

Tu dois donc essayer d'atteindre la dernière rangée avec un autre château.
Si tu tombes sur le chateau qui abrite le **drapeau**, alors tu as prouvé que tu
étais un bon stratège et un valeureux guerrier et tu as gagné la partie !

Conseil important : il importe que tu disposes bien tes châteaux avec **Stratego
Triomphe**. Avec son roi (son château le plus fort), ton adversaire doit avoir du
mal à se frayer un passage jusqu'à ta dernière rangée. Les deux dragons et le
magicien doivent l'en empêcher. Tu dois donc trouver pour ces trois châteaux
l'emplacement stratégique le plus judicieux possible !

Het spel begint!

STRATEGO[®]

junior

C'est parti !



STRATEGO[®]

junior



STRATEGO[®]

junior

règles du jeu

Stratego Junior se compose de deux jeux différents. Le premier jeu s'appelle **Stratego Quête**, le second **Stratego Triomphe**. Les joueurs qui n'ont encore jamais joué à **Stratego** doivent commencer par **Stratego Quête**.

Le but du jeu de **Stratego Junior** est le même que celui de **Stratego Original** et consiste à s'emparer du drapeau de son adversaire. Ce qui est loin d'être facile, puisque tu ne connais pas l'emplacement de ce drapeau sur le plateau de jeu. Il est caché, comme tous les châteaux dans **Stratego**. Tu poses tes châteaux sur le plateau de jeu de manière à ce que tu puisses en voir l'illustration, mais pas ton adversaire. De même, tu ne sais pas où sont placés ses différents châteaux. A toi de les découvrir sans tarder si tu veux pouvoir t'emparer de son drapeau. Comment y parvenir ? Tu trouveras la réponse ci-dessous.

Contenu de la boîte :

- ★ 1 plateau de jeu
- ★ Un grand dé

- ★ 16 petits châteaux rouges
- ★ 3 grands châteaux rouges
- ★ 1 carton borduré de rouge contenant 19 illustrations

- ★ 16 petits châteaux bleus
- ★ 3 grands châteaux bleus
- ★ 1 carton borduré de bleu contenant 19 illustrations

Lorsque l'on joue pour la première fois :



Fais bien attention ! Il faut glisser les 19 illustrations du carton borduré de **rouge** dans les châteaux **rouges**. Regarde attentivement le dessin (I) pour voir comment faire. Mais reste bien attentif ! Car parmi ces 19 illustrations, tu dois glisser le drapeau, le chevalier noir et le bouffon dans les trois grands châteaux rouges. Tu glisses les 16 autres illustrations dans les petits châteaux rouges. Fais attention de ne pas glisser les illustrations à l'envers dans les châteaux. Lorsque tu as fini avec les châteaux rouges, tu dois évidemment répéter l'opération avec les illustrations du carton borduré de bleu et les châteaux bleus. La partie peut ensuite commencer.

Stratego Quête

Disposition des châteaux :

Pose le plateau de jeu entre les deux joueurs. Tire au sort lequel de vous deux joue avec la couleur rouge et celui qui joue avec la couleur bleue. Le joueur rouge dispose les châteaux rouges, le joueur bleu les châteaux bleus. De ton côté du plateau, tu vois un château dessiné. Tu poses tes trois grands châteaux (celui contenant le drapeau, le chevalier noir et le bouffon) sur les trois tours du château situé sur le plateau. Tu as le droit de choisir quel château tu souhaites poser sur quelle tour. Tu poses ensuite les 16 petits châteaux sur les 4 rangées avant. Les quatre cases du milieu à côté des lacs restent donc vides. Tu poses **tous** les châteaux sur le plateau de manière à ce que ton adversaire ne puisse pas voir les illustrations. Pour t'aider, regarde la photo figurant en dessous de la boîte : voilà à quoi ressemble le jeu lorsque les châteaux sont correctement disposés.

C'est parti !

Pendant toute la durée du jeu, les châteaux ne changent pas de place. Tu n'as donc **pas** le droit de déplacer tes châteaux. Le joueur qui a la couleur rouge peut commencer. Si c'est toi, tu lances le dé. Tu peux maintenant retourner l'un des châteaux de ton adversaire qui se trouve sur la première rangée et regarder l'illustration. Si ce château a la même illustration que celle que tu viens de lancer avec le dé, alors tu peux retirer ce château du plateau. Si c'est une autre illustration, tu remets le château à sa place. Il faut donc bien se souvenir de l'illustration, car si c'est cette illustration que tu lances avec le dé lors d'un prochain tour, tu pourras alors de nouveau

retourner le château et cette fois-ci le retirer du plateau. À chaque tour, tu n'as le droit de lancer qu'une seule fois le dé et de ne retourner qu'un seul château. Ensuite c'est au tour du joueur qui a la couleur bleue de jouer, selon les mêmes règles. Et ainsi de suite.

Lorsque c'est à ton tour de jouer, tu lances donc le dé et tu essaies de trouver un château avec la même illustration que celle figurant sur le dé que tu as lancé. Mais tu n'as pas le droit de retourner n'importe quel château, comme bon te semble. Tu ne peux retourner que les châteaux atteignables sans obstacle depuis ton côté. Lorsque la partie commence, tu as le choix entre les quatre premiers châteaux (II), mais une fois que tu en as enlevé un, tu peux alors essayer d'attaquer un château de la deuxième rangée. Tu n'es pas obligé de toujours choisir un château qui se trouve devant toi, tu peux aussi retourner un château situé à ta gauche ou à ta droite. Tu n'as pas le droit d'avancer de biais. Le but est de libérer un passage vers les trois derniers grands châteaux (III).

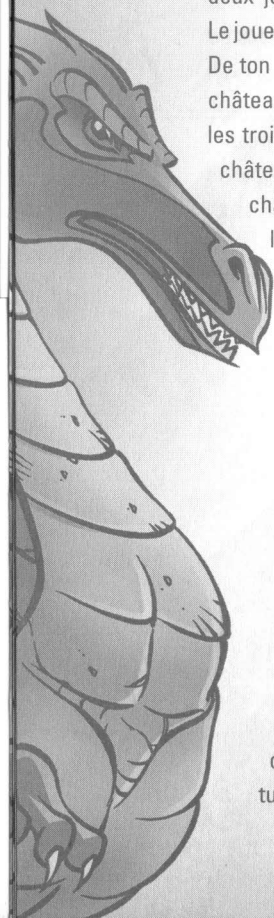
Si tu tombes sur un dragon, tu ne peux plus avancer. Les dragons ne figurent pas sur le dé. Un château avec un dragon ne peut donc jamais être retiré du plateau. A toi de les positionner le plus astucieusement possible lorsque tu disposes tes châteaux.

La conquête du drapeau :

Dès que tu as retiré un château de la dernière rangée (la quatrième donc), tu peux pendant le tour suivant choisir un des 3 grands châteaux, quel que soit ton emplacement (IV) : Si tu tombes sur le bouffon, alors le château du bouffon est retiré du plateau et tu as le droit lors du tour suivant de choisir encore une fois parmi les deux châteaux restant.

Si tu tombes sur le chevalier noir, alors tu n'as pas de chance. Ton adversaire a le droit de remettre tous les châteaux que tu as enlevés. Il a même le droit de choisir l'emplacement où il souhaite les reposer. Tu dois donc tout recommencer à zéro. Le château du chevalier noir est par contre retiré du plateau !

Si tu tombes sur le drapeau, bravo tu as gagné !



Stratego Triomphe

Stratego Triomphe s'adresse aux joueurs qui ont déjà acquis une certaine expérience avec **Stratego Quête**. Les règles du jeu sont assez proches de celles de **Stratego Original**. **Stratego Triomphe** est donc un tremplin idéal vers **Stratego Original**. On joue au **Stratego Triomphe** avec les mêmes châteaux que ceux de **Stratego Quête**, mais **sans dé** et avec la **possibilité de déplacer** ses châteaux. Tu mènes donc la bataille en vue d'atteindre la dernière rangée avec un de tes châteaux pour t'emparer du drapeau.

Lorsqu'on joue pour la première fois / disposition des châteaux

Les règles sont exactement les mêmes que celles du **Stratego Quête**.

C'est parti !

Tu peux déplacer tes châteaux (sauf les dragons qui restent toujours à l'endroit où tu les as initialement disposés). Lorsque c'est à ton tour de jouer, tu déplaces un château vers la case vide limitrophe. Vers l'avant, vers l'arrière ou sur le côté. Tu n'as donc pas le droit d'avancer ou de reculer de biais. Mais tu peux aussi attaquer un château adverse.

Voilà comment tu procèdes :

Regarde attentivement les illustrations figurant sur les châteaux. Tu verras que la plupart d'entre elles ont un chiffre. Ce chiffre indique la valeur de la figurine. Le roi est bien sûr le plus fort et a le chiffre le plus élevé, soit un « 6 ». Ensuite vient la princesse avec un « 5 ». Il faut dire que cette princesse n'est pas seulement jolie, c'est aussi une redoutable combattante ! Ensuite arrivent les chevaliers avec un « 4 ». Puis c'est au tour des licornes (3), des lutins (2) et du magicien (1). Seuls les trois grands châteaux à l'arrière et les dragons n'ont pas de chiffres.

Le but du jeu est de vaincre les châteaux de ton adversaire : si tu te trouves sur une case jouxtant celle d'un château adverse, tu as alors le droit (ce n'est pas obligatoire) de l'attaquer. Tu regardes alors quel château est le plus fort, celui avec le chiffre le plus bas, perd le combat et sort du jeu. Si le château attaquant a gagné, il prend alors la place du château perdant. Si les deux châteaux sont aussi forts l'un que l'autre, ils sont tous les deux retirés du jeu.

Attention : tu peux attaquer le château d'une case à côté de la tienne, devant la tienne ou derrière la tienne.

Certains châteaux ont des pouvoirs spéciaux :



Les dragons

Les dragons ne peuvent pas être déplacés. Ils restent toujours sur la case où ils ont été initialement disposés. Il s'agit évidemment de créatures dangereuses. Comme tu le vois, elles n'ont pas de chiffre. Tous les châteaux sont donc perdants face à un dragon. Lorsqu'un château a perdu face au dragon, il est alors retiré du jeu et le dragon prend sa place. Les seules créatures capables de vaincre les dragons sont les lutins car ils bénéficient d'un pouvoir magique. Quand ils attaquent un dragon, ils remportent le combat et le dragon sort du jeu. Retiens donc bien où se trouvent les dragons ennemis et attaque-les toujours avec un de tes lutins.



Les lutins :

Ce ne sont pas des créatures invincibles, mais ils battent les dragons grâce à leur pouvoir magique (voir paragraphe ci-dessus).



Le magicien :

Le magicien est le dernier en grade, il perd donc presque toujours, mais il n'est pas un magicien pour rien : il bat le roi ! Le magicien perd contre tous les autres châteaux, mais il est plus fort que le roi. Si le roi le prend ou s'il prend le roi, le roi doit alors être retiré du jeu.



Voici quelques règles dont tu dois également tenir compte :

Les allers-retours sont interdits :

Tu ne peux pas faire d'allers-retours continus avec le même château. Par exemple, si tu avances un château une fois et lors du coup suivant, tu le recules, tu n'as plus le droit au troisième coup de l'avancer de nouveau.

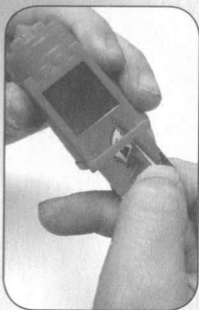
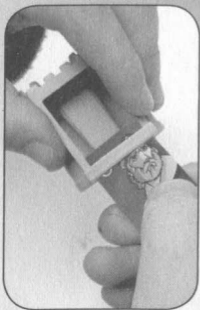


La dernière rangée :

Si après un combat difficile, tu as franchi avec un de tes châteaux la dernière rangée, tu as le droit au tour suivant de retourner un des trois grands châteaux : Si c'est le château du **bouffon**, alors il disparaît du jeu. Tu as le droit de choisir un nouveau grand château lors du tour suivant. Si tu tombes sur le château qui abrite du **chevalier noir**, alors tu n'as pas de chance. Le château du **chevalier noir** retourne dans la boîte, mais ton château aussi.



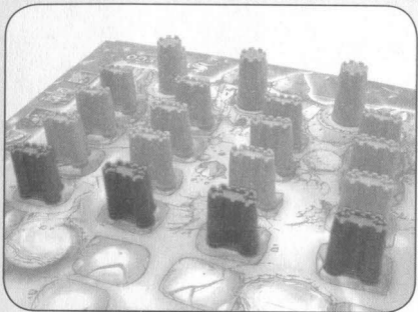
(I)



★ Zo schuif je de plaatjes in de kastelen.

★ C'est ainsi que tu glisses les illustrations dans les châteaux.

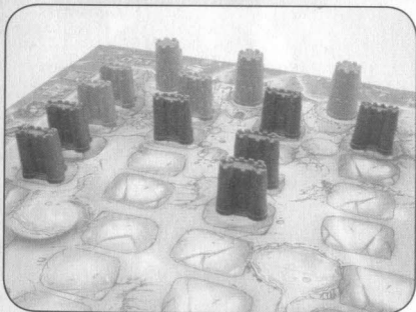
(II)



★ Als het spel begint, mag je alleen de donkere kastelen aanvallen.

★ Au début de la partie, tu peux seulement attaquer les châteaux sombres.

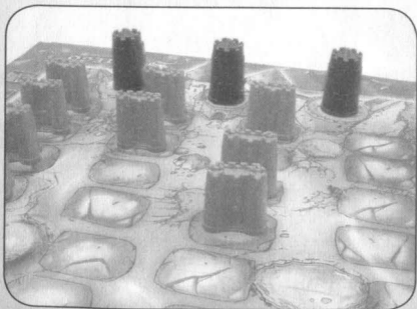
(III)



★ Alle donkere kastelen mag je hier aanvallen.

★ Tu peux attaquer ici tous les châteaux sombres.

(IV)



★ Je bent achterin! Je kiest één van de drie donkere kastelen.

★ Tu es à l'arrière! Tu choisiss l'un des trois châteaux sombres.