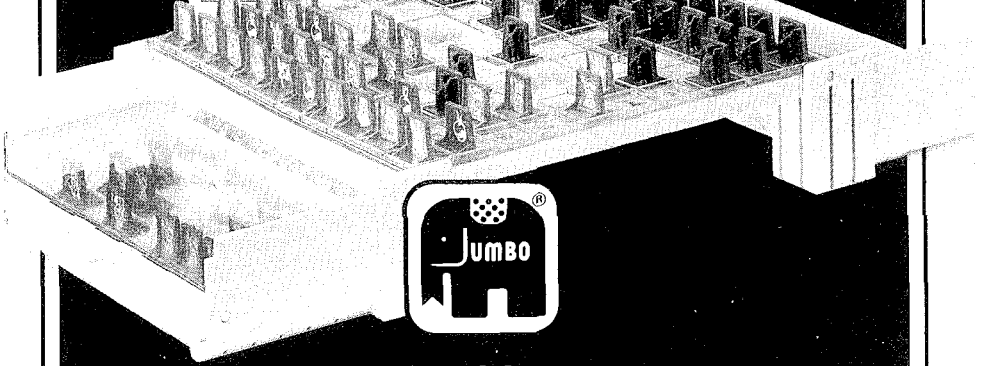
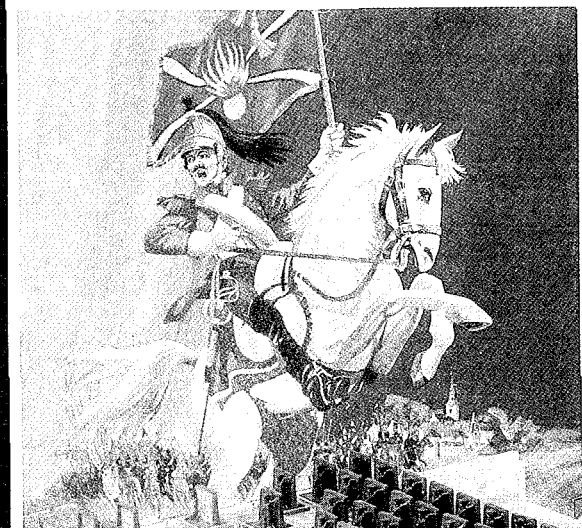
















TRAVEL

Stratego®



494

	 1	 1	 1	 2	 3	 4
(NL)	vaandel	maarschalk	generaal	kolonel	majoor	kapitein
(F)	drapeau	maréchal	général	colonel	commandant	capitaine
(D)	Fahne	Feldmarschall	General	Oberst	Major	Hauptmann
(GB)	flag	marshal	general	colonel	major	captain
(S)	fana	fältmarskalk	general	överste	major	kapten
(DK)	fane	feltmarskal	general	oberst	major	kapitajn
(I)	bandiera	maresciallo	generale	colonnello	comandante	capitano
(E)	bandera	mariscal	general	coronel	comandante	capitán
(PL)	flaga	marszałek	general	pulkownik	major	kapitan

	 4	 4	 5	 8	 1	 6
(NL)	luitenant	sergeant	mineur	verkenner	spion	bom
(F)	lieutenant	sergent	démineur	éclairéur	espion	bombe
(D)	Leutnant	Unteroffizier	Mineur	Aufklärer	Spion	Bombe
(GB)	lieutenant	sergeant	miner	scout	spy	bomb
(S)	löjtnant	sergeant	minör	spanare	spion	bomb
(DK)	løjtnant	underofficer	minør	spejder	spion	bombe
(I)	tenente	sergente	artificiere	esploratore	spia	bomba
(E)	teniente	sargento	minador	explorador	espía	bomba
(PL)	porucznik	sierżant	saper	zwiadowca	szpieg	mina

TRAVEL STRATEGO®

Stratego® is een spel van aanval en verdediging.

Spanning en Verrassing zijn belangrijke elementen van het spel.

De regels van Travel Stratego® zijn hetzelfde als die van Stratego® original.

Travel Stratego® biedt de mogelijkheid een partij af te breken en later verder te spelen.

Bovendien hebben de rangen een nummer gekregen.

Dit maakt beginnende spelers sneller vertrouwd met de waarde van de verschillende rangen.

In 't kort

Beide spelers beschikken over een leger van 40 stukken.

Deze stukken hebben verschillende rangen. De spelers hebben ieder een vlag.

Het gaat erom de eigen vlag te verdedigen en de vlag van de tegenstander te

veroveren. Dit doe je door eerst een geheime slagvaardige opstelling te maken en dan begint de strijd...

Voorbereiding

1. Doe de deksels open. Open daarna de beide groene doorzichtige klepjes.

2. Bepaal wie met welke kleur speelt.

3. Leg het speelbord zodanig neer dat de spelers de opbergruimte in de deksels naar zich toe hebben liggen. De roodspeler heeft de rode sticker met de rangen naar zich toe, zijn tegenstander de blauwe sticker.

4. Je stelt je speelstukken op op de onderste vier rijen van het speelveld.

De stukken worden zo op het bord geplaatst dat je tegenstander de rang niet kan zien.

Dus met de rugzijde naar de tegenstander toe. De twee middelste rijen (die met de meertjes) blijven vrij. Hier mogen bij het opstellen geen speelstukken worden geplaatst.

De opstelling is een belangrijk onderdeel van het spel.

Winst of verlies kunnen er van afhangen. Aan het einde van deze regels staan enkele tips.

5. De speelstukken hebben een symbool en een nummer.

Alleen de vlag en de bommen hebben geen nummer. Nummer 10 (de maarschalk) is de hoogste in rang, dan komt nummer 9 (de generaal) etc.

6. In de opbergruimte zie je de rangen van hoog tot laag afgebeeld.

Daarbij staat het aantal malen vermeld dat een stuk voorkomt.

Van een kolonel (nr.8) heb je er bijvoorbeeld twee.

Spelverloop:

Rood begint! Vervolgens doen de spelers om beurten een zet. Je verplaatst een stuk of je valt een stuk van je tegenstander aan. Per beurt mag een speler altijd maar één zet uitvoeren.

Verplaatsen:

1. Je verplaatst een stuk door het één vakje naar links, of één naar rechts, één naar voren of één naar achteren te zetten. (de verkenners zijn een uitzondering; hierover later)

2. Er mag maar één speelstuk op één veld staan, stukken kunnen niet over andere stukken heenspringen en stukken kunnen ook niet diagonaal worden verplaatst.
3. Speelstukken mogen niet in de twee meren op het midden van het bord komen. Ze kunnen er ook niet over heen springen.
4. Je mag met een speelstuk niet ononderbroken tussen twee velden heen en weer blijven schuiven. Het mag niet meer dan 5 keer. Het is belangrijk vast te stellen welke speler met het heen en weer schuiven is begonnen. Deze moet er namelijk als eerste mee ophouden en dit kan belangrijk stukverlies tot gevolg hebben.
5. De bommen en de vlag mogen nooit worden verplaatst en blijven dus gedurende het hele spel op hun plaats van opstelling staan.
6. Voor de verkenners (2) gelden speciale regels. Verkenners kunnen onbeperkt over lege velden heenspringen. Dus naar links, naar rechts, naar voren en naar achteren. Maar ze kunnen niet over eigen of vijandelijke stukken heenspringen. Ze kunnen ook niet over de meertjes springen.
Verkenners zijn de enige stukken die over grote afstand kunnen aanvallen. De tussenliggende velden moeten dan wel vrij zijn.

Aanvallen

1. Wanneer je met een stuk direct voor, naast of achter een stuk van je tegenstander staat mag je dat stuk aanvallen.
2. Aanvallen gaat zo: Je neemt je stuk, tikt het vijandelijke stuk aan en noemt de rang van jouw stuk. Je tegenstander noemt vervolgens de rang van zijn stuk. Beginnende spelers noemen het nummer van het stuk erbij.
3. Het stuk met de laagste rang (het laagste nummer) sneuvelt en verdwijnt van het bord. Als het aanvallende stuk wint neemt het de plaats in van het gesneuvelde stuk. Als het verdedigende stuk wint blijft het gewoon staan.
4. Als je een stuk aanvalt van gelijke rang dan sneuvelen beide stukken.
5. Aanvallen is nooit verplicht.
6. Zoals al eerder opgemerkt mag een verkenners over grotere afstand aanvallen. De tussenliggende velden moeten vrij zijn.

De rangen

1. De maarschalk (10) verslaat een generaal (9) en alle lagere rangen. De generaal (9) verslaat de kolonels (8) en alle lagere rangen. Dit gaat zo verder tot aan de spion (1), die de laagste in rang is. De rangen staan in de juiste volgorde afgebeeld in de opbergtruimte en aan het begin van deze spelregels. In de spelregels staan ze met de naam van de rang erbij.
2. Bommen en mineurs. Elk stuk dat een bom aanvalt, sneuvelt. Er is één uitzondering en dat is de mineur (3). Als de mineur een bom aanvalt is de bom onschadelijk gemaakt en moet van het bord. De mineur neemt vervolgens de plaats in van de onschadelijk gemaakte bom.
3. De spion (1). De spion is de laagste in rang. Elk stuk dat hem aanvalt wint. Maar hij heeft één bijzondere eigenschap. En dit maakt hem tot een verraderlijk mannetje. Als de spion de maarschalk (10) aanvalt dan verslaat hij de maarschalk!

Dit geldt alleen als de spion aanvalt. Valt de maarschalk de spion aan dan wint de maarschalk en verdwijnt de spion van het bord.

De winnaar.

Je wint als het je lukt de vlag van je tegenstander te veroveren. Je wint ook als je tegenstander niet meer kan zetten. Dit is het geval als je tegenstander alleen de vlag en bommen overheeft.

Taktiek en strategie.

Uit het bovenstaande blijkt dat de opstelling bepalend voor de uitslag kan zijn.

De vlag is je belangrijkste stuk. Het is dan ook verstandig je vlag door bommen te omringen, zodat alleen een mineur je vlag nog kan veroveren.

Een verkenner is in het eindspel een sterk stuk. Hoewel je er acht hebt, moet je er niet te nonchalant mee omspringen. Zet ze dus niet allemaal vooraan.

Hou je mineurs voorlopig achterin. Je hebt ze in het eindspel hard nodig.

Wees heel voorzichtig met je spion. Als je hem kwijt bent, neemt de kracht van de vlag andelijke maarschalk enorm toe.

Tijdens het spel zet je de geslagen stukken gesorteerd in de doos. Op deze manier heb je het beste overzicht over de kracht van je tegenstander.

Een partij afbreken.

Je kan een partij afbreken en later verder spelen. Zorg dat alle speelstukken op het veld en in de opbergruimten recht staan. Doe vervolgens de doorzichtige klepjes dicht. Dan doe je de beide deksels dicht. En klaar is Travel Stratego®.

Alle stukken blijven op hun plaats. Als je weer verder speelt zie je aan de kleur van de vlaggen en aan het woord Stratego® op het deksel aan welke kant de rode en blauwe stukken staan. Open de doos niet met de kleur van je tegenstander voor je, want dan zie je zijn opstelling!

Veel plezier!

TRAVEL STRATEGO®

Stratego® est un jeu d'attaque et de défense. Suspense et imprévu constituent des éléments importants du jeu. Les règles du jeu Travel Stratego® sont identiques à celles de Stratego® original. Travel Stratego® offre la possibilité d'interrompre une partie et de la poursuivre plus tard. De plus, on a attribué un numéro à chaque grade, ce qui permet aux joueurs débutants de se familiariser plus rapidement avec la valeur des différents grades.

En bref

Chacun des deux joueurs possède une armée composée de 40 pièces. Ces pièces ont des grades différents. Chaque joueur a un drapeau.

Il s'agit de défendre son propre drapeau et de conquérir le drapeau de l'adversaire, en disposant en secret son armée et en la menant à la victoire.

Préparatifs

1. Ouvrez d'abord le couvercle, et ensuite les deux clapets verts translucides.
2. Attribuez une couleur à chaque joueur.
3. Placez le plan de jeu de façon à ce que les casiers de rangement se trouvant dans les couvercles soient orientés vers les joueurs. Le joueur "rouge" a l'autocollant rouge avec les grades face à lui, et son adversaire l'autocollant bleu.
4. Placez vos pièces sur les quatre rangées inférieures du plan de jeu. Disposez les pièces de manière à ce que votre adversaire ne puisse pas voir les grades, donc dos à l'adversaire. Les deux rangées centrales (avec les lacs) restent libres. Il est interdit d'y placer des pions pendant la mise en place.
La disposition des pions en début du jeu constitue une phase importante du jeu. La victoire ou la défaite peuvent en dépendre. Vous trouverez quelques conseils en fin des règles du jeu.
5. Les pièces ont un symbole et un numéro. Seuls le drapeau et les bombes n'ont pas de numéro. Le numéro 10 (le Maréchal) est le plus élevé en grade, vient ensuite le numéro 9, (le Général), etc...
6. Dans les casiers de rangement, les grades sont représentés par ordre décroissant, avec l'indication du nombre d'exemplaires identiques pour chaque pièce.
Le Colonel (numéro 8) existe par exemple en deux exemplaires.

Déroulement du jeu :

C'est "rouge" qui commence ! Les joueurs jouent ensuite un coup à tour de rôle. Soit on déplace une pièce, soit on attaque une pièce de l'adversaire. On ne peut jouer qu'un seul coup par tour de jeu.

Déplacement des pièces :

1. On déplace une pièce en la glissant d'une case vers la droite, d'une case vers la gauche, d'une case en avant ou d'une case en arrière. (L'éclaireur est une exception, il en sera question plus tard).
2. Il ne peut y avoir qu'une seule pièce par case, on ne peut ni sauter par dessus d'autres pièces, ni les déplacer en diagonale.
3. Les pièces ne doivent pas se trouver sur les deux lacs au milieu du plan de jeu. Elles ne peuvent pas non plus les franchir.
4. On ne peut pas déplacer une pièce entre les mêmes 2 cases de manière ininterrompue. Cela n'est autorisé que cinq fois. Il est important de déterminer quel joueur a commencé le va-et-vient d'une case à l'autre, car c'est lui qui devra cesser le premier, ce qui peut entraîner la perte d'un grand nombre de pièces.
5. Les bombes et le drapeau ne peuvent être déplacés à aucun moment et restent donc à leur emplacement initial pendant toute la durée du jeu.
6. Il y a des règles spéciales pour les éclaireurs (2). Les éclaireurs peuvent franchir à leur guise les cases vides, vers la droite, vers la gauche, en avant et en arrière.

Cependant, ils ne peuvent pas sauter par dessus d'autres pièces, ni les siennes, ni celles de l'adversaire. Ils ne peuvent pas non plus franchir les lacs. Les éclaireurs sont les seules pièces capables d'attaquer à distance. Il faut pour cela que les cases intermédiaires soient libres.

L'attaque

1. Si l'une de ses pièces se trouve directement devant, à côté ou derrière une pièce de l'adversaire, on peut l'attaquer.
2. L'attaque se passe de la manière suivante : avec votre pièce, touchez celle de l'adversaire en nommant le grade de votre propre pièce. L'adversaire nomme ensuite le grade de sa pièce. Les joueurs débutants citeront aussi le numéro de leur pièce.
3. La pièce ayant le grade (le numéro) le plus petit périt est battue et est retirée du plan de jeu. Lorsque la pièce attaquante gagne, celle-ci prend la place de la pièce qui a été battue. Lorsque c'est la pièce attaquée qui gagne, celle-ci reste tout simplement en place.
4. Si vous attaquez une pièce de même grade, les 2 pièces sont retirées du jeu.
5. L'attaque n'est jamais obligatoire.
6. Comme cela a déjà été évoqué ci-dessus, un éclaireur peut attaquer à distance. Les cases intermédiaires doivent être libres.

Les grades

1. Le maréchal (10) bat le général (9) et tous les grades inférieurs. Le général (9) bat le colonel (8) et tous les grades inférieurs, et ainsi de suite jusqu'à l'espion (1) qui a le grade le plus bas. Les grades sont représentés dans l'ordre à l'intérieur des casiers de rangement, ainsi qu'en début des présentes règles du jeu, qui mentionnent aussi le nom du grade.
2. Bombes et démineurs. Toute pièce qui attaque une bombe périt, à l'exception du démineur (3). Lorsque le démineur attaque une bombe, celle-ci est rendue inoffensive et est retirée du plan du jeu. Le démineur prend ensuite la place de la bombe désamorçée.
3. L'espion (1). L'espion est le plus faible en grade. Toute pièce qui l'attaque, gagne. Mais il dispose d'une qualité particulière, qui en fait un traître. Lorsque l'espion attaque le maréchal, il bat ce dernier ! Si c'est le maréchal qui attaque l'espion, c'est le maréchal qui gagne et l'espion est retiré du jeu.

Le gagnant

Une partie est finie:

1. lorsque l'un des adversaires capture le drapeau ennemi, et gagne;
2. lorsque l'un des deux ne peut plus déplacer de pions, c'est alors son adversaire qui gagne.

Tactique et stratégie.

Il découle de ce qui précède que la mise en place des pièces au départ peut être déterminante pour l'issue du jeu. Le drapeau est votre pièce la plus importante.

Il est donc plus prudent d'entourer le drapeau de bombes, de façon à ce que seul un démineur puisse conquérir votre drapeau.
L'éclairneur est une pièce maîtresse en fin de jeu. Bien que vous en ayez huit, il ne faut pas vous en servir avec trop de désinvolture. Ne les placez pas tous en première ligne. Gardez provisoirement vos démineurs en retrait. Vous en aurez grand besoin en fin de jeu. Soyez très prudent en ce qui concerne votre espion. Si vous le perdez, la force du maréchal adverse augmentera énormément.
Triez les pièces battues et rangez-les dans la boîte pendant le jeu. C'est de cette manière que vous aurez la meilleure vue d'ensemble sur la force de votre adversaire.

Interruption de la partie.

Il est possible d'interrompre une partie et de la poursuivre ultérieurement.
Prenez soin de maintenir debout toutes les pièces sur le plan de jeu et dans les casiers de rangement. Fermez ensuite les clapets translucides, puis les deux couvercles.
Et voilà, Travel Stratego® est prêt. Toutes les pièces restent en place. Lorsqu'on recommence à jouer, on peut voir à la couleur du drapeau et au mot Stratego® sur le couvercle de quel côté se trouvent les pièces rouges et bleues. N'ouvrez pas la boîte avec les pièces de votre adversaire face à vous, sinon vous voyez la disposition de son armée! Nous vous souhaitons de passer d'agréables moments !

TRAVEL STRATEGO®

SPIELREGELN

Für 2 Spieler, ab 8 Jahren, Spieldauer ca. 45 Minuten

HINTERGRUND DES SPIELS

Stratego® ist das klassische Spiel um Angriff und Verteidigung.
Die verdeckte Aufstellung der Figuren läßt beide Spieler im Ungewissen über die Absichten des Gegners.
Aus dieser Ungewißheit entwickelt sich die für dieses Spiel typische Spannung.
Travel Stratego® wird nach den Original-Stratego®-Regeln gespielt.
Neu ist die Möglichkeit, eine Partie abubrechen und später weiterzuspielen.
Zusätzlich haben die Ränge eine Nummer erhalten; Einsteiger finden sich so besser zurecht.

ZUBEHÖR

40 blaue Spielfiguren
40 rote Spielfiguren
1 Spielplan
1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Fahne zu erobern. Jeder Spieler setzt seine 40 Figuren verdeckt auf den Spielplan. Dabei versucht man, seine eigene Fahne möglichst gut zu schützen und gleichzeitig eine günstige Angriffsposition aufzubauen.

VORBEREITUNG

1. Die Farben - Rot und Blau - werden ausgelost. Rot beginnt immer mit dem Spiel.
2. Der Deckel des Spiels wird aufgeklappt, danach werden die beiden grünen, durchsichtigen Klappen geöffnet.
3. Das Spielbrett wird nun so zwischen die beiden Spieler gelegt, daß vor ihnen die Deckel mit den Fächern liegen: Rot hat vor sich den roten Aufkleber (mit den Rängen), Blau vor sich den blauen Aufkleber.
4. Jeder Spieler nimmt die Figuren seiner Farbe an sich. Alle Figuren (außer Fahne und Bomben) tragen zusätzlich eine Nummer. Figur Nummer 10 ist die ranghöchste, dann folgt Nummer 9 usw.
Jeder Spieler setzt seine Figuren auf den Spielplan - pro Feld eine Figur:
 - Die neutrale Rückseite aller eigenen Figuren muß zum Gegner zeigen.
 - Jeder Spieler darf nur die Ränge seiner eigenen Figuren sehen können.
 - Jeder Spieler darf seine Figuren nur auf die vier hinteren Reihen seiner Spielplanhälfte setzen - die beiden mittleren Reihen mit den Seen bleiben unbesetzt. Ansonsten kann jeder Spieler frei wählen, wie er seine Figuren verteilt. Die Aufstellung der Figuren ist für den weiteren Spielverlauf von großer Bedeutung. Sie finden deshalb in diesen Regeln einige Tips hierzu.
5. In jedem Aufbewahrungsfach sind als Hilfe die Ränge abgebildet - vom höchsten bis zu niedrigsten. Daneben ist angegeben, wie oft jede Figur im Spiel enthalten ist.

SPIELBLAUF

Rot beginnt und macht den ersten Zug. Dann sind beide Spieler abwechselnd an der Reihe.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann entweder

- eine eigene Figur ziehen oder
- eine gegnerische Figur angreifen.

Beide Aktionen in einem Zug sind nicht erlaubt.

Ausnahme: Die Aufklärer!

1. Eigene Figuren ziehen

- Eine eigene Figur darf ein Feld weit gezogen werden - waagrecht oder senkrecht, aber niemals diagonal.
- Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen.
- Andere Figuren dürfen nicht übersprungen werden.
- Seen dürfen weder betreten noch übersprungen werden.
- Das Hin- und Herziehen einer Figur auf zwei Feldern ist höchstens fünfmal hintereinander erlaubt. Spätestens im sechsten Zug muß die Figur auf ein anderes, drittes Feld gezogen werden.

- Die Bomben und die Fahne können nicht gezogen werden. Sie bleiben während des gesamten Spiels auf ihren Feldern stehen.

Die Aufklärer:

- Aufklärer können beliebig weit über unbesetzte Felder springen;
- in gerader Richtung: waagrecht oder senkrecht.
- Aufklärer können nicht über Seen oder Figuren springen.

2. Eine gegnerische Figur angreifen

Eine gegnerische Figur kann nur angegriffen werden, wenn die eigene Figur auf einem benachbarten Feld steht: davor, daneben oder dahinter (Ausnahme: Aufklärer!). Von diagonal angrenzenden Feldern aus ist kein Angriff möglich.

- Will ein Spieler eine benachbarte Figur angreifen, so nimmt er seine attackierende Figur in die Hand und tippt damit die gegnerische Figur an.
- Beide Spieler nennen nun den Rang ihrer Figur und zeigen sie vor.
- Die Figur mit dem niedrigeren Rang ist geschlagen und wird vom Spielplan genommen.
- Gewinnt der Angreifer, so rückt er auf den Platz der geschlagenen Figur vor.
- Gewinnt die angegriffene Figur, so muß sie an ihrem Platz stehenbleiben.
- Haben beide Figuren den gleichen Rang, so sind beide geschlagen und werden entfernt.
- Kein Spieler ist gezwungen, anzugreifen. Gegnerische Figuren können beliebig lange auf benachbarten Feldern stehen.

Die Aufklärer:

- Aufklärer können in einem Zug springen und angreifen.
- Beispiel: Ein Aufklärer springt in gerader Linie über 4 freie Felder - auf das Feld neben eine gegnerische Figur. Der Spieler tippt diese Figur an, als Zeichen des Angriffs.

Tip: Geschlagene Figuren des Gegners sollten sofort in die Schachtel zurückgelegt werden. Das erleichtert den Überblick, wie viele von welchen Figuren noch im Spiel sind.

Die Ränge (wer schlägt wen)

Grundsätzlich schlägt die ranghöhere Figur jede Figur, die im Rang niedriger ist! Der Feldmarschall (10) ist die ranghöchste Figur. Er schlägt alle rangniedrigeren Figuren, vom General (9) bis zum Spion (1); der General schlägt den Oberst (8) usw.

Besonderheiten:

- FELDMARSCHALL: Er kann nur vom Spion geschlagen werden und natürlich von Bomben, falls er eine attackieren sollte.
- Der Feldmarschall kann aber, wenn er selbst der Angreifer ist, den Spion schlagen.

- SPION: Der Spion als rangniedrigste Figur hat eine Stärke: Greift er selbst den Feldmarschall an, so ist die ranghöchste Figur geschlagen.
- BOMBEN: Nur Mineure können Bomben unschädlich machen. Jede andere Figur, die eine Bombe angreift, ist geschlagen - was mit dem Ruf "Bumm!" verkündet wird. Hat ein Mineur eine Bombe entschärft, nimmt er sie vom Spielplan und zieht auf das Feld der Bombe.
- FAHNE: Die Fahne kann von jeder beweglichen Figur geschlagen (erobert) werden.

SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die Fahne des Gegners geschlagen (erobert) hat. Dieser Spieler gewinnt.

Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, weil alle seine beweglichen Figuren geschlagen sind. Wer nur noch Bomben und die Fahne besitzt, muß aufgeben und verliert das Spiel.

Strategische Tips

Aus den Regeln ist schon zu erkennen, wie wichtig der Aufbau der Figuren ist.

Die Fahne als zentrale Figur muß gut geschützt werden. Bomben eignen sich dafür sehr gut - die Fahne kann dann nur von Mineuren angegriffen werden.

Zur Ablenkung sollten die übrigen Bomben an anderer Stelle plziert werden.

In die vorderste Linie gehören einige Aufklärer, aber auch ranghohe Figuren.

Die Aufklärer erkunden die Stärke des Gegners, ranghohe Figuren eignen sich sowohl für Verteidigung und Angriff. Nicht alle Aufklärer sollten vorne plziert werden, sie sind auch noch im Endspiel wichtig.

Mineure sollten gut verteilt werden und eher in den hinteren Reihen stehen, da sie für das Endspiel benötigt werden.

Auch auf den Spion muß geachtet werden, da nur er den gegnerischen Feldmarschall schlagen kann.

Abbrechen einer Partie

Eine Partie läßt sich jederzeit abbrechen und später fortsetzen.

Zur Aufbewahrung müssen die Figuren auf ihren Feldern und im Aufbewahrungsfach senkrecht stehen.

Die durchsichtigen Klappen werden vorsichtig geschlossen.

Schon ist Travel Stratego® weggepackt und alle Figuren bleiben an ihrem Platz stehen. Beim Weiterspielen ist zu beachten, daß jeder Spieler vor seiner eigenen Farbe (Aufkleber auf dem Deckel) sitzt; andernfalls kann man die Figuren des Gegners erkennen.

TRAVEL STRATEGO®

Stratego® is a game of attack and defence in which suspense and surprise are important elements.

The rules of Travel Stratego® are the same as those for the original Stratego® game. With Travel Stratego® it is also possible to interrupt a game and continue it later.

Furthermore, all ranks are numbered, which makes it easier for beginners to learn their values.

The game in brief

Both players have an army of 40 pieces which includes a flag. The object of the game is to capture the opponent's flag. Before play starts, the players deploy their troops in secret.

Preparation

1. Open the lids and then open both green transparent covers.
2. Decide who is to play with which colour.
3. Lay the board down so that the storage compartments in the lids are in front of the players, with the red sticker giving the ranks in front of the Red player and the blue sticker in front of the Blue player.
4. The pieces are set up on the four rows nearest to each player, one to each square, with the backs of the pieces towards the opponent. Setting up is an important part of the game; victory or defeat can depend on it. A few tips are given at the end of these rules.
5. Each piece has a symbol and a number except for the flag and bomb which have only a symbol. The marshal (10) holds the highest rank, followed by the general (9) etc.
6. The ranks, in descending order, are listed in the storage department as well as the number of pieces in each rank. For example, there are two colonels (8).

Playing the game

Red begins! A turn consists of either moving a piece or attacking an opponent's piece. The flag and bombs are never moved.

Moving

1. Pieces are moved one square at a time either forwards, backwards, to the right or to the left. The scout is an exception to this rule, as explained below.
2. No more than one piece may stand on a square, there is no jumping and no diagonal movement. The two lakes in the middle of the board may neither be entered nor crossed.
3. Pieces may be moved backwards and forwards between two squares no more than five times after which the player who initiated the sequence must vary.
4. Scouts (2) can move across any number of vacant squares either forwards, backwards or sideways.

Attacking

1. A piece, other than a bomb or a flag, may attack an opponent's piece that stands immediately in front of, behind, or to the right or left of it. The action involves picking up the attacking piece, tapping the piece attacked, and declaring the rank (and also the number, if desired) of the attacker. The attacked player must then disclose the rank of the piece attacked.

The lower-ranking piece is removed from the board. If the attacker wins, the piece occupies the square vacated by the captured piece; if the defender wins, there is no movement. If both pieces are of equal rank, both are removed.

2. A scout (2) can attack from any distance provided the squares between itself and the attacked piece are vacant.

3. Attacking is always optional.

The ranks

1. A marshal (10) defeats a general (9) and all lower ranks; a general (9) defeats a colonel (8) and all lower ranks. This continues down to the spy (1), which is the lowest rank of all. The rank order is given in the storage department and also, together with the names of the ranks, at the start of these rules.

2. Any piece that attacks a bomb, other than a miner, is destroyed. If a miner attacks a bomb it is defused and removed from the board, the miner then occupying the vacated square.

3. The spy's mission is to capture the opposing marshal which it does by attacking it. The spy is lost if attacked by any enemy piece, including the marshal.

4. Any piece can capture the flag.

Winning the game

You win if you succeed in capturing your opponent's flag. You also win if your opponent is unable to move, because he has only the flag or flags and bombs left.

Strategy and tactics

The result of a game depends to a considerable extent on the initial deployment.

The flag is the most important piece and it is a good idea to surround it with bombs.

Scouts are important pieces in the later stages of a game. Miners should be safeguarded until bombs have been identified. Protect the spy: if it is lost the opposing marshal becomes very powerful.

Keep a tally of captured pieces so that the opponent's strength can be monitored.

Interrupting a game

It is possible to interrupt a game and continue it later. Take care that all pieces on the board and in the storage compartment are standing up straight. Then close the transparent covers and the two lids. That's all!! The pieces stay in their positions.

On resumption, the box should be placed so that the red flag on the lid is in front of the Red player and the blue flag in front of the Blue player.

Have fun!

RESE-STRATEGO®

STRATEGO® är ett attack- och försvarsspel, i vilket ovisshet och överraskningar är viktiga element.

Reglerna för Travel Stratego® är desamma som i det vanliga Stratego®-spelet.

Med Travel Stratego® är det också möjligt att temporärt avbryta ett parti för att senare fortsätta det. Dessutom har alla rangerna för pjäserna kompletterats med ett nummer, vilket gör det lättare för nybörjare att lära sig värdet för de olika rangerna.

Spelet i korthet

Bägge spelarna har en armé bestående av 40 pjäser av varierande rang, samt var sin fana. Spelet går ut på att försvara sin egen fana och samtidigt försöka erövra motståndarens fana. Detta görs genom att först arrangera sina egna trupper i hemlig stridsformering, varefter striden kan börja...

Förberedelser

1. Öppna locken, och öppna sedan bägge de gröna genomsynliga höljena.
2. Kom överens om vem som ska ha vilken färg.
3. Lägg brädet så att förvaringsfacken i locken ligger närmast spelarna. Den röda etiketten som visar pjäsernas rang ska vara mot röd spelare, och den blåa etiketten mot blå spelare.
4. Nu placeras man ut spelpjäserna på de fyra raderna närmast sig på spelplanen. Spelpjäserna ska placeras med baksidan mot motståndaren, så att han eller hon inte kan se deras rang. De två mittraderna med sjöarna lämnas fria, eftersom inga pjäser får placeras här. Utplaceringen av spelpjäserna är en viktig del av spelet. Seger eller nederlag kan hänga på hur skickligt man gör denna. En del råd ges i slutet av spelreglerna.
5. Pjäserna har alla en symbol och en siffra, med undantag för fanan och bomberna som saknar nummer. Nummer 10 (fältmarskalken) har den högsta rangen, följd av nummer 9 (generalen) osv.
6. Rangordningen, från högst till lägst, finns angiven i förvaringsfacken, liksom antalet pjäser av respektive rang. Det finns t.ex. två överstar (nummer 8).

Hur spelet går till

Röd spelare börjar! Spelarna turas om att dra, antingen genom att flytta en spelpjäs eller genom att attackera en motståndarpjäs. Man får bara göra ETT drag varje gång det är ens tur.

Förflyttning

1. Spelpjäserna flyttas en ruta i taget; framåt, bakåt, åt höger eller åt vänster. (Spanaren är ett undantag från denna regel; se under punkt 6 nedan.)
2. På en ruta får bara stå EN pjäs, aldrig fler. Man får inte hoppa över andra spelpjäser, och man får inte flytta spelpjäserna diagonalt.
3. Spelpjäserna får inte ställas på någon av de två sjöarna på mitten av spelplanen, och de får inte heller hoppa över sjöarna.

4. Man får inte hålla på och flytta en spelpjäs framåt och bakåt mellan samma två rutor fler än 5 gånger under spelets gång. Det är viktigt att komma ihåg vem av spelarna som började med att flytta sin pjäs fram och tillbaka, eftersom den spelaren då är den som först kan bli tvingad att ge upp och flytta sin pjäs vidare; något som förstås kan leda till förlust av just den pjäsen!

5. Bomberna och fanan får inte flyttas alls, utan stannar kvar på sina startrutor under hela partiet.

6. För spanarna gäller speciella regler. Spanarna får hoppa över alla tomma rutor utan restriktioner, i EN riktning, antingen framåt, bakåt, åt höger eller åt vänster.

De får dock INTE hoppa över egna eller motståndarens pjäser, och de får inte heller hoppa över sjöarna.

Spanarna är de enda spelpjäser som kan attackera på avstånd, men alla rutor mellan en spanare och pjäsen som den attackerar måste givetvis vara tomma.

Attack

1. Man får attackera en motståndarpjäs om någon av ens egna pjäser står på en ruta direkt framför, bakom, till höger eller till vänster om motståndarpjäsen.

2. En attack går till på följande sätt: man tar sin egen spelpjäs, knackar med den lätt på motståndarpjäsen, och uppger högt vilken rang ens spelpjäs har. Motståndaren måste då i sin tur uppge rangen på den vidrörda pjäsen. Alternativt (för nybörjare) kan man ange numren på de två pjäserna.

3. Spelpjäsen med lägst rang (dvs lägst nummer) blir besegrad och plockas genast av spelplanen. Om den attackerande pjäsen vinner, så flyttas den till rutan där den besegrade pjäsen stod. Om den attackerande pjäsen förlorar, så stannar försvararen kvar på sin ruta.

4. Om en pjäs attackerar en motståndarpjäs med samma rang, så plockas bägge pjäserna bort från spelplanen.

5. Man måste inte gå till attack, även om man kan; det är valfritt.

6. En spanare kan, som tidigare sagts, attackera på avstånd, förutsatt att rutorna mellan spanaren och en av motståndarens pjäser inte är upptagna.

Vem vinner?

Den som först lyckas erövra motståndarens fana har vunnit. Om man råkar ut för situationen att man förlorat alla sina rörliga pjäser och bara har fanan och bomber kvar, har man förlorat.

De militära rangerna

1. Fältmarskalken (10) besegrar generalen (9), samt alla andra pjäser av lägre rang.

Generalen (9) besegrar överstarna (8) samt alla spelpjäser av lägre rang.

På samma sätt besegrar en högre rang en lägre, ända ner till spionen (1), som har den lägsta rangen av alla.

Fanan kan erövras av vilken pjäs som helst. Rangordningen samt de olika rangernas namn finns angivna i förvaringsfacken samt dessutom i början av dessa regler.

2. Bomber och minörer. Alla spelpjäser som försöker attackera en bomb förlorar, med undantag för minörerna (3). Om en minör attackerar en bomb så räknas den som desarmerad och tas bort från spelplanen.

Minören flyttar då till den ruta där den desarmerade bomben fanns.

3. Spionen (1). Spionen har lägst rang av alla, och besegras av alla andra pjäser.

Han har dock en specialitet, som gör honom till en potentiellt farlig spelpjäs.

Om spionen attackerar fältmarskalken (10), så är fältmarskalken den som förlorar!

Detta gäller dock bara om spionen är den som attackerar. Om fältmarskalken attackerar spionen, så vinner fältmarskalken och spionen tas bort från spelplanen.

Taktik och strategi

Det framgår tydligt av spelreglerna att det har stor betydelse hur man formerar sina trupper innan partiet börjar. Fanan är den mest betydelsefulla spelpjäsen. Det kan därför vara taktiskt riktigt att placera bomber runtom fanan, så att en minör är den enda spelpjäs som kan erövra den.

En spanare är en viktig spelpjäs att ha i slutskedet av spelet. Trots att man har 8 spanare så bör man inte behandla dem alltför lättvindigt, så placera inte alla åtta längst fram i ledet.

Håll tillbaka minörerna i början av partiet - de kommer att bli ovärderliga i spelets slutfas. Var också extra rädd om spionen. Om man förlorar denna blir motståndarens fältmarskalk en extremt stark spelpjäs. Under spelets gång bör man sortera upp och lägga alla erövrade motspelarpjäser i förvaringsfacket. Då får man efterhand en bra överblick över motståndarens kvarvarande styrkor.

Avbrott i ett parti

Det är möjligt att avbryta ett parti för att återuppta det senare. Se noga till att alla kvarvarande pjäser på brädet och i förvaringsfacken står rakt. Då kan man stänga till de genomskinliga höljena och de två locken. Det är allt man behöver göra! Alla pjäser stannar kvar i sina positioner, och när man vill fortsätta partiet ser man vilken som är den röda sidan och vilken som är den blå, genom färgen på fanorna och ordet 'Stratego®' på locket. Öppna inte locken med motspelarsidan närmast dig, eftersom du då får se var han eller hon har sina kvarvarande trupper!

Mycket spelnöje!

STRATEGO® REJSE-SPIL

Stratego® er taktisk spil med angreb og forsvar, hvor spænding og overraskelse er vigtige elementer. Spillereglerne til Stratego® Rejse-spil er de samme som til det kendte, originale Stratego® spil. Med Stratego® Rejse-spil er det muligt at afbryde spillet og fortsætte senere. Desuden har hver enkelt rang fået et nummer, sådan at det er lettere for begyndere at lære værdien af dem.

Formål med spillet

Hver spiller rådar over en hær bestående af 39 brikker med forskellig rang. Desuden har hver spiller en fane. Spillet går ud på at forsvare din egen fane og samtidig erobre modstanderens. I starter med at stille tropperne op i en hemmelig kampstilling, hvorefter slaget kan begynde....

Forberedelse

1. Åbn lågene og de gennemsigtige, grønne låg.
2. Træk lod om, hvem der skal spille med hvilken farve.
3. Spillepladen placeres sådan, at magasinerne i lågene ligger foran spillerne - med den røde rangopstilling ud for rød spiller og den blå ud for blå spiller.
4. Spillerne anbringer deres brikker på de fire nederste rækker på hver sin halvdel af spillepladen. Brikkerne placeres med bagsiden vendt mod modstanderen, så denne ikke kan se deres værdi. Ved opstillingen må de to midterste rækker med søerne ikke besættes. Selve opstillingen er en vigtig del af spillet og kan være af afgørende betydning for spillets udfald. Sidst i spillereglerne gives et par gode tips.
5. Hver brik har et symbol og et nummer, med undtagelse af fanen og bomberne, der ikke har noget nummer. Den højeste rang har feltmarskalken (10) efterfulgt af generalen (9), etc. I magasinet kan du se rangordenen og hvor mange brikker, der er af hver rang, fx. er der to oberster (8).

SPILLEREGLER

Rød begynder! Spillerne skiftes til at flytte en brik - og kan vælge mellem at flytte en brik og angribe en modstanders brik. Der må kun foretages ét træk ad gangen.

Trækkene

1. Brikker flyttes et felt ad gangen - frem eller tilbage, til højre eller venstre. (Spejdere må dog flyttes mere end ét felt - herom senere).
2. Der må ikke stå mere end én brik på et felt, og det er ikke tilladt at springe over andre brikker eller flytte brikker diagonalt.
3. Brikkerne må ikke gå gennem eller springe over de to søer midt på spillebrættet.
4. Det er ikke tilladt at blive ved med at flytte en brik frem og tilbage mellem to felter. Der må højst flyttes 5 gange på denne måde.
Det er vigtigt at huske, hvilken spiller der evt. startede med at flytte sin brik frem og tilbage mellem de samme felter, da denne spiller er tvunget til stoppe først - hvad der kan føre til tab af brikken.
5. Fanen og bomberne må ikke flyttes. De skal hele spillet blive stående på de felter, de blev placeret på i start-opstillingen.
6. Der gælder helt specielle regler for spejderne (2). En spejder må i ét træk springe frem, tilbage, til højre eller venstre over mere end ét tomt felt.
Spejderen er dermed den eneste brik, der kan angribe på afstand - men det kræver, at der er udelukkende tomme felter til den brik, der angribes.
Spejderen må ikke springe over egne eller modstanderens brikker.

Angreb

1. Du kan angribe en af modstanderens brikker, når det bliver din tur, hvis en af dine egne brikker står direkte foran, bagved eller ved siden af modstanderens brik.
2. Angrebet foregår på følgende måde: Med din brik berører du let den fjendtlige brik og nævner samtidig rangen på din egen brik. Modstanderen svarer ved at nævne rangen på sin brik. For begyndere kan det være lettere at nævne brikkens nummer.
3. Brikken med den laveste rang (laveste nummer) bliver slået og fjernes fra spillebrættet. Hvis angriberen vinder, placeres den angribende brik på den besejrede brik's plads. Vinder den forsvarende brik, bliver den blot stående på samme felt.
4. Har den angribende og forsvarende brik samme rang, falder begge brikker og fjernes fra spillebrættet.
5. Det er ikke tvungent at angribe.
6. Som allerede nævnte, kan en spejder angribe på afstand, forudsat at der kun er tomme felter mellem spejderen og den brik, den vil angribe.

Rangorden

1. Feltmarskallen (10) besejrer generalen (9) og alle med lavere rang. Generalen (9) besejrer obersten (8) og alle med lavere rang. Sådan fortsættes ned til spionen (1), der har laveste rang af alle. Rækkefølgen med angivelse af titel og nummer er vist her i spillereglerne og også i magasinerne.
2. Bomber og minører. Alle brikker - dog ikke minøren (3) - falder, hvis de angriber en bombe. Angriber en minør en fjendtlig bombe, uskadeliggøres bomben og fjernes fra spillebrættet. Minøren flyttes til det felt, bomben stod på.
3. Spionen har den laveste rang af alle og må vige for alle angribende brikker. Imidlertid har spionen én helt special egenskab, der gør ham farlig. Angriber spionen feltmarskallen (10), bliver feltmarskallen taberen. Dette gælder som sagt kun, hvis det er spionen, der angriber. Er det feltmarskallen, der angriber spionen, må spionen vige.

Vinder

Du vinder, hvis det lykkes dig at erobre modstanderens fane. Du vinder også, hvis din modstander ikke er i stand til at flytte en brik - dette er tilfældet, hvis modstanderen kun har bomber og fanen tilbage.

Taktik og strategi

Af overstående fremgår, at brikernes opstilling kan være af afgørende betydning for spillets udfald. Fanen er den vigtigste brik. Det kan derfor være en god ide at placere bomber omkring fanen for at forsvare den, men man kan også forsøge at narre modstanderen ved ikke at stille bomber i umiddelbar nærhed af fanen. En spejder er en vigtig brik i spillets sidste fase. Selvom du har otte af dem, bør du ikke stille dem alle i front. Spejdere i første række er absolut hensigtsmæssigt, da de kan undersøge modstanderens styrke. Husk: Den, der har mistet alle spejdere, spiller som en blind. Hold dine minører tilbage - starten, da de vil være uvurderlige i den sidste fase.

Pas på din spion. Mister du ham, bliver fjendens feltmarskal yderst stærk. I løbet af spillet bør du sortere de besejrede, fjendtlige brikker og anbringe dem æsken. Det giver dig en ide om din modstanders styrke.

Afbrydelse af spillet

Det er muligt at afbryde spillet og fortsætte senere. Sørg for at alle brikker på brættet og i magasinet står op. Du kan nu lukke de gennemsigtige låg og derefter lukke med de to låg (magasiner).

Så let er det! Alle brikker står på deres pladser, og når I vil forsætte spillet, kan I på flagene og ordet "Stratego®" på låget se, hvilken side der er rød, og hvilken side der er blå. På den måde undgår I at vende spillet forkert, så I ser hvordan modstanderens tropper står.

God fornøjelse!

STRATEGO® DA VIAGGIO

Stratego® è un gioco d'attacco e difesa. Emozione e sorpresa sono le caratteristiche principali del gioco.

Le regole di Travel Stratego® sono le stesse di quelle di Stratego® Original.

Travel Stratego® dà in più la possibilità di interrompere una partita e riprenderla in un secondo tempo. Inoltre i gradi hanno anche un numero per facilitare i principianti.

In breve

Ognuno dei due giocatori ha un esercito di 40 pezzi, di diverso grado e una bandiera.

Si tratta di difendere la propria bandiera e di conquistare quella dell'avversario.

Per fare ciò i giocatori cominciano a disporre i propri pezzi in modo strategico e poi passano all'attacco...

Preparazione

1. Aprire le scatole e i due sportellini verdi trasparenti.

2. Scegliere il colore con cui giocare.

3. Posizionare il tabellone in modo che i contenitori delle scatole siano rivolti verso i giocatori: chi gioca col rosso tiene rivolto verso sé l'adesivo rosso con i gradi, l'avversario l'adesivo blu.

4. Disporre i pezzi sulle quattro righe inferiori del campo da gioco in modo che l'avversario non possa vedere i gradi (quindi con il dorso rivolta all'avversario).

Le due file centrali con i laghetti devono rimanere libere. La disposizione iniziale dei pezzi è molto importante: da questa possono dipendere la vittoria o la sconfitta.

(Alla fine di questo opuscolo daremo qualche consiglio).

5. I pezzi, tranne la bandiera e le bombe, hanno un simbolo e un numero: il numero 10 corrisponde al grado maggiore (il maresciallo), segue poi il numero 9 (il generale), ecc.

6. Nel contenitore sono illustrati i gradi in ordine decrescente con l'indicazione delle quantità di pezzi per ogni grado (per esempio: ci sono due colonnelli- N.8).

Svolgimento del gioco:

Comincia il giocatore con il colore rosso facendo la prima mossa, secondo quanto indicato di seguito:

- a. un pezzo si può spostare di una casella avanti o indietro, verso destra o sinistra, ma non in diagonale (l'esploratore fa eccezione, vedere più avanti).
- b. su una casella può stare un solo pezzo; i pezzi non possono saltare caselle già occupate.
- c. i pezzi non possono arrivare sulle caselle con i laghetti e non possono oltrepassarle.
- d. non si può spostare avanti e indietro un pezzo sulle stesse due caselle per più di 5 volte. Bisogna controllare bene chi fa questo tipo di mossa.
- e. non si spostano mai le bombe e la bandiera che rimarranno per tutta la durata della partita sulla posizione iniziale.
- f. per gli otto esploratori valgono altre regole: possono saltare sulle caselle vuote senza limitazione alcuna, però non possono oltrepassare i pezzi del proprio schieramento e neppure i pezzi avversari. Non possono nemmeno oltrepassare le caselle con i laghetti. Importante: gli esploratori sono gli unici pezzi che possono attaccare anche a grande distanza, purché siano libere le caselle fra loro e l'avversario che vogliono attaccare.

Per attaccare:

- a. si può attaccare un pezzo quando ci si trova su una casella attigua a quella occupata dall'avversario.
- b. quindi si tocca con il proprio pezzo quello avversario e si dichiara il grado del proprio pezzo. L'avversario risponde dichiarando il grado del pezzo attaccato.
- c. il pezzo di grado inferiore viene sconfitto ed eliminato dal gioco e il suo posto viene occupato dal pezzo vincente, se risulterà vincente l'attaccato il pezzo rimane al suo posto.
- d. se i due pezzi hanno lo stesso grado vengono eliminati entrambi.
- e. non è obbligatorio attaccare.

I gradi:

1. Il maresciallo (N.10) ha il grado superiore e sconfigge tutti gli altri gradi.

Vengono poi il generale (N.9), il colonnello (nr.8) ecc. fino alla spia che ha il grado più basso. I vari gradi sono illustrati, in sequenza, sia nel contenitore che all'inizio delle regole del gioco, dove sono anche specificati i relativi nomi.

2. Bombe e artificieri.

Ogni pezzo che attacca una bomba viene eliminato ad eccezione dell'artificiere (N.3): se questi attacca una bomba la mette fuori uso eliminandola. L'artificiere prende il posto della bomba disattivata.

3. Spie (N.1).

La spia ha il grado più basso. Ogni pezzo che attacca una spia vince. Attenzione però: la spia può essere molto pericolosa, infatti se attacca il maresciallo lo sconfigge.

Ciò ha valore solo se l'attacco parte della spia, mentre se è il maresciallo ad attaccare la spia viene sconfitta.

Chi vince: Vi possono essere due possibilità di vittoria:
vince la partita il giocatore che riesce a prendere la bandiera dell'avversario.
Oppure, uno dei giocatori perde tutti i pezzi e resta solo con le bombe e la bandiera (che non si possono muovere) e quindi viene sconfitto, dando la vittoria all' altro.

Tattica e strategia:

E' evidente che la disposizione iniziale dei pezzi è determinante per il risultato della partita. La bandiera è il pezzo più importante, perciò è consigliabile circondarla di bombe che la difendano: solo l'artificiere può conquistarla eliminando le bombe.

Verso la fine della partita gli esploratori possono essere di particolare importanza: ogni giocatore, pur possedendone otto deve essere molto attento nella loro disposizione.

E' consigliabile non metterli tutti in prima linea, ma tenerne alcuni in retrovia. Bisogna essere molto prudenti con la spia: perdendola viene aumentata la forza del maresciallo avversario.

Durante il gioco i pezzi man mano eliminati vengono riposti in ordine nella scatola. Ciò darà ai giocatori un'idea delle forze superstiti dell'avversario.

Interrompere una partita:

Si può interrompere una partita riprendendola in un secondo tempo.

Bisogna fare attenzione a che tutti i pezzi siano diritti sul campo e nei contenitori.

Chiudere quindi gli sportellini trasparenti e le due scatole. In questo modo ogni pezzo rimane al suo posto e il Vostro Stratego® da viaggio è pronto perché possiate riprendere il gioco.

Quando si riprende la partita si può vedere, sia dal colore della bandiera che dalla parola STRATEGO® sul coperchio, da che parte stanno i pezzi rossi e quelli blu.

Non bisogna aprire la scatola con il colore dell'avversario, altrimenti si scoprono le posizioni dei suoi pezzi.

Buon divertimento!

TRAVEL STRATEGO®

Stratego® es un juego de ataque y defensa. La emoción y la sorpresa son elementos importantes dentro de este juego.

Las reglas del juego para Stratego® Travel son idénticas a las de Stratego® Original. Stratego® Travel da la posibilidad de dejar una partida y continuarla más tarde.

Además los rangos tienen números.

De ese modo los jugadores principiantes se familiarizan más rápido con los distintos rangos.

Resumen

Ambos jugadores disponen de un ejército de 40 piezas. Estas piezas tienen rangos distintos. Cada uno de los jugadores tiene una bandera. Se trata de que cada uno defienda su propia bandera y se apodere de la bandera del adversario. Para hacer esto primero tienes que colocar tus piezas en un orden secreto y adecuado, y luego empieza el combate...

Preparación

1. Abre las tapaderas. A continuación abre las dos tapas transparentes.
2. Decide el color con el que va a jugar cada uno.
3. Coloca el tablero de juego de tal manera que los jugadores tengan el espacio reservado para guardar las piezas enfrente suyo. El que juega con las piezas rojas tiene delante suyo la pegatina roja con los rangos, y su adversario la pegatina azul.
4. Coloca las piezas en las cuatro filas inferiores del tablero. Las piezas se ponen en el tablero de forma que tu adversario no pueda ver el rango de las mismas, lo cual quiere decir con los dorsos hacia el adversario. Las dos filas del medio (con los lagos) quedan vacías. En el momento de la colocación de las piezas no puedes colocar ninguna allí. La colocación de las piezas es un componente muy importante del juego. Que ganes o pierdas puede depender de ello. Al final de las reglas encontrarás algunos consejos.
5. Las piezas tienen un símbolo y un número. La bandera y las bombas son las únicas piezas que no llevan número. El número 10 (el mariscal) es el rango superior, después viene el número 9 (el general) etc.
6. En el espacio reservado para guardar las piezas están representados los distintos rangos desde el más alto hasta el más bajo. Al lado aparece el número de piezas que hay de cada rango. Así por ejemplo dispones de dos coroneles (nº8).

Desarrollo del juego:

¡Empieza el jugador con el color rojo! A continuación, por turnos cada jugador mueve una pieza. El jugador en cuestión desplaza una pieza o ataca una pieza del adversario. En un turno un jugador sólo puede mover una pieza.

Desplazar:

1. Desplazas una pieza moviéndola una casilla hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia delante o hacia atrás. (El explorador, del que se hablará más adelante, es una excepción)
2. En una casilla sólo puede haber una pieza; las piezas no pueden saltar por encima de otras, y no pueden desplazarse diagonalmente.
3. No se pueden colocar las piezas en ninguno de los dos lagos situados en el medio del tablero. Tampoco se podrá saltar por encima de los mismos.
4. Entre dos casillas, las piezas se podrán desplazar hacia adelante y hacia atrás, pero no más de 5 veces seguidas. Es importante saber qué jugador empezó esta secuencia, puesto que éste deberá ser el primero en dejar de hacerlo.

5. Las bombas y la bandera no se pueden desplazar nunca, y por lo tanto permanecerán durante todo el juego en el sitio donde fueron colocadas al principio.
6. Para los exploradores (2) hay reglas especiales. Los exploradores pueden saltar sin restricciones por encima de casillas vacías, tanto hacia la izquierda como hacia la derecha, hacia delante como hacia atrás. Pero no pueden saltar por encima de sus propias piezas o de las piezas enemigas. Tampoco pueden saltar por encima de los lagos. Los exploradores son las únicas piezas que pueden atacar a gran distancia. Sin embargo las casillas entre medio deben de estar vacías.

Atacar

1. Cuando una pieza tuya se encuentra justo delante, al lado, o detrás de una pieza de tu adversario, puedes atacarle.
2. Atacar consiste en: coger tu pieza, tocar la pieza enemiga y decir el rango de tu pieza. Después tu adversario dirá el rango de su pieza. Los jugadores principiantes dirán también el número de la pieza.
3. La pieza con el rango inferior (el número más bajo) cae y desaparece del tablero. Si gana la pieza que ataca, ésta pasa a ocupar el sitio de la pieza perdedora. Si gana la pieza defensora, se queda simplemente donde está.
4. Si atacas una pieza del mismo rango, caen las dos.
5. Nunca estás obligado al ataque.
6. Como ya se ha comentado antes, un explorador puede atacar a gran distancia. Las casillas entre medio deben de estar vacías.

Los rangos

1. El mariscal (10) gana a un general (9) y a todos los rangos inferiores. El general (9) vence a los coroneles (8) y a todos los rangos inferiores. Y así sucesivamente hasta llegar al espía (1), que constituye el rango más bajo. Los rangos aparecen en el orden correcto en el espacio reservado para guardar las piezas y al principio de estas reglas del juego. En las reglas del juego aparecen con el nombre del rango.
2. Bombas y minadores. La pieza que ataca una bomba, cae. Hay una sola excepción: el minador (3). Cuando un minador ataca una bomba, esta se queda desactivada y tiene que desaparecer del tablero. Entonces el minador pasa a ocupar el lugar de la bomba desactivada.
3. El espía (1). El espía tiene el rango más bajo. Todas las piezas que le atacan le ganan. Pero tiene una cualidad especial, lo cual le convierte en un hombrecito muy traicionero. ¡Cuando el espía ataca al mariscal (10), vence al mismo mariscal! Esto ocurre solamente si el espía ataca. En caso de que el mariscal ataque al espía, ganará el mariscal y el espía desaparecerá del tablero.

El ganador

Ganas cuando consigues apoderarte de la bandera de tu adversario.
Ganas también cuando tu adversario ya no puede hacer ninguna jugada. Esto ocurre cuando a tu adversario sólo le quedan la bandera y las bombas.

Táctica y estrategia.

De lo que se ha dicho anteriormente se desprende que la colocación de las piezas es decisiva para el resultado final. La bandera es la pieza más importante. Por tanto es aconsejable rodear la bandera de bombas, de manera que sólo un minador pueda apoderarse de ella.

Un explorador es una pieza importante para la jugada final. Aunque dispongas de ocho, no tienes que utilizarlos descuidadamente. Por lo tanto no los coloques todos delante. Resérvalos para más tarde. Te harán falta en la jugada final.

Ten mucho cuidado con tu espía. Si lo pierdes, la fuerza del mariscal enemigo aumentará enormemente. Coloca las piezas eliminadas durante la partida en la caja clasificándolas por rangos. Será la mejor manera de controlar la fuerza de tu adversario.

Dejar una partida.

Puedes dejar una partida y continuarla más tarde. En este caso procura que todas las piezas en el tablero y en los espacios reservados para guardarlas estén de pie.

Después cierra las tapas transparentes, y a continuación las dos tapaderas.

Y el Stratego®Travel está listo. Todas las piezas se quedan en su sitio.

Cuando vuelvas a jugar sabrás por qué lado están las piezas rojas y las piezas azules debido al color de las banderas y a la palabra Stratego® en la tapadera. ¡No abras la caja por la parte donde está el color de tu adversario, porque así podrás ver la colocación de sus piezas!

¡Que te diviertas!

TRAVEL STRATEGO®

Stratego® jest grą ataku i obrony, w której istotną rolę odgrywa element niepewności i zaskoczenia.

Zasady Travel Stratego® są identyczne jak oryginalnego Stratego®.

Partię Travel Stratego® możesz w dowolnej chwili przerwać i kontynuować ją później.

Ponadto, wszystkie rangi mają przypisane numery, co ułatwia początkującym graczom porównywanie siły pionków.

Cel gry

Każdy z graczy dowodzi armią złożoną z 40 pionków. Jednym z tych pionków jest flaga. Celem gry jest zdobycie flagi przeciwnika. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze ustawiają na planszy swoje pionki tak, by przeciwnik nie widział ich rozmieszczenia.

Przygotowanie gry

1. Należy otworzyć oba skrzydła pudełka i zdjąć obie przezroczyste pokrywki.
 2. Gracze losują lub uzgadniają, kto gra którym kolorem.
 3. Planszę kładzie się między graczami tak, że grający niebieskimi pionkami ma po
-

swojej stronie magazyn z niebieskimi rysunkami, a grający czerwonymi pionkami – magazyn z czerwonymi rysunkami.

4. Gracze ustawiają pionki w czterech pierwszych rzędach po swojej stronie planszy. Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Początkowe rozstawienie pionków jest bardzo istotne i może decydować o wyniku gry. Wskazówki dotyczące rozstawienia pionków podane są w rozdziale 'Strategia i taktyka'.

5. Każdy pionek oznaczony jest symbolem i numerem (na flagach i minach jest tylko symbol).

Najwyższy rangą jest marszałek (10), następnie generał (9) itd.

6. Rangi pionków, w kolejności malejącej, przedstawione są na rysunkach umieszczonych na ściankach magazynów obu graczy. Na dole każdego rysunku podana jest liczba pionków tej rangi. Na przykład każdy gracz ma dwóch pułkowników (8).

Przebieg gry

Czerwone rozpoczynają. Następnie gracze wykonują ruchy na zmianę. Ruch gracza to albo przesunięcie jednego swojego pionka albo zaatakowanie pionka przeciwnika.

Flagi i min nie wolno przesuwać.

Przesunięcie pionka

1. Pionek może być przesunięty o jedno pole do przodu, do tyłu lub w bok. Jedynie zwiadowca ma większe możliwości przesuwania (patrz punkt 5).

2. Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Nie wolno przeskakiwać przez inne pionki. Nie wolno poruszać pionków na ukos.

3. Na środku planszy są dwa jeziora. Pionki nie mogą wchodzić na pola oznaczające jeziora ani ich przeskakiwać.

4. Gracz nie może przesuwać pionka z jednego pola na drugie i z powrotem więcej niż pięć razy.

5. Zwiadowca (2) może być przesuwany o dowolną liczbę wolnych pól do przodu, do tyłu lub w bok. Nie może poruszać się na ukos ani przeskakiwać innych pionków.

Atak

1. Każdy pionek (z wyjątkiem flagi i miny) może zaatakować pionek przeciwnika stojący na sąsiednim polu – z przodu, z tyłu albo z boku.

2. Gracz atakujący bierze do ręki swój pionek, podaje jego rangę (ewentualnie także numer) i dotyka nim atakowanego pionka przeciwnika. Przeciwnik musi podać rangę swojego pionka. Jeżeli jest to niższa ranga, słabszy pionek jest zdejmowany z planszy, a jego miejsce zajmuje silniejszy napastnik. Jeżeli ranga zaatakowanego pionka jest wyższa, agresora usuwa się z planszy, a silniejszy obrońca zachowuje swoją pozycję. Jeżeli walczą pionki o równej randze, oba usuwa się z planszy.

3. Zwiadowca (2) może zaatakować z dowolnej odległości, o ile pola między nim a atakowanym pionkiem są wolne.

4. Atakowanie nie jest obowiązkowe. Pionki dwóch przeciwnych stron mogą stać obok siebie dowolnie długo nie walcząc ze sobą.

Rangi pionków

1. Marszałek (10) wygrywa z generałem (9) i wszystkimi pionkami niższych rang; generał (9) wygrywa z pułkownikiem (8) i wszystkimi pionkami niższych rang. Ogólnie: pionek wyższej rangi wygrywa z pionkiem niższej rangi. Kolejność rang pionków podana jest na brzegu planszy.
2. Każdy z pionków atakujących minę, z wyjątkiem sapersa, zostaje zniszczony. Saper rozbraja minę i zajmuje jej miejsce na planszy.
3. Celem szpiega (1) jest schwytanie marszałka przeciwnika. Szpieg jest jedynym pionkiem, który może pokonać marszałka ale tylko wtedy, gdy go zaatakuje. Gdy marszałek jest stroną atakującą, również szpieg musi mu ulec.
4. Każdy pionek może zdobyć flagę.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie flagę przeciwnika. Zostaje on zwycięzcą.

Gra kończy się również wtedy, gdy jednemu z graczy pozostaną tylko flaga i miny. Nie może on wykonać ruchu i musi poddać partię.

Strategia i taktyka

Wynik gry zależy w dużej mierze od początkowego rozstawienia pionków. Flaga jest najważniejszym pionkiem i dobrą metodą obrony jest otoczenie jej kilkoma minami. W pierwszym rzędzie dobrze jest ustawić kilku zwiadowców i kilku wyższych oficerów. Zwiadowcy mają za zadanie rozpoznać siły przeciwnika, a oficerowie – przeprowadzić lub odeprzeć atak.

Nie należy umieszczać wszystkich zwiadowców z przodu, bo są oni potrzebni również pod koniec gry.

Saperów należy chronić dopóki nie zostaną zlokalizowane wszystkie miny przeciwnika. Również szpieg powinien być dobrze chroniony, jako że tylko on może pokonać marszałka. Jeżeli gracz straci szpiega, marszałek przeciwnika staje się bardzo silny. Gracz powinien zwracać uwagę na to, jakie pionki przeciwnika zostały zdjęte z planszy. Może wtedy łatwiej ocenić aktualną siłę przeciwnika.

Przerywanie gry

W każdej chwili można przerwać rozgrywkę i kontynuować ją później. Sprawdź, czy wszystkie pionki na planszy i w magazynach graczy stoją prosto. Teraz zamknij przezroczyste pokrywki i oba skrzydła pudełka. To wszystko! Pionki będą stały na swoich miejscach.

Wznawiając grę ustaw pudełko tak, by skrzydło z czerwoną flagą znalazło się po stronie grającego Czerwonymi pionkami, a skrzydło z niebieską flagą – po stronie grającego Niebieskimi.

© 1992 Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient de petits éléments pouvant être absorbés. Il est conseillé de garder l'emballage.

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

GB Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts. Some of the parts have sharp points or edges. Please keep this information for reference.

S Varning: Detta spel innehåller smådelar och är ej lämpligt för barn under 3 år.

DK Advarsel: Dette spil er uegnet for børn under 3 år da det indeholder smådele.

I Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche. Conservare queste informazioni per ogni eventuale necessità.

Corredato di avvertenze o istruzioni per l'uso.

E Precaución: Este juego contiene piezas pequeñas, por lo que no conviene a los niños menores de 3 años.

PL Uwaga: Gra nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.