cartes est découverte, toutes les pièces peuvent alors être déplacées en un seul coup d'une carte à l'autre.

LA DÉCOUVERTE DU PASSAGE SECRET :

Lorsqu'une pièce atterrit sur l'une de ces deux cartes, cela n'est pas communiqué et il ne se passe donc rien. Il y a une seule exception et c'est le gnome. S'il atterrit sur une des deux cartes où figure le passage secret, cela doit être communiqué ainsi que l'emplacement où se trouve l'autre carte. Toutes les pièces peuvent donc désormais utiliser le passage secret et être déplacées en un seul coup d'une carte à l'autre.

Conseil :

Tu peux par exemple placer ton drapeau dans un lieu protégé par des murs, avec une carte de passage secret. Ce lieu est seulement accessible via le passage secret. Le passage secret peut alors seulement être découvert par une pièce faiblement gradé : le gnome.



Le gnome : le gnome est une pièce très importante. Il est en effet le seul qui soit capable de découvrir le passage secret.

RÉCAPITULATIF

Les pièces peuvent être déplacées.

Pièces :	Propriétés
Roi	Force 7 - Grade le plus élevé, mais est battu par la princesse.
Chevalier	Force 5
Magicien	Force 3 - bat la coupe empoisonnée.
Gnome	Force 2 - découvre le passage secret (entrée et sortie), après quoi toutes les pièces peuvent le traverser d'un seul coup.
Cartes :	Propriétés

Les cartes ne peuvent pas être déplacées.

Drapeau	La partie est perdue lorsque le drapeau est découvert. Mais le drapeau doit rester accessible.
Duc	Force 6
Soldat	Force 4
Princesse	Force 1 - bat le roi.
Coupe empoisonnée	Bat toutes les pièces, sauf le magicien. Le magicien bat la coupe empoisonnée.
Passage secret	Peut seulement être découvert par le gnome. Les deux cartes valent comme entrée et sortie.
Trappe	La pièce tombe à l'étage d'en-dessous. Mais le joueur conserve son tour.
Échelle	Lorsqu'une pièce atterrit sur une case avec une échelle, son adversaire doit le signaler. Cela vaut pour une échelle qui va vers le haut, mais AUSSI pour une échelle qui va vers le bas. L'échelle se trouve donc sous cette case. Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser l'échelle.

Mur

C'est un obstacle et le joueur perd son tour. La pièce ne sort pas du jeu.

Une nouvelle pièce : Si ton gnome est battu avant d'avoir découvert le passage secret ou si ton magicien est battu tandis que le drapeau ennemi est caché derrière une coupe empoisonnée, tout n'est pas encore perdu : tu peux en effet réutiliser une pièce qui a été battue. Cela te coûte deux tours. Ton adversaire peut donc jouer trois fois de suite.

ÉCHANGER ET SACRIFIER UNE PIÈCE

Échanger une pièce :

Lorsqu'un joueur retourne vers la case E5, il peut alors échanger sa pièce contre une autre et pénétrer avec cette autre pièce dans la forteresse. Il perd alors son tour.

Remettre une pièce battue dans la forteresse :

Si un joueur souhaite remettre dans la forteresse une pièce qui a été battue, il doit alors passer deux tours. Son adversaire a donc le droit de jouer trois fois de suite.

Sacrifier une pièce :

Attention : avec ta disposition des pièces, tu peux « faire prisonnière » une pièce ennemie. Tu poses une trappe sur l'étage du haut. Juste en-dessous il y a une case, qui est entourée par des murs. La pièce qui tombe dans cette trappe ne peut donc plus sortir. Si ton adversaire le découvre, cette pièce se constitue prisonnière et sort du jeu. C'est ce qu'on appelle « sacrifier une pièce ». Lors de son prochain tour, ton adversaire peut à nouveau pénétrer dans la forteresse sur la case E5 avec une nouvelle pièce. Si tu veux commencer avec une pièce déjà battue ou sacrifiée, tu dois alors passer 2 tours.

EN RÉSUMÉ :

- **Une pièce bute sur un mur**
C'est à l'autre joueur de jouer. La pièce reste à sa place.
- **Une pièce atterrit sur une carte ayant un grade plus élevé ou sur une coupe empoisonnée**

La pièce retourne dans la boîte et c'est à l'autre joueur de jouer. Le joueur choisit une nouvelle pièce. Si la pièce est battue ou sacrifiée, il doit alors passer deux tours.

• **La pièce retourne sur la case E5 et est échangée**

C'est à l'autre joueur de jouer.

Tu échanges la pièce battue ou sacrifiée et passe deux tours. Tu échange avec une pièce de la tour, puis commence au tour suivant.

• **La pièce est sacrifiée**

C'est à l'autre joueur de jouer.

Le joueur choisit une nouvelle pièce. Si la pièce est battue ou sacrifiée, il doit alors passer deux tours. Si la pièce n'a pas encore été utilisée, il commence alors au tour suivant.

IMPORTANT :

Si un joueur doit passer des tours et que son adversaire doit lui aussi passer des tours, son adversaire a alors le droit de rejouer tout de suite.

Attention : en disposant astucieusement tes pièces, tu peux « faire prisonnière » une pièce ennemie. Pour cela, tu poses une trappe sur un étage du haut. Juste en-dessous se trouve une case entourée de murs. La pièce qui tombe dans cette trappe ne pourra donc plus sortir. Si ton adversaire a découvert le piège, cette pièce se rend et sort du jeu. Lors de son prochain tour, il peut de nouveau pénétrer dans la forteresse avec une nouvelle pièce.

RANGEMENT (VOIR PAGE 9)

Les pièces entrent toutes dans la forteresse. Les quatre figurines s'emboîtent dans le fond. Les cartes se répartissent entre les deux cases carrées, les trois échelles dans la case illustrée d'une échelle dans le fond et les 20 murs dans celle illustrée d'un mur dans le fond. Pose ensuite les étages dans

la forteresse. Fais bien attention à trois choses :

- Repère le côté différent avec l'angle aigu.
- Note le côté qui doit être en dessus. Le côté du jeu est celui où les lettres et les chiffres

sont bien lisibles. Sur l'autre côté, ceux-ci sont moins bien visibles, et ils sont en miroir.

- Les étages doivent être glissés dans la forteresse en faisant entrer les broches dans les trous.

L'étage le plus petit se place sur les figurines, avec le côté du jeu sur le dessus, et l'angle aigu vers le milieu (illustration 2). L'étage du milieu est rangé avec le côté du jeu en dessous et l'angle aigu vers le milieu (illustration 3).

Le couvercle est placé dans le coin entre les deux étages les plus petits (illustration 4).

L'étage le plus grand est placé sur les autres, le côté du jeu en dessus et le côté différent au-dessus du couvercle (illustration 5).

Puis tu fermes la forteresse. Pour finir, replace les deux forteresses et le bloc-notes dans la boîte.

UN JEU MODULABLE

Stratego Forteresse est un jeu facile à moduler. Tu peux même imaginer de nouveaux pièges ou stratagèmes. Si tu disposes de deux jeux, le nombre de possibilités est encore plus grand. Tu pourras en effet relier deux forteresses et jouer avec un seul drapeau. Les joueurs devront alors bien sûr aller d'une forteresse à l'autre pour trouver d'abord la passerelle !

Jumbo serait heureux de connaître quels pièges ou stratagèmes tu as imaginé. Pour nous les communiquer, envoie-nous un e-mail à stratego@jumbo.eu. Nous ferons alors partager tes expériences avec d'autres joueurs.

STRATEGO FAMILLE

Stratego Famille comporte de nombreux autres jeux tout aussi palpitants. Aux joueurs qui aiment Stratego, nous recommandons chaudement Stratego original. Pour en savoir plus, visite notre site www.jumbo.eu

Jumbo te souhaite la meilleure des stratégies et de nombreuses victoires !



Made by Koninklijke Jumbo B.V, part of Jumbo Diset, Zaandam, NL
P.O. Box 2224,
1500 GE Zaandam, NL

www.jumbo.eu

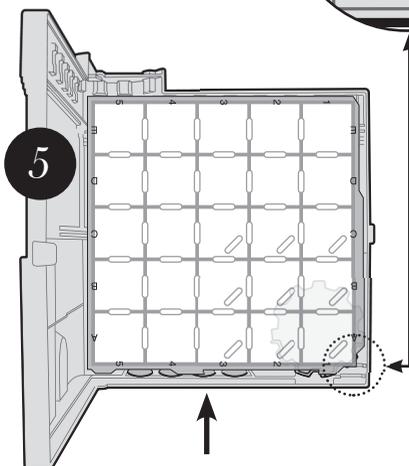
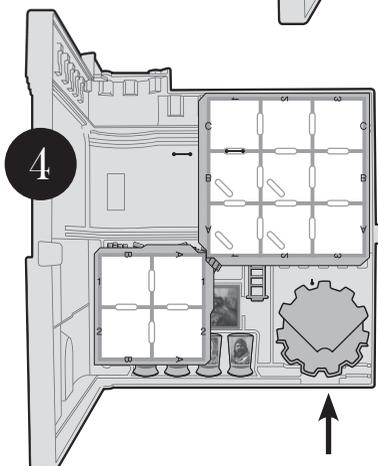
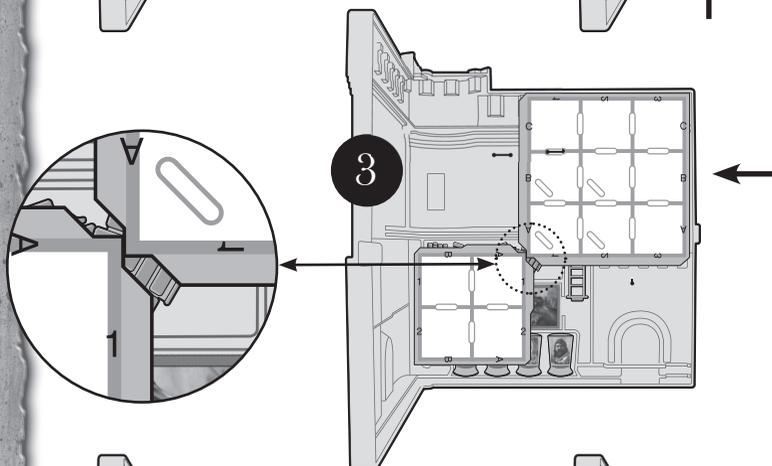
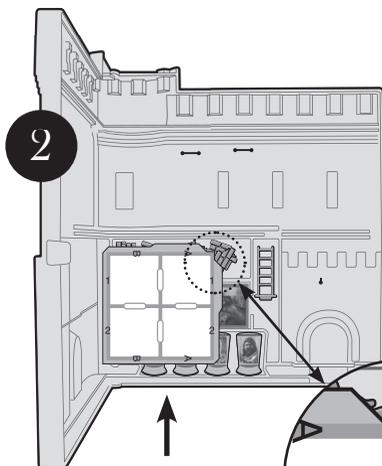
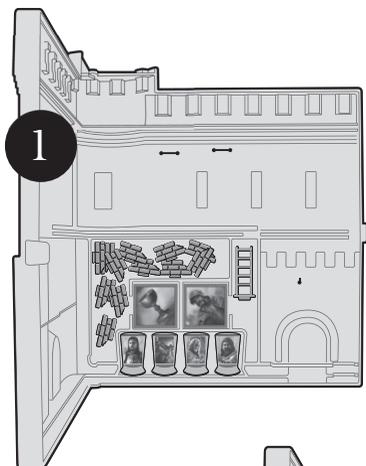


NL Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

F Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois,
car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

This Stratego version is based on a game concept by Max van der Werff.

OPBERGEN RANGEMENT

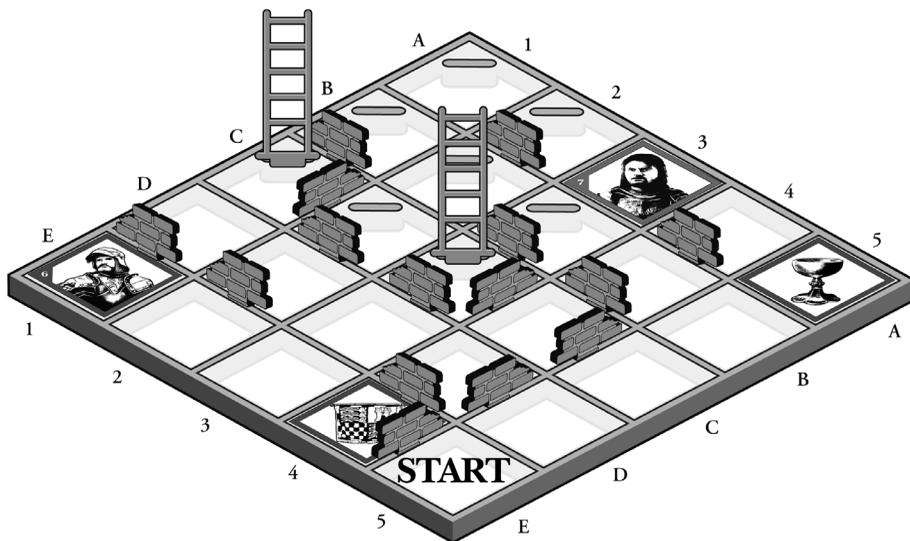
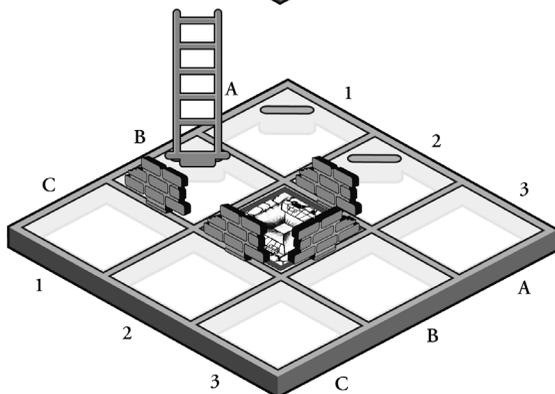
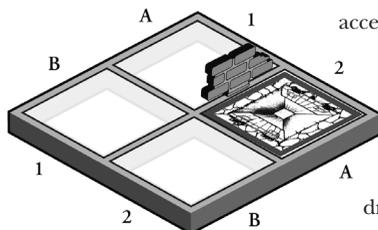


VOORBEELD 1

EXEMPLE 1

De vlag lijkt moeilijk te bereiken, maar dat valt mee: op C3 ga je naar boven en op C1 op de 1e etage ga je weer naar beneden. Dan ben je in het gebied waar de vlag verborgen ligt.

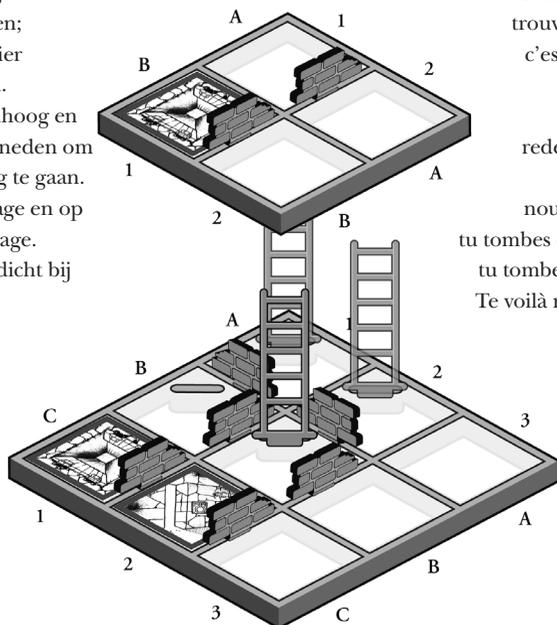
Le drapeau semble difficilement accessible, mais il est pourtant à ta portée : sur C3, tu montes vers le haut et sur C1 au 1er étage, tu redescends vers le bas. L'endroit où est caché le drapeau se trouve à proximité !.



VOORBEELD 2

Eerst moet je dwerg de geheime gang vinden; dat is de enige manier om boven te komen.

Dan ga je op B2 omhoog en op A2 weer naar beneden om op A1 weer omhoog te gaan. Op B1 val je een etage en op C1 val je nog een etage. En dan ben je héél dicht bij de vlag.



Ton gnome doit d'abord trouver le passage secret : c'est le seul moyen pour accéder en haut.

Tu montes sur B2 et redescends sur A2, pour ensuite remonter de nouveau sur A1. Sur B1, tu tombes d'un étage et sur C1, tu tombes encore d'un étage. Te voilà maintenant tout près du drapeau !

