











(NL)  
(F)  
(D)  
(GB)  
(S)  
(DK)  
(I)  
(E)

 1	 1	 1	 2	 3	 4
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

(NL)  
(F)  
(D)  
(GB)  
(S)  
(DK)  
(I)  
(E)

 4	 4	 5	 8	 1	 6
luitenant lieutenant Leutnant lieutenant løjtmant løjtmant tenente teniente	sergeant sergent Unteroffizier sergeant sergeant sergeant sergente sargento	mineur démineur Mineur miner minör minør artificiere minador	verkener éclairéur Aufklärer scout spanare spejder esploratore explorador	spion espion Spion spy spion spion spia espía	bom bombe Bombe bomb bomb bomba bomba bomba

## 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...

### Vorbereiding

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 verkener 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 (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 verkenner 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 opbergruimte 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 vijandelijke 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.