

Disney

STRATEGO JUNIOR

RÈGLES DU JEU

Jouez au Stratego Junior avec les personnages de Disney !

Les héros de Disney s'attaquent aux méchants de Disney. Faites une formation secrète avec Peter Pan, Belle, Simba et Robin des Bois. Seront-ils assez forts pour retenir le Capitaine Crochet, Scar, Ursula ou la méchante belle-mère ?

Avec le contenu de la boîte, vous pouvez jouer à deux versions : Stratego – La quête pour joueurs à partir de 4 ans et Stratego – La marche triomphale pour joueurs à partir de 6 ans.

Contenu :

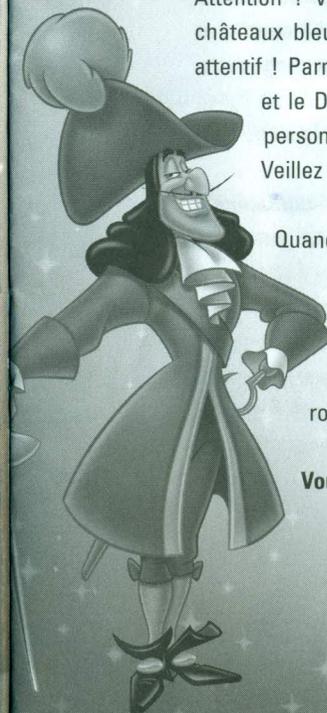
- ★ Plateau de jeu
- ★ 2 grands dés
- ★ 16 petits châteaux rouges
- ★ 3 grands châteaux rouges
- ★ Carton au bord rouge avec 19 personnages
- ★ 16 petits châteaux bleus
- ★ 3 grands châteaux bleus
- ★ Carton au bord bleu avec 19 personnages

La première fois que vous jouez :

Attention ! Vous devez faire glisser les 19 personnages bleus dans les châteaux bleus. Regardez sur l'illustration (1)* comment faire. Mais soyez attentif ! Parmi ces 19 personnages, vous devez glisser le trésor, le Génie et le Dalmatien dans les trois grands châteaux bleus. Les 16 autres personnages bleus doivent être placés dans les 16 petits châteaux. Veillez à ne pas glisser les personnages dans le mauvais sens.

Quand vous avez terminé avec les châteaux bleus, vous devez bien sûr faire de même avec les personnages et les châteaux rouges. Veillez maintenant à placer le trésor rouge, Cruella d'Enfer et la hyène dans les plus grands châteaux. Les 16 autres personnages doivent être glissés dans les petits châteaux rouges.

Vous pouvez maintenant commencer à jouer.



Si vous choisissez **Cruella d'Enfer ou le Génie**, pas de chance, votre adversaire peut remettre tous les châteaux que vous aviez enlevés. Il peut décider où il les place. Vous devez donc recommencer du début ! Cruella ou le Génie est retiré du plateau de jeu. Si vous **choisissez le trésor, vous avez gagné!**

Stratego – La marche triomphale !

(pour joueurs à partir de 6 ans)

Stratego – La marche triomphale est destinée aux joueurs qui ont déjà acquis de l'expérience au jeu Stratego – La quête. Les règles du jeu se rapprochent davantage du jeu de **Stratego Original**. Stratego – La marche triomphale constitue dès lors une étape idéale avant de jouer au Stratego Original. Stratego – La marche triomphale se joue avec les mêmes pions que Stratego – La quête, mais sans les dés. Dans ce jeu-ci, vous déplacez les pions. Vous partez en guerre afin d'atteindre la dernière rangée avec l'un de vos pions. Et quand vous y serez arrivé, vous pourrez essayer de trouver le trésor de la même manière que dans le jeu Stratego – La quête.

La première fois que vous jouez :

La préparation et la mise en place s'effectuent de la même manière que pour Stratego – La quête.

Le jeu commence :

Vous pouvez déplacer vos pions (à l'exception de La Bête et des Dragons, qui restent là où vous les avez positionnés lors de la mise en place). Quand c'est à votre tour de jouer, vous déplacez un pion dans une case libre voisine. Devant, derrière ou sur le côté. Mais jamais en oblique, ni en avant ni en arrière. Vous pouvez également attaquer un pion de votre adversaire. Pour ce faire : regardez d'abord attentivement les personnages sur vos pions. Vous voyez que sur la plupart des pions apparaît un chiffre. Ce chiffre indique la force de ce personnage. Peter Pan et le Capitaine Crochet sont les plus forts et ont le chiffre le plus élevé, à savoir un '6'. Ensuite viennent Robin des Bois et Jafar avec un '5'. Puis, Simba et Scar avec un '4'. Viennent ensuite le Prince Philippe

et Ursula (3), Blanche-Neige et la Méchante Belle-mère (2) et enfin Kaa et Mickey (1). Seuls les trois grands châteaux au fond et La Bête et les Dragons n'ont pas de chiffre.

L'objectif est de prendre les châteaux de votre adversaire : lorsque vous vous trouvez sur une case qui touche une case où se trouve un château de votre adversaire, vous pouvez (vous ne devez pas) l'attaquer. Ensuite, vous regardez quel château est le plus fort. Le château avec le plus petit chiffre perd et quitte le jeu. Lorsque le château attaquant gagne, il se place sur la case du château perdant. Lorsque les deux châteaux ont un chiffre identique, ils doivent sortir du jeu tous les deux.

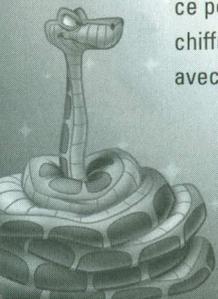
Attention : vous pouvez attaquer un château qui se trouve sur une case à côté de vous, devant vous ou derrière vous.

Certains châteaux ont des caractéristiques particulières :

Les Dragons et La Bête : Ils ne peuvent pas être déplacés. Ils restent sur la case où ils ont été positionnés lors de la mise en place. Ce sont bien entendu des monstres dangereux. Comme vous le voyez, ils n'ont pas de chiffre. Par conséquent, tous les autres pions perdent contre eux. Lorsqu'un pion se bat contre un Dragon ou La Bête, c'est le pion qui sort du jeu et le Dragon ou La Bête reste en place. Il y a deux exceptions : le Prince Philippe et Ursula. Ils ont en effet tous deux un pouvoir magique et lorsqu'ils sont confrontés à un Dragon ou à La Bête, ils gagnent à tous les coups et ces pions doivent donc sortir du jeu. Retenez donc bien la place du Dragon et de La Bête et affrontez-les avec le Prince Philippe ou Ursula.

Le Prince Philippe et Ursula : Ils ne sont pas aussi forts, mais ils battent les Dragons et La Bête grâce à leur pouvoir magique (lisez la partie ci-dessus).

Mickey et Kaa : ce sont les moins forts. Ils perdent donc quasi contre tous les autres pions. Mais ils ont toutefois un pouvoir spécial : ils battent en effet les plus forts ! Donc, Mickey et Kaa perdent contre tous les pions, sauf contre



Peter Pan et le Capitaine Crochet. Lorsque Mickey ou Kaa attaquent ou sont attaqués par Peter Pan ou le Capitaine Crochet, ce sont Peter Pan ou le Capitaine Crochet qui doivent quitter le jeu.

Vous ne pouvez pas déplacer constamment le même château.

Voici comment vous devez jouer : vous déplacez un pion. Si, au tour suivant, vous revenez à la case de départ, vous ne pouvez pas effectuer à nouveau le même coup. Donc, par exemple, vous avancez d'une case avec un château et si au coup suivant vous retournez là d'où vous venez, au tour d'après vous ne pouvez plus aller vers l'avant. Car dans ce cas vous ne feriez qu'aller et venir et les règles du jeu ne l'autorisent pas.

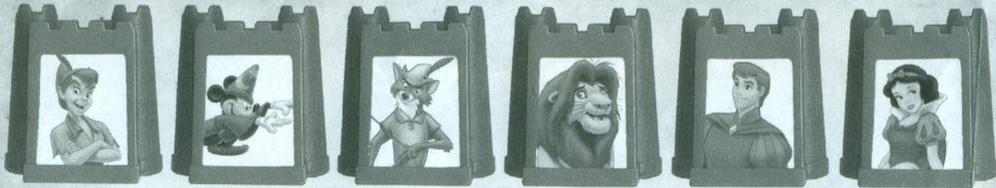
La dernière rangée :

Lorsque, après un violent combat, vous avez enfin atteint la dernière rangée avec un de vos châteaux, au tour suivant, vous pourrez faire face à l'un des plus grands châteaux. S'il s'agit de la **Hyène ou du Dalmatien**, ces derniers quittent le jeu. Au prochain tour, vous pouvez faire un nouveau choix. Si vous choisissez **Cruella d'Enfer ou Le Génie**, pas de chance, ils quittent le plateau de jeu, mais votre château aussi. Vous devez donc tenter d'atteindre la dernière rangée avec un autre château. S'il s'agit du trésor, vous avez démontré que vous étiez audacieux, vaillant et malin et c'est vous qui avez remporté la partie !

Conseil important :

Il est important de bien positionner ses pions au Stratego – La marche triomphale. Votre adversaire ne peut pas être en mesure d'arriver directement à votre dernière rangée avec Peter Pan ou le Capitaine Crochet (les pions les plus forts). Les Dragons ou La Bête et Mickey ou Kaa peuvent les en empêcher. Voilà pourquoi il est important de choisir intelligemment l'emplacement de ces pions.



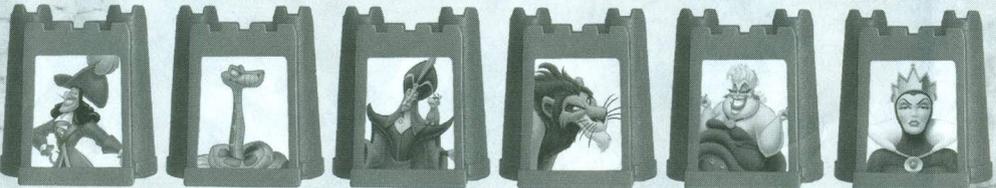


Peter Pan Mickey
Robin Hood Simba
Robin des Bois Prins Philip
Prince Philippe Sneeuwvitje
Prinz Phillip Snow White
Schneewittchen

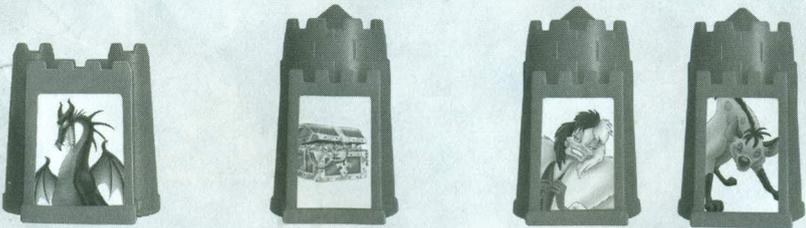


Het Beest Schatkist
La Bête Trésor
The Beast Treasure Chest
Das Biest Schatzkiste

Genie Dalmatiër
Génie Dalmatien
The Genie Dalmatian
Dschinni Dalmatiner

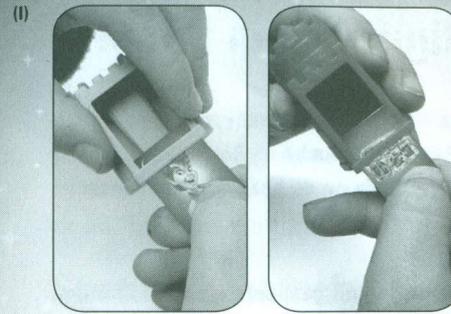


Kapitein Haak Kaa Jafar Scar Ursula Boze stiefmoeder
Capitaine Crochet La méchante
Captain Hook belle-mère
Kapitän Hook The Wicked Queen
Böse Stiefmutter

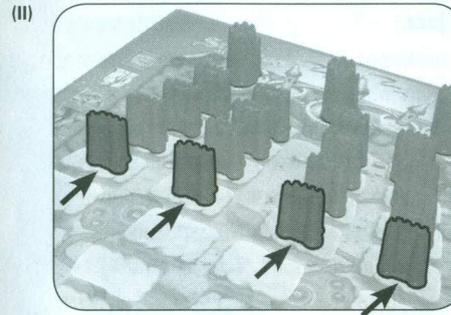


Boze draak Schatkist
Le méchant dragon Trésor
Maleficent the dragon Treasure Chest
Böser Drache Schatzkiste

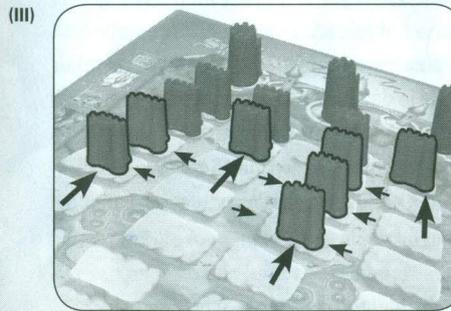
Cruella de Vil Hyena
Cruella d'Enfer Hyène
Cruella De Vil Hyäna
Cruella de Vil Hyäna



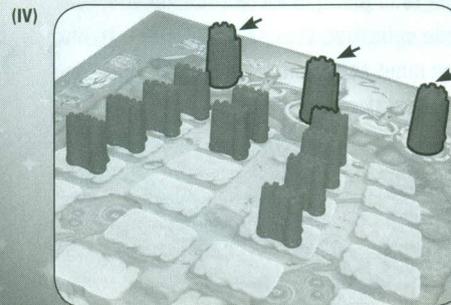
- ★ Zo schuif je de plaatjes in de kastelen
- ★ Glissez les cartes dans les châteaux comme suit.
- ★ This is how you slide the pictures into the castles.
- ★ So werden die Bildkarten in die Burgfiguren gesteckt.



- ★ Als het spel begint, mag je alleen de voorste, zwartomlijnde kastelen aanvallen.
- ★ Lorsque le jeu commence, vous pouvez attaquer que les châteaux délimités en noir.
- ★ At the start of the game, you may only attack the four castles in the front row (outlined in black in the picture).
- ★ Wenn das Spiel beginnt, darf man nur die vier im Bild schwarz gekennzeichneten Burgen in der vordersten Reihe angreifen.



- ★ Alle zwartomlijnde kastelen kun je aanvallen. De pijltjes geven aan langs welke zijde dat kan.
- ★ Vous pouvez attaquer que les châteaux délimités en noir. Les flèches vous indiquent dans quels sens vous pouvez le faire.
- ★ This picture shows the castles you can attack during the game, and the sides you can attack from.
- ★ Du kannst alle im Bild schwarz gekennzeichneten Burgen angreifen. Die Pfeile zeigen dir an, von welcher Seite der Angriff erlaubt ist.



- ★ Je hebt de vierde rij bereikt! Je kiest één van de drie zwartomlijnde kastelen.
- ★ Vous avez atteint la quatrième rangée! Vous choisissez un des trois châteaux délimités en noir.
- ★ You've reached the last row! Choose one of the three big castles outlined in black.
- ★ Du hast die vierte Reihe erreicht! Jetzt kannst du eine der drei im Bild schwarz gekennzeichneten Burgen auswählen.