

# DE Disney Stratego Junior

Mit euren Lieblingsfiguren von Disney!

**Es wird Zeit für die beliebtesten Disney-Helden, gegen Disneys Kult-Bösewichte anzutreten. Stellt insgeheim euer Team zusammen. Werdet ihr stark genug sein, um die Schatztruhe zu finden und die Partie zu gewinnen?**

**Mit den Spielmaterialien könnt ihr zwei verschiedene Varianten spielen! „Stratego-Suche“ ist für Spieler ab 4 Jahren geeignet, während „Stratego-Triumph“ für Spieler ab 6 Jahren gedacht ist.**

## Spielmaterial

- 32 kleine Burgen (16 rote und 16 blaue) • 6 große Türme (3 rote und 3 blaue)
- Spielbrett • 38 Figuren aus Pappe (Helden und Schurken) • 1 Würfel

## Vor der ersten Partie

Auf Abbildung 1 (Seite 2) ist zu sehen, wie die Spielsteine zusammengesetzt werden. Die Helden werden (mit der Bildseite nach oben) in 3 blaue Türme und 16 blaue Burgen geschoben. Die unteren 3 Helden sind für die blauen Türme gedacht. Auf dieselbe Weise wird mit den Schurken und den roten Burgen bzw. Türmen verfahren.

## Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist bei den beiden Varianten „Stratego-Suche“ und „Stratego-Triumph“ gleich: Wer als Erster die letzte Reihe des Gegners erreicht und dessen Schatztruhe erobert, hat gewonnen!



## Disney Stratego-Suche (Für Spieler ab 4 Jahren)

### Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird auf eine ebene Fläche gelegt (am besten in die Mitte eines Tisches). Wer als Letzter einen Disney-Film gesehen hat, entscheidet, ob er mit den Helden- oder mit den Schurken-Figuren spielen möchte.

Beide Spieler nehmen sich alle Spielsteine ihrer Farbe und stellen sie auf ihrer Seite des Spielbretts auf. Die blaue Seite ist für die Helden gedacht, die rote Seite für die Schurken. Dabei achten sie darauf, dass der Gegner die Bilder der Burgen und Türme nicht sehen kann.

Jeder Spieler ordnet nun seine Spielsteine folgendermaßen an: Die drei Türme kommen auf die drei vordersten Felder auf der eigenen Seite des Spielbretts. Der Spieler darf selbst entscheiden, welchen Turm er auf welches dieser drei Felder stellt. Danach platziert er seine 16 Burgen auf den vier Reihen vor seinen Türmen. Wenn sämtliche Spielsteine aufgestellt worden sind, bleiben die vier Felder in der Mitte des Spielbretts leer. Alle eigenen Burgen sollten so aufgestellt werden, dass man selbst die Bilder darauf sehen kann, der Gegner aber nicht. Abbildung 2 auf Seite 3 zeigt, wie das Spielbrett aussehen sollte, bevor es losgeht.

### Spielablauf

Im Laufe der Partie bleiben alle Türme und Burgen dort stehen, wo die Spieler sie aufgestellt haben. Es beginnt der Spieler mit den roten Figuren. Wer an der Reihe ist, wirft den Würfel. Der Würfel zeigt eine Farbe und ein Symbol:



Arielle, die Meerjungfrau	Der König der Löwen	Dornröschen	101 Dalmatiner	Das Dschungelbuch	Rapunzel – Neu verföhnt
					

Jetzt wählt jeder eine der gegnerischen Burgen aus der vordersten Reihe, hebt sie hoch, dreht sie um und sieht sich das Bild auf der Rückseite an.

- Passt die Figur zur gewürfelten Farbe, wird diese Burg vom Spielbrett entfernt.
- Stimmt die Farbe nicht überein, wird die Burg auf dasselbe Feld wieder zurückgestellt. Der Spieler versucht, sich zu merken, welche Figur auf dieser Burg zu sehen ist, damit er sie wählen kann, wenn er später die entsprechende Farbe würfelt.

Danach ist der andere Spieler an der Reihe. So wird immer abwechselnd gespielt.



**Achtung!** Bei der Wahl der Burg gelten folgende Regeln:

1. Zu Beginn der Partie dürfen nur die vier Burgen in der vordersten Reihe gewählt werden.
2. Sobald ein Spieler eine oder mehrere Burgen des Gegners entfernt hat, darf er in seinem nächsten Zug auch eine Burg aus einer anderen Reihe wählen, auf die er nun freien Zugriff hat.
3. Wenn der Spieler eine Burg aus der letzten Reihe entfernt, darf er in seinem nächsten Zug einen der drei Türme wählen.



Wählt der Spieler eine mit einem (X) markierte Figur, wird sein Weg blockiert. Diese Figuren kommen auf dem Würfel nicht vor und können nie vom Spielbrett entfernt werden. Das sollten die Spieler bedenken, wenn sie ihre Spielsteine für die nächste Partie aufstellen: Diese Figuren sollten clever angeordnet werden!

### Den Schatz erobern

Sobald ein Spieler eine Burg aus der letzten Reihe seines Gegners (Reihe 4) entfernt hat, darf er in seinem nächsten Zug auch einen gegnerischen Turm wählen. Dabei ist es egal, wo sein Weg in der letzten Reihe geendet hat: Der Spieler darf einen beliebigen der drei Türme wählen.



Zeigt der Turm eine dieser Figuren, darf der Spieler ihn vom Spielbrett entfernen und in seinem nächsten Zug einen der beiden übrigen Türme wählen.



Pech gehabt! Sieht sich ein Spieler einen Turm mit einer dieser Figuren an, wird der Turm zwar vom Spielbrett entfernt, ABER zuvor entfernte Burgen müssen (durch den Gegenspieler) wieder zurück auf das Spielbrett gestellt werden, sodass er wieder ganz von vorne beginnen muss.



Wählt der Spieler den Turm mit der **Schatztruhe**, hat er die Partie gewonnen!

### Wer gewinnt?

Wer als Erster den gegnerischen Turm mit der Schatztruhe entdeckt, gewinnt!

---

## Disney Stratego-Triumph (Für Spieler ab 6 Jahren)

„Stratego-Triumph“ ist ideal für Spieler geeignet, die bereits mit der Variante „Stratego-Suche“ vertraut sind. Die Regeln ähneln stärker dem Originalspiel „Stratego“. Dadurch ist „Stratego-Triumph“ eine ideale Vorbereitung auf „Stratego“. Es werden dieselben Spielsteine verwendet wie bei „Stratego-Suche“, aber der Würfel wird nicht gebraucht. Bei dieser Variante ziehen die Spieler ihre Steine über das Spielbrett. Ihr Ziel ist es, den Gegner im Kampf zu überlisten und seine hinterste Reihe zu erreichen. Dort versucht der Spieler, die versteckte Schatztruhe zu finden – genau wie bei der Variante „Stratego-Suche“.

### Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung entspricht der Variante „Stratego-Suche“.

### Spielablauf

Die Spieler dürfen lediglich ihre Burgen bewegen – und zwar alle Burgen außer den Burgen, die mit einem **(X)** markiert sind, denn diese müssen auf den Feldern stehenbleiben, auf denen sie zu Beginn der Partie platziert worden sind. Wer an der Reihe ist, zieht eine seiner Burgen auf ein angrenzendes, freies Feld. Dabei ist eine Bewegung nach vorne, nach hinten oder zur Seite möglich – nicht diagonal! Der Spieler darf allerdings auch einen Spielstein seines Gegners herausfordern. Dazu sollte er sich die Figuren auf seinen Spielsteinen genau anschauen: Bei den meisten von ihnen ist eine Zahl zwischen **(1)** und **(6)** zu sehen – das ist ihre Stärke. Jeder Spieler versucht, die Burgen seines Gegners aus dem Spiel zu entfernen: Wenn sich eine eigene Burg benachbart zu einer Burg des Gegners befindet, darf man sie herausfordern, wenn man möchte. Dann werden die Werte der beiden Burgen miteinander verglichen:



Mit einem **(X)** markierte Figuren dürfen nicht bewegt werden: Sie bleiben auf dem Feld stehen, auf das sie zu Beginn der Partie gestellt worden sind. Jeder Spielstein, der sie herausfordert, verliert den Kampf und wird vom Spielbrett entfernt. Es gibt nur eine einzige Ausnahme:



Mit einer (3) markierte Figuren sind zwar nicht die stärksten auf dem Spielbrett, aber sie sind clever und die einzigen, die eine mit einem (X) markierte Figur schlagen können.



Mit einer (1) markierte Figuren sind die schwächsten. Sie verlieren deshalb fast jeden Kampf. Doch da es sich um Figuren mit Zauberkraften handelt, können sie die stärksten Figuren des Gegners schlagen (also Figuren mit dem Wert 6).

Was kann passieren, wenn ein Spieler sich entscheidet, die Burg seines Gegners herauszufordern?

- Wenn die herausfordernde Burg gewinnt, wird die gegnerische Burg vom Spielbrett entfernt. Die siegreiche Burg des Angreifers zieht auf das dadurch frei gewordene Feld.
- Sind beide Burgen gleich stark, werden beide vom Spielbrett entfernt.
- Wenn die herausfordernde Burg verliert, wird sie vom Spielbrett entfernt. Die siegreiche Burg des Gegners bleibt, wo sie ist.

*Nicht vergessen! Ihr dürft eine Burg auf einem senkrecht oder waagrecht benachbarten Feld herausfordern, aber die Herausforderung eines diagonal benachbarten Feldes ist nicht möglich.*

### Eine Bewegung derselben Burg mehrfach hin und zurück ist verboten

Stellt euch folgende Situation vor: Du bewegst eine deiner Burgen. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, ziehst du dieselbe Burg wieder auf das Feld zurück, von dem du gekommen bist. In deinem folgenden Zug darfst du diese Bewegung nicht noch einmal wiederholen. Versuche möglichst, diese Burg in eine andere Richtung zu ziehen, oder bewege eine andere Burg.

### Den Schatz erobern

Wenn ein Spieler nach einem langen Kampf die letzte Reihe in der gegnerischen Hälfte des Spielbretts erreicht, kann er in seinem nächsten Zug einen der Türme des Gegners wählen:



Zeigt der Turm eine dieser Figuren, darf der Spieler ihn vom Spielbrett entfernen und in seinem nächsten Zug einen der beiden übrigen Türme wählen.



Pech gehabt! Sieht sich ein Spieler einen Turm mit einer dieser Figuren an, wird der Turm zwar vom Spielbrett entfernt, aber die Burg des Spielers ebenfalls. Nun muss der Spieler versuchen, die letzte Reihe des Gegners mit einer anderen Burg erneut zu erreichen, und noch einmal sein Glück versuchen.



Falls der Spieler die **Schatzkiste** findet, hat er seine Tapferkeit unter Beweis gestellt und gewinnt die Partie!

### Wer gewinnt?

Wer als Erster den gegnerischen Turm mit der Schatztruhe entdeckt, gewinnt!