



STRATEGO[®] JUNIOR

SPIlareglur





Pétur Pan

Mikkj Mús

Hrói höttur

Simba

Filipus prins

Mjallhvít



Dýrið



Fjár sjóðskjista



Andinn



Dalmatíuhundur



Kobbi kló

Kaa

Jafar

Skari

Úrsúla

Vonda nornin



Vondi dreginn



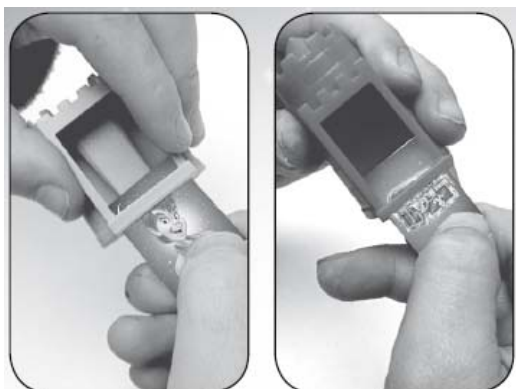
Fjár sjóðskjista



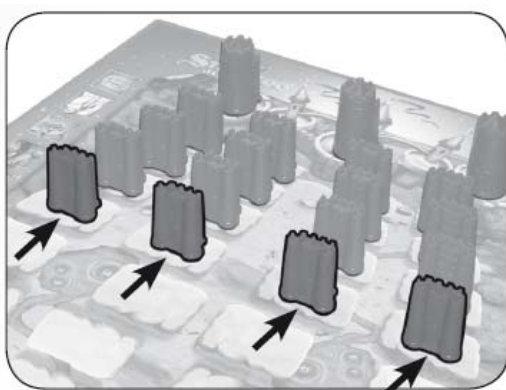
Grimmhildur



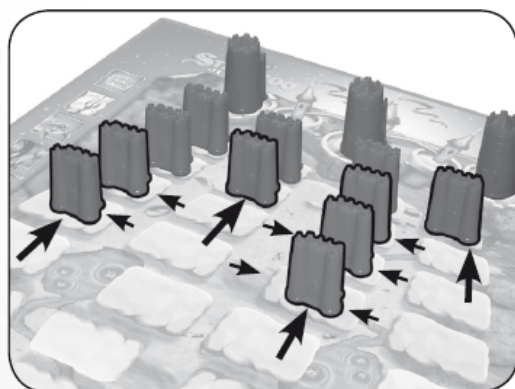
Hjena



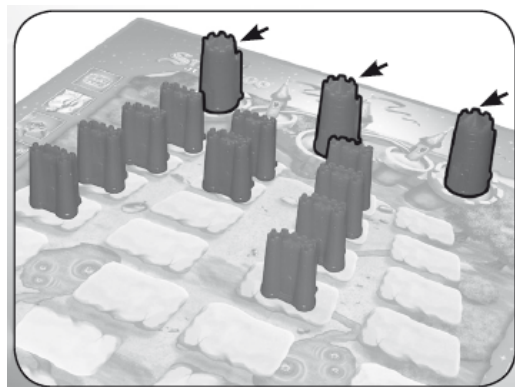
I. Svona setur þú myndirnar í kastalana.



II. Í upphafi spilsins getur þú gera atögu á einhvern einn af fjórum köstulunum í fremstu röðinni (sýnt með svörtu örvunum).



III. Myndin sýnir þá kastala sem þú mátt ráðast á og frá hvaða hliðum.



IV. Þú hefur nú komist að öftustu röðinni. Hér velur þú einn af þremur stóru köstulunum (sem sýndir eru með svörtu örvunum).

Spilaðu Stratego Junior með uppáhalds Disney persónunum þínum!

Vinsælustu hetjur Disney keppa á móti mestu Disney skúrkunum. Raðaðu leynilega saman Pétri Pan, Mjallhvíti, Simba og Hróa hetti. Eru þau sameiginlega nógu sterk til að vinna Kobba kló, Skara, Úrsúlu og Vöndu drottninguna.

Hægt er að nota innihald spilsins til að spila tvö mismunandi spil: Stratego Quest er fyrir leikmenn 4 ára og eldri. Stratego Triumph er fyrir leikmenn 6 ára og eldri.

Í spilakassanum er að finna:

Leikborð, 2 stóra teninga, 16 litla rauða kastala, 3 stóra rauða kastala, 19 myndir sem aðgreindar eru í rauðum ramma á þykkum pappa, 16 litla bláa kastala, 3 stóra bláa kastala, 19 myndir sem aðgreindar eru í bláum ramma á þykkum pappa.

Þegar spilað er í fyrsta sinn:

Best er að skoða mynd I til að sjá hvernig kastalarnir eru settir upp. Þú þarft að setja allar 19 myndirnar í bláa rammanum í bláu kastalana. Finndu fyrst bláu myndirnar af fjársjóðskistunni, Andanum og dalmatíuhundinum, og láttu þær í stóru kastalana. Hinar 16 bláu myndirnar fara í litlu kastalana. Passaðu þig á að snúa ekki myndunum öfugt.

Þegar þessu er lokið er gert eins með rauðu myndirnar. Finndu fyrst rauðu myndirnar af fjársjóðskistunni, Grimmhildi og hýenunni, og láttu þær í stóru kastalana. Hinar 16 rauðu myndirnar fara í litlu kastalana. Mundu eftir að snúa þeim rétt.

Nú er allt klárt fyrir spilið!

Markmið spilsins:

Markmið spilsins er það sama hvort sem spilað er Stratego Quest eða Stratego Triumph: Sá leikmaður vinnur sem fyrst nær að öftustu röðinni og sölsar undir sig fjársjóðskistu andstæðingsins.

Stratego Quest (fyrir 4 ára og eldri)

Undirbúningur:

Komið ykkur saman um hver spilar með rauðu kastalana og hver spilar með bláu kastalana. Leikborðið á að vera á milli leikmanna, sá sem er rauður er rauðumegin á leikborðinu og blár er bláumegin. Settu alla kastalana þína á leikborðið þannig að myndirnar snúa að þér og andstæðingurinn sér þær ekki.

Stóru kastalarnir þrír eru settir á hringina þrjá sem eru næstir þér á leikborðinu og hinir 16 kastalarnir eru settir á reitina 16 sem eru þar fyrir framan. Engir kastalar standa á svæðunum fjórum við vötnin á miðju leikborðinu. Passaðu upp á að setja kastalana þannig að þú sér bara myndirnar en ekki andstæðingurinn. Myndin undir spilakassanum sýnir hvernig leikborðið ætti að líta út þegar peðunum hefur verið stillt upp. Næst tekur hver leikmaður tening með myndum af persónum **andstæðingsins**.

Svona er spilið spilað:

Allir kastalarnir standa á sínum upprunalega stað meðan á spilinum stendur. Þú mátt ekki færa þína kastala eða kastala andstæðingsins. Rauður byrjar alltaf. Kastaðu þínum teningi (teningurinn með myndum af persónum andstæðingsins) og snúðu svo við einum kastala andstæðingsins í fremstu línunni fyrir framan þig. Kíktu á myndina.

Ef myndin í kastalanum er sú sama og á teningnum hefurðu náð að vinna kastalann og tekur hann af leikborðinu. Ef myndirnar eru mismunandi verður þú að snúa kastalanum aftur við. En taktu vel eftir hvaða mynd þetta er, því þegar þú kastar teningnum aftur og færð upp þessa mynd þá veistu hvaða kastala þú átt að snúa við til að geta yfirtekið hann! Athugaðu að í hverri umferð má leikmaður aðeins kasta teningnum einu sinni og snúa einum kastala við. Síðan á hinn leikmaðurinn að gera... og síðan koll af kolli.

Þegar þú átt leik skaltu kasta teningnum og reyna að finna kastala með þeirri persónu sem teningurinn sýnir. Athugaðu að það er ekki hægt að ráðast á hvaða kastala sem er á leikborðinu, aðeins þá sem hægt er að komast að án þess að fara yfir annan kastala. Í upphafi spilsins er því aðeins hægt að ráðast á fjóra fremstu kastalana (sjá mynd II), en þegar einum af þeim er náð er hægt að ráðast á kastalana í annarri röðinni. En það þarf ekki alltaf að velja

kastalana sem eru beint fyrir framan þig, það má líka ráðast á þá sem eru til hægri og vinstri (sjá mynd III). Það má ekki ráðast á kastala sem eru á ská. Með þessum hætti brýtur þú þér leið að stóru köstulunum þremur sem eru lengst frá þér (sjá mynd IV)

Ef þú hittir á Dýrið eða Vonda drekann, getur þú ekkert gert. Þessar persónur eru ekki á teningunum og því ekki hægt að fjarlægja þær af borðinu. Af þeim sökum skalt þú reyna að velja góðan stað fyrir þessar persónur þegar þú setur upp spilið.

Fjársjóðskistunni nágð:

Þegar þér hefur tekist að brjóta þér leið að kastala í öftustu röðinni (fjórðu röðinni fyrir framan þig), sama hvernig þú komst þangað, áttu að velja í **næstu** umferð einn af þremur stóru köstulunum (sjá mynd IV).

Ef **hýena** eða **dalmatíuhundur** er valinn má taka þann kastala af leikborðinu og í næstu umferð má velja annan af tveimur köstulunum sem eftir eru. Ef **Grimmhildur** eða **Andinn** er valinn leikur heppnin ekki við þig. Andstæðingurinn getur þá sett öll peðin sín aftur á leikborðið og raðað þeim upp eins og honum sýnist. Það þýðir að þú þarft að byrja alveg upp á nýtt. Þó á að fjarlægja **Grimmhildi** eða **Andann** af leikborðinu! Ef **fjársjóðskistan er valin hefur þú unnið spilið!**

Stratego Triumph (fyrir 6 ára og eldri)

Stratego Triumph er skemmtilegt áframhald fyrir þá sem þegar hafa lært að spila Stratego Quest. Reglunar er mun líkari hinum **upprunalegu Stratego reglum**. Stratego Triumph er góður undirbúningur fyrir þá sem vilja læra hið upprunalega Stratego spil. Í Stratego Triumph eru sömu hlutirnir notaðir og í Stratego Quest að undanskildum teningunum. Í þessu spili átt þú að færa kastalana á milli reita. Markmiðið er að vinna kastala andstæðingsins og ná að öftustu röðinni. Þegar þú hefur komist þangað, hefur þú það verkefni að finna fjársjóðskistuna, alveg eins og í Stratego Quest.

Undirbúningur:

Undirbúðu kastalana, eins og í Stratego Quest (ef þú hefur nú þegar ekki gert það) og raðaðu þeim á samskonar máta á leikborðið.

Svona er spilið spilað:

Það má færa kastalana sína um leikborðið (að undanskildum Dýrinu og Vonda drekanum, sem eru fastir í sinni upphafsstöðu). Þegar þú átt leik færir þú einn kastala á næsta fría reit.

Það má færa kastala fram, til baka eða til hliðar. Það má ekki færa kastala fram eða aftur á ská. Það má gera árás kastala andstæðingsins. Það er gert á eftirfarandi hátt:

Skoðaðu nánar myndirnar á köstulunum þínum. Á flestum þeirra stendur tölustafur. Talan segir til um hversu sterkar persónurnar eru. Pétur Pan og Kobbí kló eru sterkastir með töluna 5. Simbi og Skari eru næst sterkastir með töluna 4. Þar á eftir kemur Filipus prins og Úrsúla með 3, Mjallhvít og Vonda nornin með 2, Kaa og Mikki Mús með 1. Einungis persónurnar í stóru köstulunum, auk Dýrsins og Vonda dregans, eru ekki með tölur.

Markmiðið er að færa kastala andstæðingsins út af spilaborðinu. Þegar þú ert á reit við hliðina á kastala andstæðingsins getur þú ráðist á hann (en þú þarft þess ekki). Berið saman kastalana og sjáið hver er sterkari. Kastalinn með lægri töluna tapar bardaganum og er fjarlægður af borðinu. Sá sem vann er færður á lausa reitinn þar sem kastalinn sem tapaði stóð áður. Ef kastalarnir eru með sömu tölunum, eru þeir báðir fjarlægðir af leikborðinu.

Athugaðu að hægt er að gera atlögu á kastala sem stendur þér við hlið, fyrir aftan þig eða fyrir framan þig.

Sérstakir hæfileikar nokkurra persóna:

Vondi dreginn og Dýrið: Þá er ekki hægt að færa. Þeir er alltaf á sama stað út spilið. Að sjálfsögðu eru þeir mjög hættulegar skepnur. Þó þeir sé ekki með neina tölu, þá tapa allir sem reyna að ráðast á þá og eru fjarlægðir af spilaborðinu. Vondi dreginn og Dýrið halda aftur á móti áfram sinni stöðu. Það eru aðeins tvær persónur sem geta unnið þá – Filipus prins og Úrsúla, sem hafa töfrakrafta. Ef annað hvort þeirra keppir á móti Vonda drekanum eða

Dýrinu, vinna þau og Vondi drekinn eða Dýrið er fjarlægt af leikborðinu. Reyndu að muna hvar Vondi drekinn eða Dýrið er á leikborðinu og þegar tækifærið gefst þá getur þú ráðist á þá með Filipus prins eða Úrsúlu.

Filipus prins og Úrsúla: Þau eru kannski ekki svo sterk en þökk sé töframætti þeirra geta þau sigrað Vonda drekan og Dýrið (sjá að ofan).

Mikki Mús og Kaa: Þau eru með lægstu töluna. Því tapa þau nánast alltaf bardögum. En þau hafa einn sérstakan eiginleika: Þau geta unnið sterkustu persónurnar með hæstu töluna! Mikki Mús og Kaa tapa alltaf bardögum við allar hinar persónurnar nema þau vinna alltaf Kobba kló og Pétur Pan. Ef Mikki Mús eða Kaa ráðast á Kobba kló eða Pétur Pan (eða ef þeir ráðast á þá) á að fjarlægja Kobba kló eða Pétur Pan af leikborðinu.

Það má ekki flytja sama kastalann endurtekið fram og til baka.

Ef þú færir kastala en næst þegar þú átt leik færir þú sama kastala aftur til baka, þá mátt þú næst þegar þú átt leik ekki gera það sama. Til dæmis ef þú færir kastala fram um einn reit en í næstu umferð færir þú hann aftur til baka, þá mátt þú ekki færa kastalann fram næst þegar þú átt leik. Reyndu þá að flytja kastalann í aðra átt (ef þú getur) eða færðu annan kastala.

Komið að öftustu röðinni:

Þegar þér hefur tekist að brjóta þér leið að kastala andstæðingsins í öftustu röðinni (fjórðu röðinni fyrir framan ykkur) velur þú næst þegar þú átt leik, einn af þremur stóru köstulunum til að snúa við. Ef **hýena** eða **dalmatíuhundur** er valinn, má taka þann kastala af leikborðinu, og í næstu umferð má velja annan af tveimur köstulunum sem eftir eru. Ef **Grimmhildur** eða **Andinn** er valinn leikur heppnin ekki við þig. Reyndar verða þau fjarlægð af spilaborðinu en einnig kastalinn þinn. Það þýðir að nú þarftu að færa annan kastala að öftustu röð andstæðingsins og reyna aftur. Ef **fjárskóðskistan** er valin hefur þú sannað þína miklu hetjulund og unnið spilið!

Mikilvæg ábending:

Mjög mikilvægt er að byrja Stratego Triumph með góðri upphafsstöðu, svo andstæðingur þinn getur ekki unnið sig í gegnum raðir þínar, án mikillar vandamála, með hjálp frá Pétri Pan eða Kobba kló (sterkustu leikpeðunum). Vondi Drekin, Dýrið, Mikki Mús og Kaa getur stoppað þá. Því skaltu raða leikpeðunum með þetta í huga.

Góða skemmtun,
 Nordic Games, www.nordicgames.is
 Desember 2010