

JUNIOR Stratego®



00493

Spelregels - Règles du jeu
Spielregeln - Rules of the game - Regolamento

STRATEGO® Junior

Stratego Junior est un jeu passionnant qui se joue à deux. Si tu as 5 ans, tu peux déjà y jouer. Tu dois essayer de prendre le drapeau de ton adversaire. Cela n'est pas si facile parce que tu ne sais pas où se trouve ce drapeau. Ce drapeau est caché, comme sont 'cachées' toutes les pièces du Stratego. Cela veut dire qu'au début de la partie, tu ne sais pas où se trouvent les différentes pièces. Et c'est ce que tu dois essayer de vite découvrir pour pouvoir conquérir le drapeau de ton adversaire. Comment peux-tu y arriver? Çela, nous allons maintenant te l'expliquer.

Tu trouveras dans la boîte:

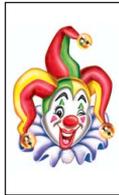
Le plateau de jeu, un grand dé, 16 petits châteaux rouges, 3 grands châteaux rouges, un carton avec 19 illustrations (ce carton a une bordure rouge), 16 petits châteaux bleus, 3 grands châteaux bleus, et un carton avec 19 illustrations (ce carton a une bordure bleue).

Lorsque tu joues la première fois:

Fais bien attention! Tu dois glisser les 19 illustrations avec la bordure rouge dans les châteaux rouges. Regarde le dessin pour savoir comment il faut faire (I).

Mais fais toujours bien attention! Parmi ces 19 illustrations, tu dois glisser le drapeau, le chevalier-brigand et le fou du roi dans les trois grands châteaux.

Le drapeau Le chevalier-brigand Le fou du roi



Tu glisses les 16 illustrations restantes dans les autres petits châteaux.

Une fois que tu as fini, tu dois bien sûr faire la même chose avec les illustrations qui ont la bordure bleue et avec les pièces bleues. Tu es prêt maintenant.

La préparation:

Tu dois d'abord tirer au sort pour savoir qui joue avec le rouge et qui joue avec le bleu. Mets le plateau entre vous deux. Le joueur rouge est assis du côté rouge, le joueur bleu du côté bleu. Tu places les 3 grands châteaux sur les 3 dernières cases et tu places les 16 petits châteaux sur les 16 cases qui se trouvent devant. Place tous les châteaux de telle sorte que l'autre joueur ne puisse pas voir les illustrations (ces illustrations doivent être orientées vers toi). Regarde la photo qui figure sur le dos de la boîte. Voilà à quoi cela doit ressembler lorsque tous les châteaux sont positionnés.

Le jeu commence:

Le rouge commence. Tu lances le dé. Et tu peux maintenant retourner un château de ton adversaire qui se trouve sur la première rangée. Si ce château porte la même illustration que celle que tu viens de jeter avec le dé, alors ce château est retiré du plateau. S'il porte une autre illustration, tu le retournes à nouveau. Tu dois dans ce cas bien retenir quelle est l'illustration qui se trouve dessus, car lorsque tu obtiendras cette illustration à un prochain coup, tu pourras retourner ce château et il faudra alors l'enlever du plateau.

Tu ne peux lancer le dé qu'une seule fois par tour et ne retourner qu'un seul château.

Ensuite c'est au tour du bleu de jouer et il fait la même chose.

Donc si c'est ton tour, tu lances le dé et tu essaies de trouver un château qui porte la même illustration que celle que tu viens d'obtenir avec le dé.

Tu n'as pas le droit de retourner tous les châteaux comme tu le souhaites. Seulement les châteaux que tu peux rejoindre à partir de ton côté du plateau sans rencontrer d'obstacle. Au début, tu as le choix entre les quatre premiers châteaux (II) mais dès que tu en as enlevé un, tu peux aussi tenter ta chance avec un château de la deuxième rangée. Il n'est pas nécessaire que tu choisisses toujours un château qui est devant toi; tu peux aussi aller à gauche ou à droite. Mais tu ne peux pas avancer en diagonale. Ainsi tu essaies de dégager un chemin qui mène vers les trois grands châteaux qui se tiennent à l'arrière (III).

Si tu rencontres un dragon, tu ne peux pas aller plus loin. Les dragons ne figurent pas sur le dé. Une pièce avec un dragon ne peut donc jamais être retirée du plateau. Pour cette raison tu dois essayer de les placer astucieusement lorsque tu installes tes pièces.

La conquête du drapeau:

Dès que tu as enlevé un château de l'avant-dernière (quatrième) rangée, tu peux lors de ton prochain tour choisir un grand château. Peu importe l'endroit de la dernière rangée où arrive ton chemin, car tu peux toujours choisir parmi chacun des 3 grands châteaux (IV).

Si tu as choisi **le fou du roi**, alors ce château est retiré du plateau et, lors de ton prochain tour, tu pourras choisir entre les deux châteaux restants. Si c'est **le chevalier-brigand**, tu n'as pas de chance. Ton adversaire peut remettre tous les châteaux que tu avais enlevés du plateau. Il peut choisir l'endroit où il les met. Tu dois donc tout recommencer.

Le chevalier-brigand est par contre retiré du plateau! Si c'est **le drapeau**, tu as gagné.