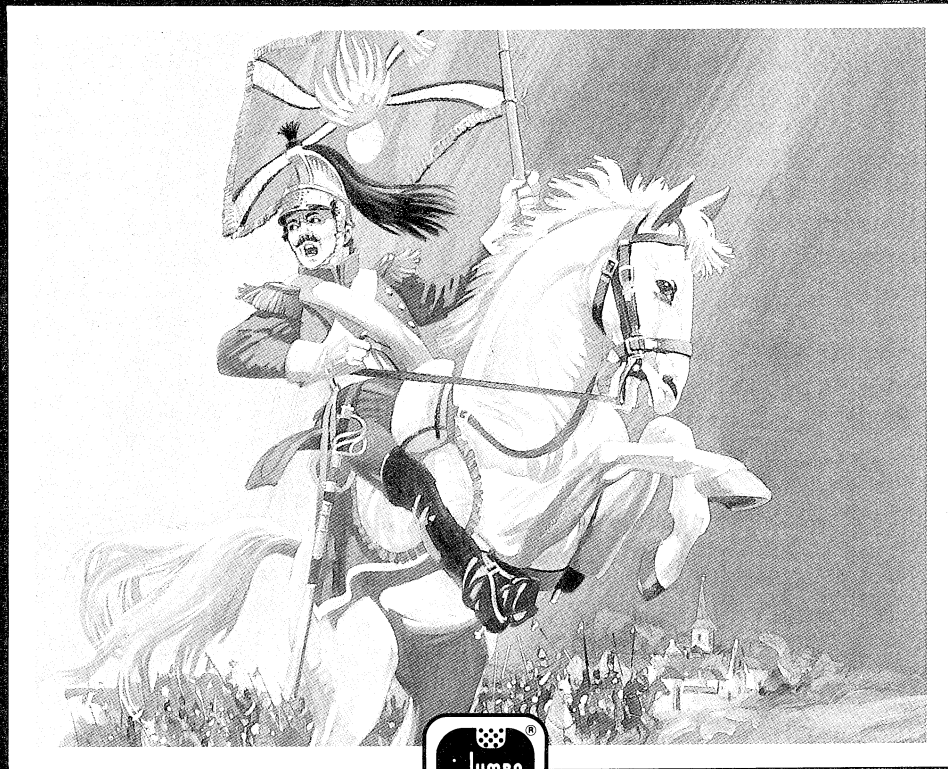
















ORIGINAL
STRATEGO[®]



498

Spelregels - Règles du jeu - Spielregeln
Rules of the game - Spelregler - Spilleregler
Regole del gioco - Reglas del juego

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

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

ORIGINAL STRATEGO®

Stratego® is een spel van aanval en Verdediging. Spanning en verrassing zijn belangrijke elementen van het spel.

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...

Vorbereiding

1. Bepaal wie met welke kleur speelt.
2. Leg het speelbord met het woord 'STRATEGO'® naar de spelers toe op tafel en wel zodanig dat de rood speler de rode zijde voor zich heeft en de blauwspeler de blauwe zijde.
3. Plaats het scherm op de middelste twee velden van het speelbord tussen jou en je tegenstander in. Het scherm dient ervoor je tegenstander te verhinderen toe te kijken terwijl jij je speelstukken opstelt.
4. Je stelt je speelstukken op op de onderste vier rijen van het bord. 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. Haal het scherm weg en plaats het naast het bord, maar zo dat beide spelers het kunnen zien. Op het scherm staan alle rangen en hun namen afgebeeld. Tijdens de opstelling en het spel is dit voor minder ervaren spelers een belangrijk hulpmiddel. Bovendien staan op de rand van het speelbord alle rangen in de juiste volgorde (van hoog naar laag) afgebeeld met daarbij het aantal dat je van iedere rang hebt.

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 verkenner is 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 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.

3. Het stuk met de laagste rang 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 verkenner over grotere afstand aanvallen. De tusseliggende velden moeten vrij zijn.

De rangen

1. De maarschalk verslaat een generaal en alle lagere rangen. De generaal verslaat de kolonels en alle lagere rangen. Dit gaat zo verder tot aan de spion, wat de laagste rang is. De rangen staan in de juiste volgorde afgebeeld op het scherm, aan de rand van het bord en aan het begin van deze spelregels. In de spelregels en op het scherm 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. 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. 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 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 om de vlag van je tegen-

stander te veroveren. Je wint ook als je tegenstander niet meer kan zetten. Dat is het geval als je tegenstander alleen maar bommen en de vlag overheeft.

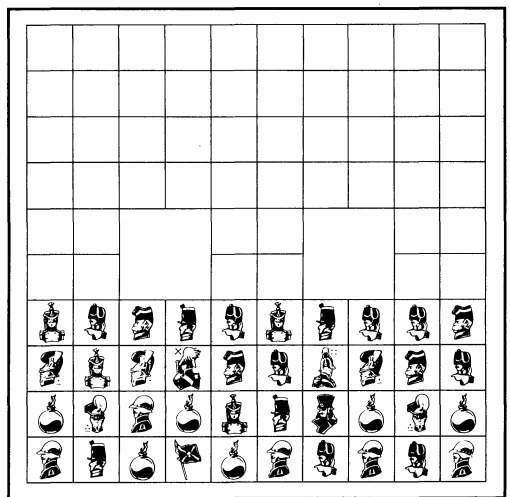
Taktiek en strategie

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.

Voorbeeld:



Wees heel voorzichtig met je spion.

Als je hem kwijt bent, neemt de kracht van de vijandelijke maarschalk enorm toe.

Tijdens het spel leg je de geslagen stukken gesorteerd in de doos.

Op deze manier heb je het beste overzicht over de kracht van je tegenstander.

Op de rand van het speelbord zie je hoeveel stukken er van iedere rang zijn.

ORIGINAL STRATEGO®

Stratego® est un jeu d'attaque et de défense, qui comprend aussi une grande part de suspense et d'imprévu.

En bref:

Chacun de deux joueurs dispose d'une armée de 40 pièces auxquelles différents grades sont attribués. Chaque joueur a un drapeau, et le but du jeu est de conquérir le drapeau adverse, tout en défendant le sien. Pour cela, on commence par composer une formation secrète pour ensuite se lancer dans la bataille!

Préparatifs:

1. Tirez au sort pour choisir votre couleur.
2. Placez le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le mot "STRATEGO®" se trouve devant les joueurs et que chaque joueur ait devant lui le côté de la couleur qui lui correspond.
3. Placez l'écran sur les deux cases centrales du plateau de jeu entre vous et votre adversaire. L'écran sert à empêcher votre adversaire de regarder votre partie de plateau pendant que vous y disposez vos pièces. Il constitue aussi une aide précieuse pour les joueurs moins expérimentés pendant la mise en place, car tous les grades et leur nom y sont représentés.
4. Disposez toutes vos pièces sur les quatre rangées inférieures du plateau de jeu. Les pièces doivent être placées de telle façon que votre adversaire ne puisse pas voir leur grade, donc dos à l'adversaire. Les deux rangées centrales, où sont situés les lacs, restent vides pendant la mise en place des pièces. La disposition des pièces constitue un élément essentiel du jeu. La victoire ou la défaite peut en dépendre. Vous trouverez quelques conseils à la fin de ces règles.

5. Retirez l'écran et placez-le à côté du plateau de jeu de manière à ce que les deux joueurs puissent le voir pour s'y référer. Les grades sont aussi représentés sur le bord du plateau de jeu, classés par ordre hiérarchique décroissant, avec l'indication du nombre de pièces dont on dispose par grade.

Déroulement du jeu:

Le rouge commence. Chacun joue ensuite un coup à tour de rôle, soit en déplaçant une pièce, soit en attaquant une pièce de l'adversaire. Chaque joueur ne peut jouer qu'un seul coup par tour.

Déplacement des pièces:

1. On déplace les pièces soit d'une case vers la droite ou vers la gauche, soit d'une case vers l'avant ou vers l'arrière. (L'éclaireur est une exception; nous en parlerons plus loin).
2. Il ne peut y avoir qu'une seule pièce par case, on ne peut pas sauter par dessus une autre pièce, et il n'est pas possible de déplacer les pièces en diagonale.
3. Les pièces ne peuvent ni aller sur les deux lacs du centre, ni les franchir.
4. Une pièce ne peut être déplacée plus de cinq fois de suite entre les deux mêmes cases. C'est pourquoi il est important de savoir quel joueur a commencé à faire glisser sa pièce d'une case à l'autre, car ce sera lui qui devra cesser le premier, et ainsi peut-être perdre une ou plusieurs pièces importantes.
5. Il est interdit de déplacer les bombes et le drapeau, qui restent pendant toute la durée du jeu sur les cases où ils ont été placés au début de la partie.
6. Les éclaireurs bénéficient d'une règle spéciale. Ils peuvent se déplacer d'autant de cases qu'ils le souhaitent, vers la droite, vers la

gauche, en avant ou en arrière, dès l'instant qu'ils ne rencontrent pas d'obstacle.

Mais ils ne peuvent pas sauter par dessus d'autres pièces, qu'elles soient de leur camp ou du camp adverse. Ils ne peuvent pas non plus sauter par dessus les lacs.

L'attaque

1. Lorsqu'une de ses pièces est au contact direct d'une pièce ennemie (juste devant, juste derrière, juste à droite, juste à gauche), on peut attaquer cette pièce.

2. L'attaque se déroule ainsi: on touche la pièce ennemie avec la sienne en nommant le grade de sa propre pièce. L'adversaire nomme alors le grade de sa pièce.

3. La pièce dont le grade est le plus bas est éliminée du plateau de jeu.

Si la pièce attaquante gagne, elle prend la place ainsi libérée. En revanche, si c'est la pièce en position de défense qui gagne, elle reste simplement à sa place.

4. Si les deux pièces sont du même rang, elles sont toutes les deux éliminées.

5. On n'est jamais obligé d'attaquer.

6. Les éclaireurs sont les seules pièces capables d'attaquer à distance, pourvu que les cases intermédiaires soient libres.

Les grades

1. Le maréchal bat le général ainsi que tous les grades inférieurs. Le général bat les colonels et tous les grades inférieurs, et ainsi de suite jusqu'à l'espion qui constitue le grade le plus bas. Les grades sont représentés avec leur nom dans l'ordre décroissant sur l'écran, sur les bords du plateau de jeu et en début des présentes règles de jeu.

2. Bombes et démineurs. Toute pièce qui attaque une bombe est éliminée, à l'exception du démineur. Lorsque le démineur attaque une

bombe, celle-ci devient inoffensive et est retirée du plateau de jeu. Le démineur prend alors la place de la bombe ainsi désamorcée.

3. L'espion. L'espion a le grade le plus bas. Toute pièce qui l'attaque gagne.

Mais, s'il attaque le maréchal, il le bat.

Cette règle n'est valable que si l'espion est l'attaquant. En revanche si c'est le maréchal qui attaque, le maréchal gagne et élimine l'espion.

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

On peut déduire de ce qui précède que la disposition initiale des pièces est déterminante pour l'issue du jeu.

Votre drapeau est votre pièce la plus importante. Il est donc plus prudent de l'entourer de bombes, ainsi seul un démineur pourra le conquérir.

L'éclaireur est une pièce maîtresse en fin de jeu. Bien que vous en ayez huit, il serait imprudent de vous en servir avec trop de désinvolture. Ne les placez donc pas tous en première ligne.

Gardez vos démineurs provisoirement en retrait, car vous en aurez grand besoin en fin de jeu.

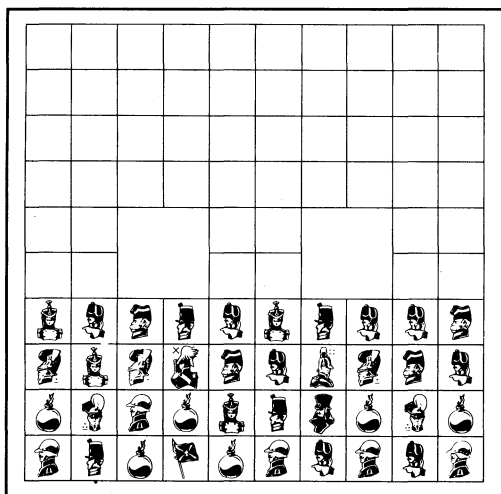
Soyez aussi très prudent avec votre espion.

En le perdant vous augmentez considérablement la puissance du maréchal adverse.

Pendant le jeu vous pouvez trier les pièces battues et les ranger dans la boîte, ce qui vous permettra d'avoir une bonne vue d'ensemble de la force de votre adversaire.

La quantité de pièces de chaque grade figure sur le bord du plateau de jeu.

Exemple:



ORIGINAL 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.

ZUBEHÖR

40 blaue Spielfiguren
40 rote Spielfiguren
1 Spielplan
1 Trennwand
1 Spielanleitung

SPIELZIEL

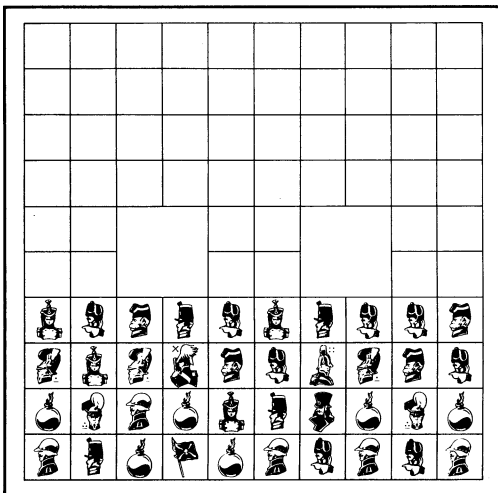
Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Fahne zu erobern. Jeder Spieler setzt seine 40

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 STRATEGO®-Spielplan wird nun so zwischen die beiden Spieler gelegt, daß jeder vor seiner eigenen Farbe sitzt. Als Hilfe für die Spieler sind auf dem Spielplanrand die Ränge abgebildet - in der Reihenfolge von hoch bis niedrig. Zusätzlich ist angegeben, wie viele Figuren von jedem Rang vorhanden sind.
3. Die Trennwand wird auf die Mitte des Spielplans gesetzt. Sie verhindert unerwünschte Einblicke, während die Figuren aufgebaut werden.
4. Jeder Spieler nimmt die Figuren seiner Farbe an sich und setzt sie 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. Die Trennwand wird entfernt und als Hilfe neben dem Spielplan plaziert. Beide Spieler sollten die darauf abgebildeten Ränge der Figuren gut erkennen können.

So könnte zum Beispiel die Startaufstellung eines Spielers aussehen.



SPIELABLAUF

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 ist die ranghöchste Figur. Er schlägt alle rangniedrigeren Figuren, vom General bis zum Spion.

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.

SPIELENDENDE

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 plaziert 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 plaziert 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.

ORIGINAL STRATEGO®

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

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. Decide who is to play with which colour.
2. Place the board on the table with the word 'STRATEGO®' facing the players, so that the Red player has the red side and the Blue player the blue side.
3. Place the screen across the two central ranks. The purpose of the screen is to prevent the players from seeing each other's deployment.
4. The pieces are set up on the four rows nearest to each player, one piece to each square, with the backs of the pieces facing 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. Remove the screen and put it next to the board where both players can see it. The ranks are also shown on the side of the board in descending order of value together with the number of each rank in the army.

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 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 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 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 defeats a general and all lower ranks; a general defeats a colonel and all lower ranks, and so on. The rank order is given on the screen, on the side of the board

and at the start of these rules. The names of the ranks are shown on the screen.

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.

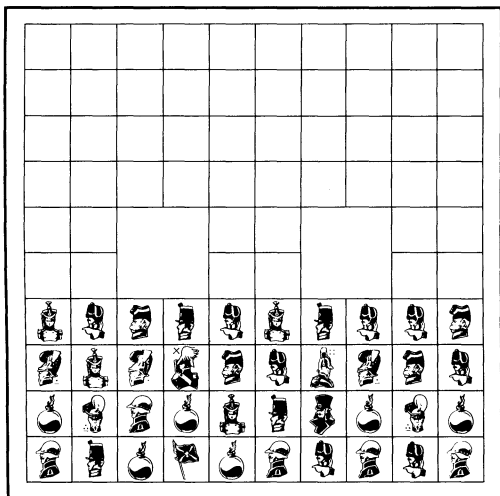
Winning the game

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.

Example:



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.

ORIGINAL STRATEGO®

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

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. Kom överens om vem som ska spela med vilken färg.
2. Placera spelplanen på bordet med ordet STRATEGO® mot spelarna. så att den röda spelaren har den röda sidan framför sig, och den blå spelaren den blå sidan framför sig.
3. Placera skärmen mellan de två fälten, mitt på spelplanen. Skärmen är till för att hindra spelarna från att i förväg se var motståndaren placerar ut sina trupper.
4. Nu placerar var och en ut sina spelpjäser på de fyra raderna närmast sig på spelplanen. Spelpjäserna ska placeras med baksidan mot motståndaren, så att deras rang inte avslöjas. De två mittraderna med sjöarna lämnas fria från spelpjäser. 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. Ta bort skärmen och placera den bredvid spelplanen så att bägge spelarna lätt kan se den. På skärmen finns nämligen spelpjäsernas namn och rang angivna. För mindre rutinerade spelare är denna information till nytta medan man placerar ut sina trupper, men även under spelets gång. Spelpjäsernas rang finns också på spelplanens sida, i rätt ordning (uppifrån och ner) och där står dessutom hur många spelpjäser av varje rang som spelarna har till sitt förfogande.

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 heller inte flytta någon spelpjäs diagonalt.

3. Spelpjäserna får aldrig 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, antingen framåt, bakåt, åt höger eller åt vänster. De får dock inte hoppa över egna eller mots-tåndarens 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.

3. Spelpjäsen med lägst rang 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 spelpjäserna bort från spelplanen.

5. Man måste aldrig 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 besegrar generalen, samt alla andra pjäser av lägre rang. Generalen besegrar överstarna samt alla spelpjäser av lägre rang. På samma sätt besegrar en högre rang en lägre, ända ner till spionen, som har den lägsta rangen av alla. Rangordningen finns angiven på såväl skärmen som på spelplanens ena sida samt i början av spelreglerna. I spelreglerna samt på skärmen står även namnen på spelpjäserna. Fanan kan erövras av vilken pjäs som helst.

2. Bomber och minörer. Alla spelpjäser utom minörerna, oavsett rang, besegras om de försöker attackera en bomb. 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 stod.

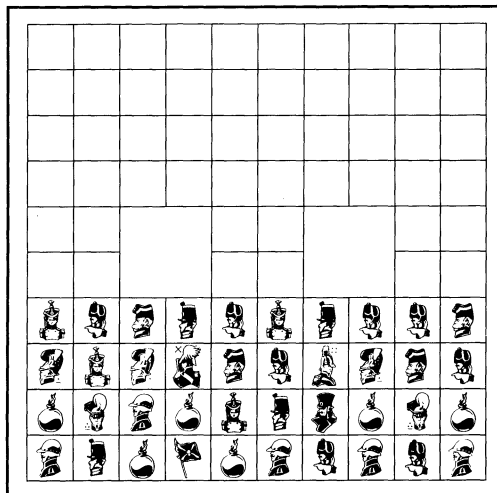
3. Spionen. Spionen har lägst rang av alla, och besegras av alla andra pjäser. Han har dock en specialitet, som gör honom till en potentiellt farlig spelpjäs. Om spionen attackerar fältmarskalken, så är fältmarskalken den som förlorar! Detta gäller dock bara om spionen är den som attackerar. Om fältmarskalken 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.

Exempel:



Var också extra rädd om spionen.

Om man förlorar denna blir motståndarens fältmarskalk en extremt stark spelpjäs.

Under spelets gång bör man hålla noga reda på vilka av motståndarens pjäser man besegrat. Då får man en bra överblick över motståndarens starka och svaga punkter på spelplanen.

På sidan av spelplanen ser man hur många spelpjäser det finns av varje rang.

Strategi, det grundläggande inslaget i många brädspel som t.ex. schack, dam och go, kan leda tankarna till krig.

Trots detta så var det inte uppfinnarens avsikt att skapa ett krigsspel, lika lite som schack. Spelet fick det tema det har därför att hierarkin inom en armé är ett praktiskt system att överföra på spelpjäser som ska ha olikvärde.

ORIGINAL STRATEGO®

Stratego® er taktisk spil med angreb og forsvar, hvor spænding og overraskelse er vigtige elementer.

Formål med spillet

Hver spillet råder 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. Træk lod om, hvem der skal spille med hvilken farve.
2. Spillepladen placeres sådan, at begge spillere kan se ordet "Stratego®" - den røde side ud for rød spiller og den blå ud for blå spiller.
3. Skærmen sættes op midt på spillepladen, sådan at modstanderen ikke kan se, hvordan du placerer dine brikker.
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 rang. 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. Fjern skærmen og stil den på bordet, sådan at begge spillere kan se rangordenen, der er vist på skærmen. Rangordenen er også vist i korrekt rækkefølge (fra høj til lav) i kanten af spillepladen - også hvor mange brikker der er af hver rang.

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. (Spejderen er dog en undtagelse - 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 spillepladen.
 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 startopstillingen.
 6. Der gælder helt specielle regler for spejderen. 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 kun er 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 bliver slået og fjernes fra spillebrættet. Hvis angriberen vinder, placeres den angribende brik på den besejrede briks 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 besejrer generalen og alle med lavere rang. Generalen besejrer obersten og alle med lavere rang. Sådan fortsættes ned til spionen, der har den laveste rang af alle. Rækkefølgen med angivelse af titel er vist her i spillereglerne og på skærmen.

2. Bomber og minører. Alle brikker - med undtagelse af minøren - 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, 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 modstander kun har bomber og fanen tilbage.

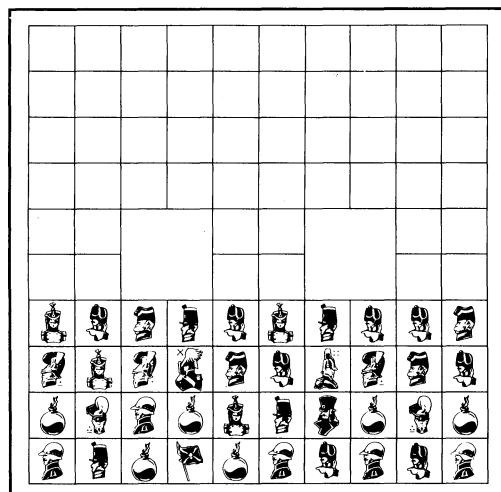
Taktik og strategi

Af ovenstående fremgår, at brikkernes 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 i starten, da de vil være uvurderlige i den sidste fase.

Eksempel:



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 i æsken. Det giver dig en ide om din modstanders styrke.

God fornøjelse!

ORIGINAL STRATEGO®

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

In breve:

ogni giocatore è in possesso di un esercito di 40 pezzi, di diverso grado, e di 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. I giocatori scelgono il colore con cui giocare e mettono il tabellone sul tavolo con il lato del proprio colore rivolto verso di sé.

2. Lo schermo va posizionato a metà del tabellone per impedire all'avversario di vedere la disposizione dei pezzi.

3. I pezzi vanno disposti sulle quattro righe inferiori del tabellone in modo che l'avversario non possa vedere il grado di ogni pezzo. Le due file di caselle centrali che rappresentano 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 vi saranno alcuni consigli pratici).

4. Dopo aver posizionato i pezzi lo schermo va messo sul tavolo, ben visibile per entrambi i giocatori che possono verificare sullo stesso l'elenco di tutti i pezzi con il relativo grado. Anche lungo i bordi del tabellone sono illustrati tutti i gradi in ordine decrescente e la quantità di ogni grado posseduto da ciascun giocatore.

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 del gioco sulla posizione iniziale.

f) per gli 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 in 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 risulta 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 ha il grado superiore e sconfigge tutti gli altri gradi. Vengono poi il generale, il colonnello ecc. fino alla spia che ha il grado più basso. I vari gradi sono illustrati, in sequenza, sul bordo del tabellone perché tutti possano controllare.

2) Bombe e artificiere.

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

3) Spie.

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 dalla 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.

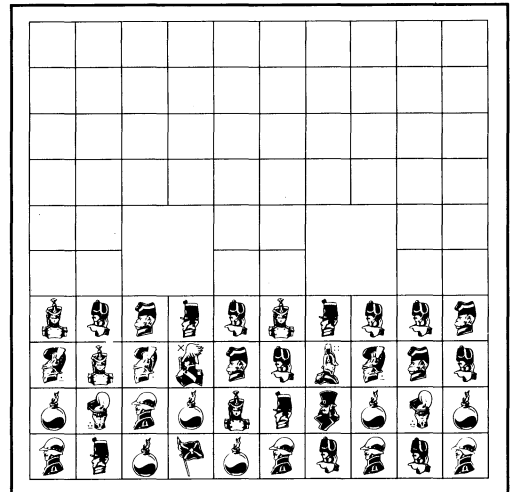
Tattica e strategia

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.

Esempio:



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 nella scatola, in ordine.

Ciò darà ai giocatori un'idea delle forze che rimangono all'avversario.

ORIGINAL STRATEGO®

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

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. Decide el color con el que va a jugar cada uno.

2. Coloca el tablero de juego encima de la mesa con la palabra "Stratego" orientada hacia los jugadores, de tal manera que el que juega con las piezas rojas tenga delante suyo la parte roja y el que juega con las piezas azules tenga delante la parte azul.

3. Coloca el separador en las dos filas del medio entre tú y tu adversario. El separador impide que tu adversario pueda estar mirando mientras tú colocas las piezas.

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. Quita el separador y ponlo junto al tablero, pero de manera que ambos jugadores puedan verlo. En el separador aparecen todos los rangos y los nombres.

Durante la colocación de las piezas y durante el desarrollo del juego es una ayuda importante para jugadores con poca experiencia.

Además en el borde del tablero aparecen representados todos los rangos en el orden correcto (de arriba a abajo) junto con el número de piezas que hay de cada rango.

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 las piezas no pueden desplazarse diagonalmente.

3. No se pueden colocar las piezas en ninguno de los dos lagos situados en el medio del tablero. Tampoco pueden saltar por encima de los mismos.

4. No se puede desplazar una pieza entre las mismas dos casillas continuamente. No está permitido hacerlo más de 5 veces. Es importante saber qué jugador empezó a mover una pieza entre las mismas dos casillas. Puesto que ese jugador tendrá que ser el primero en dejar de hacerlo, podría tener como consecuencia la pérdida de una pieza importante.

5. Las bombas y la bandera no se pueden desplazar nunca, y por tanto permanecerán durante todo el juego en el sitio donde fueron colocadas al principio.

6. Para los exploradores 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 dice el rango de su pieza.

3. La pieza con el rango inferior 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 gana a un general y a todos los rangos inferiores. El general vence a los coroneles y a todos los rangos inferiores.

Y así sucesivamente hasta llegar al espía, que constituye el rango más bajo. Los rangos aparecen en el orden correcto en el separador, en el borde del tablero y al principio de estas reglas del juego. En las reglas del juego y en el separador aparecen con el nombre del rango.

2. Bombas y minadores. La pieza que ataca una bomba, cae. Hay una sola excepción: el minador.

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. 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, 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.

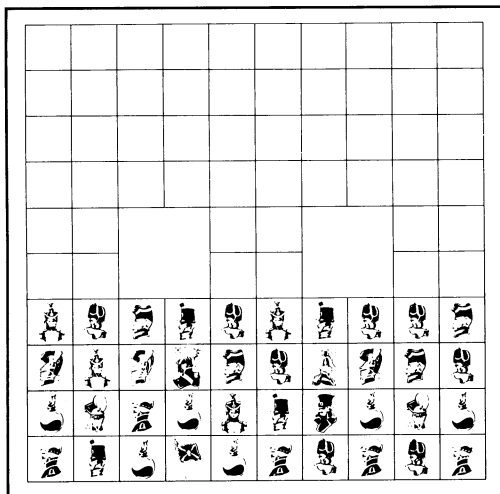
Táctica y estrategia

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 tanto no los coloques todos delante.

Resérvalos para más tarde. Te harán falta en la jugada final.

Ejemplo:



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. En el borde del tablero ves cuántas piezas hay de cada rango.

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

© Koninklijke Husemann en Hötte nv,
Amsterdam, 1992 sous les Conventions des
Copyrights bernoises et universelles.

Printed in the Netherlands
Imprimé aux Pays-Bas

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 pour référence.

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.
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.