



# STRATEGO<sup>®</sup>

junior



# STRATEGO<sup>®</sup>

## junior

### H

A Stratego<sup>®</sup> Junior két játékot tartalmaz. A játékosok a Stratego<sup>®</sup> Csata és a Stratego<sup>®</sup> Győzelem játékvariációkban próbálhatják legyőzni ellenfelüket. Azoknak, akik még nem ismerik a Stratego<sup>®</sup> játékot a Startego Csata játékot javasoljuk első lépésként.

A Stratego<sup>®</sup> Junior társasjátékban a klasszikus Stratego<sup>®</sup> játékhoz hasonlóan az ellenfél zászlójának megszerzése a játékosok célja. Ez nem is olyan egyszerű, hiszen a játékosok elrejtik az ellenfél kíváncsi szemei elől a zászlóikat. A játék kezdetekor a játékosok nem tudják, milyen figurákat rejtenek az ellenség várai. Tehát, az elsődleges cél, felfedni az ellenfél váraiba rejtett figurákat. Végső cél, az ellenfelet megelőzve megszerezni annak zászlóját.

#### A játék tartalma:

- ★ 1 játéktábla,
- ★ 1 dobókocka,
- ★ 16 kis piros vár figura,
- ★ 3 nagy piros vár figura,
- ★ 19 kép piros kerettel,
- ★ 16 kis kék vár figura,
- ★ 3 nagy kék vár figura,
- ★ 19 kép kék kerettel,
- ★ 1 játékleírás

#### Összeszerelés:

Az első játék megkezdése előtt a várakba be kell helyezni a képeket. (l. ábra) A piros keretes képek a piros várakba, a kék keretes képek pedig a kék várakba kerüljenek. Figyelni kell arra, hogy a három nagy várba kerüljön a zászló, a fekete lovak és az udvaribolond.

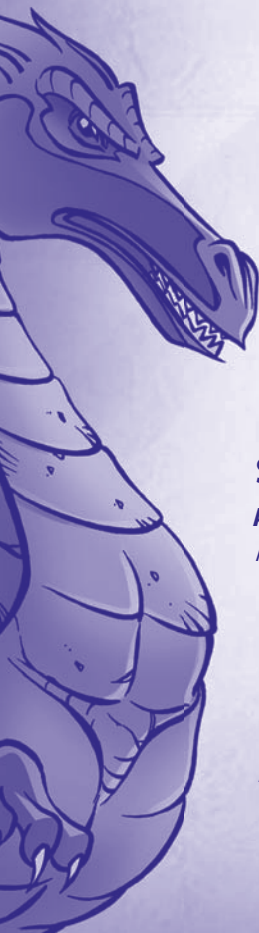
## Stratego<sup>®</sup> Csata

#### A játék előkészítése:

A játékosok színt választanak maguknak, majd elhelyezik a játéktáblát a választott színnel maguk felé az asztalon. Mindkét játékos magához veszi a színének megfelelő 19 várat.

A játékosok figuráikkal kialakítják a kiinduló állást a játéktáblán. A 3 nagyobb várat a játéktábla hátsó sorába, a maradék 16 várat pedig az előtte lévő négy sorba állítják a játékosok. A tavak melletti négy mező tehát üresen marad. Minden vár „arcoldala” a játékosal szemben kell, hogy legyen, mert így az ellenfél nem látja, milyen figurát rejt a vár valójában.

A doboz alján lévő fotón jól látható a játék kiinduló állása.





## A játék menete:

A játékot a piros játékos kezdi, a játék további menetében a játékosok felváltva lépnek. Az éppen soron lévő játékos dob és megfordítja ellenfele egyik várát.

Eliesik a vár: abban az esetben, ha a gurított figura és a megfordított váron lévő figura megegyezik. A várat le kell venni a tábláról.

Nem esik el a vár: abban az esetben, ha a gurított figura és a megfordított váron lévő figura nem egyezik meg. A megfordított várat vissza kell fordítani eredeti állásába úgy, hogy az ellenfél ismét ne lássa a vár képét. Érdemes megjegyezni az ellenfél visszafordított figurájának képét, hogy a játék további menetében célirányosan biztosan tudja azt támadni a játékos.

A játékos lépése véget ér, függetlenül attól, hogy a megfordított vár elesett-e, vagy sem. A játékot a következő játékos folytatja.

## Támadási szabályok:

A játékos nem támadhatja ellenfele bármelyik várát (nem fordíthatja meg bármelyiket), csak azokat, melyeket közvetlenül el tud érni. Ez azt jelenti, hogy első lépésben csak az első sorban álló 4 figura valamelyike támadható. (II. ábra) Miután egy vár elesett és lekerült a játéktábláról, a helyén kialakult szabad mezőn benyúlva a következő sorban szemben álló vár, valamint az üres mező mellett jobb és bal oldalon álló várak támadhatóvá válnak. Nem lehet átlósan támadni!

Tehát nem kell az első sor összes várát legyőzni ahhoz, hogy egy, a második sorban álló vár támadhatóvá váljon.

A játékosok így támadják egymás várát és haladnak taktikusan előre, egészen az ellenfél 4-ik sorában álló nagyobb várakhoz. (III. ábra)

Abban az esetben, ha a játékos által megfordított váron sárkány képe van, azt semmiképpen nem veheti le a játéktábláról, mivel a kockán sárkány kép nincs! Tehát érdemes a sárkányokat megfontoltan elhelyezni a játéktáblán, hogy megállítsuk vele az ellenfelet.

## A zászló megszerzése és a játék vége:

Miután egy játékos eléri ellenfele 4-ik sorát, a következő lépésében megtámadhatja a nagy várak egyikét. Ehhez a játékosnak nem kell gurítania a kockával, és annak nincs szerepe, hogy éppen melyik várat sikerült legyőznie, tehát melyik a támadás kiinduló mezője. Tehát a játékos tetszése szerint támadhatja a 3 nagy vár valamelyikét. (IV. ábra)

Ha a megtámadott nagy vár az udvaribolond képét rejti: akkor ez a vár lekerül a játéktábláról, és a következő lépéskor újabb nagy vár támadható.

Ha a megtámadott nagy vár a fekete lovag képét rejti: akkor a játékosnak, aki ezt a várat támadta nincs szerencséje. A lovag rejtekhelyéül szolgáló vár ugyan lekerül a tábláról, de a megtámadott vár tulajdonosa az összes addig levett várát visszateheti a játéktáblára. A támadónak újból utat kell találnia a zászlóhoz.

Ha a megtámadott nagy vár a zászló képét rejti: akkor a játékosnak, aki ezt a várat támadta nagy szerencséje van, ő lett a játék nyertese. A játék ezzel véget ér.





## Stratego® Győzelem

Azok a játékosok, akik már gyakorlatot szereztek a Stratego® Csata játékváltozatban bátran belekezdhetnek a Stratego® Győzelem játékba. A Stratego® Győzelem szabályai nagyon hasonlítanak a klasszikus Stratego® játék szabályaihoz így a játékosok később majd könnyen áttérhetnek a klasszikus Stratego® játékra.

A Stratego® Győzelem játékot a dobókocka nélkül ugyanazokkal a játékelemekkel játszunk, mint a Stratego® Csata játékot. Ebben a játékváriációban a játékosok a váraikkal lépkednek a hátsó sor felé! Amint odaérnek, a Startego Csatához hasonló módon lehetőségük nyílik a zászló megszerzésére.

### A játék előkészítése:

A játékosok a Startego Csatával megegyező módon készítik elő a játékot, szint választanak és felállítják a bástyaikat.

### A játék menete:

A játékot a piros játékos kezdi, a játék további menetében a játékosok felváltva lépnek. Az éppen soron lévő játékos egy lépést tesz valamelyik várával. Lépni előre, hátra vagy oldalirányban lehet egy, a lépni kívánó várával szomszédos üres mezőre. (Átlósan lépni nem szabad!) A játékos nem csak szabad mezőre léphet, hanem támadhat is figurájával a következők szerint:

A várakon levő képek legtöbbször egy-egy szám található. Ez a szám mutatja meg, mennyire erős egy-egy játékgépezet. A király (6) természetesen a legerősebb, őt követi a herceg (5), aki nem csak gyönyörű, de jól is harcol. Utánuk a lovagok (4) következnek, majd az unikornisok (3), a törpék (2) és a varázsló (1) jönnek sorban. A zászlónak, a sárkányoknak, az udvaribolondnak és a fekete loagnak nincs száma.

A játékos megtámadhatja, de nem kötelező megtámadnia az ellenfél olyan várát, ami egy saját várával szomszédos mezőn áll. A támadáskor meg kell nézni, hogy a támadó vagy a megtámadott vár az „erősebb”. A gyengébb várát le kell venni a tábláról. Ha a támadó vár nyer, akkor elfoglalja a megtámadott vár helyét. Ha a két vár azonos erősségű, akkor mindkettő lekerül a tábláról. (Támadni előre, hátra és oldalt lehet. Átlósan nem!)

### Néhány vár különleges tulajdonsággal bír:

A sárkány nem léphet! A játék végéig ott marad, ahova a játék elején a játékosok felállították. A sárkányok nagyon veszélyes szörnyek, és ezért majdnem mindenkit legyőznek. Ha valaki megtámadja a sárkányt, akkor veszít és lekerül a tábláról. Kivételesen ez alól a törpe. (Lásd a következő bekezdésben.)

A törpék nem túl erősek, de mágikus képességgel bírnak és így le tudják győzni a sárkányt. Ha egy törpe támad egy sárkányra, akkor a sárkány veszít és lekerül a tábláról. Érdemes megjegyezni, hogy hol vannak az ellenfél sárkányai és törpével megtámadni őket.

A varázsló a figurák közül a leggyengébb és így mindenki könnyen legyőzheti, de azért mégis varázsló valamiért. Le tudja győzni a királyt! Ha egy varázsló támad a királyra, vagy egy király a varázslóra, akkor a varázsló győzedelmeskedik és a vesztes király lekerül a tábláról.



## Ide-oda szabály:

Ugyanazzal a várral nem lépkedhetünk folyamatosan ide-oda. Ha egy várral lépünk, majd a következő lépésben visszalépünk az eredeti helyére, akkor az ezutáni lépésben nem léphetünk vele még egyszer ugyanoda, mint az első lépésben.

## A hátsó sor:

Ha egy várral átverekedtük magunkat az ellenfél falán és elértük a hátsó sort, akkor a következő lépésben megtámadhatjuk valamelyik nagy várat.

Ha a megtámadott nagy vár az udvaribolond képét rejti: akkor ez a vár lekerül a játékelületről, és a következő lépéskor újabb nagy vár támadható.

Ha a megtámadott nagy vár a fekete lovag képét rejti: akkor ez a vár a támadó várával együtt lekerül a tábláról. A támadónak ezután újabb várral kell átverekednie magát a hátsó sorig, hogy megtámadhassa valamelyik megmaradt nagy várat.

Ha a megtámadott nagy vár a zászló képét rejti: akkor a játékosnak, aki ezt a várat támadta nagy szerencséje van, ő lett a játék nyertese. A játék ezzel véget ér.

---

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest kft.

Importálja és forgalmazza a **Piatnik Budapest Kft.**

1034 Budapest, Bécsi út 100.

tel.: 388-4122

e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

Származási hely: EU

CE szabványvak megfelel.

Három éves kor alatt nem ajánlott az apró alkatrészek miatt.

Anyaga egészségre nem ártalmas.

A játék kis mértékben eltérhet a dobozon látható illusztrációtól.



# STRATEGO<sup>®</sup>

## junior

CZ

Stratego<sup>®</sup> Junior tvoří dvě různé hry: Stratego<sup>®</sup> Quest a Stratego<sup>®</sup> Victory. Hráči, kteří hru Stratego<sup>®</sup> dříve nehráli, by měli začít se hrou Stratego<sup>®</sup> Quest.

Stejně jako v původní hře Stratego<sup>®</sup> Original je i ve hře Stratego<sup>®</sup> Junior cílem ukořistit vlajku vašeho protivníka a přitom ubránit svou vlastní. Není to tak snadné, jak to zní, protože nevíte, kde se vlajka na desce nachází. Vlajka je pro vás skrytá, stejně jako všechny ostatní herní kameny. Když rozmístíte své kameny, umístíte je tak, abyste viděli na obrázky, ale protivník na ně vidět nemohl. To znamená, že neznáte protivníkovu rozložení hracích kamenů a abyste mohli jeho vlajku zajmout, musíte jeho rozestavení poznat co nejdříve.

Pokračujte ve čtení a dozvíte se, jak na to.

### Obsah krabice:

- ★ 1 herní deska
- ★ 16 malých červených hradů
- ★ 1 lepenkový list s červeným okrajem a 19 obrázky
- ★ 3 velké modré hrady
- ★ 1 velká kostka
- ★ 3 velké červené hrady
- ★ 16 malých modrých hradů
- ★ 1 lepenkový list s modrým okrajem a 19 obrázky

### Když hrajete poprvé:

Zde se dozvíte, jak začít, když hrajete poprvé. Všechny 19 obrázků s červeným okrajem zasunete do červených hradů. Postup je patrný z obrázku (I). Ale buďte pečliví! Z celkem 19 obrázků je nutno vlajku, černého rytíře a šaška zastrčit do tří velkých hradů. Zbývajících 16 obrázků patří do malých hradů. U všech obrázků dávejte pozor, abyste je do hradů nezasunuli vzhůru nohama.

Jakmile skončíte s červenými hrady, musíte samozřejmě udělat totéž s obrázky s modrým okrajem a modrými hrady. Tak – teď jste připraveni začít hrát.

## Stratego<sup>®</sup> Quest

### Rozmístění:

Herní desku položte mezi hráče. Losováním rozhodnete, kdo bude hrát za červenou a kdo za modrou stranu. Červený hráč vytvoří formaci z červených hradů a modrý hráč z hradů modrých. Na své straně herní desky uvidíte kresbu hradu. Své tři velké hrady (ty s vlajkou, černým rytířem a šaškem) rozmístíte do tří věží hradu na herní desce. Můžete si vybrat, který z hradů umístíte na kterou věž. 16 malých hradů rozmístíte do čtyř řad vpředu. Čtyři pole ve středu vedle jezer tak zůstanou prázdná. Všechny hrady je nutno na desce rozmístit tak, abyste viděli na obrázky, ale protivník na ně neviděl. Podívejte se na fotografii na spodní straně krabice, která zachycuje, jak hrady vypadají po rozmístění.





## Hra začíná:

Všechny hrady zůstávají po celou dobu hry na svých původních místech. Svými hrady tedy během hry nesmíte pohybovat.

Začíná červený hráč. Hodíte kostkou. Nyní můžete otočit jeden z protivníkových hradů v první řadě a podívat se na obrázek. Jestliže hrad nese stejný obrázek, jaký padl na kostce, můžete jej z herní desky odstranit. Pokud kostka ukazuje obrázek jiný, soupeřův hrad otočíte zpět. Musíte se snažit zapamatovat si umístění různých obrázků a při každém hodu kostkou vybrat odpovídající hrad a odstranit jej z herní desky. Kostkou můžete hodit pouze jednou a v každém kole také smíte otočit jen jeden hrad. Poté je na řadě modrý hráč, který postupuje stejně. A tak hra pokračuje.

Když se dostanete na řadu, hodíte kostkou a pokusíte se najít hrad se stejným obrázkem, jaký je na kostce. Nemůžete však otočit kterýkoliv z hradů. Otočit smíte pouze hrady, k nimž máte volný přístup ze své strany desky. Na začátku si můžete vybrat z prvních čtyř hradů (II), ale jakmile jeden z nich odstraníte, můžete vyzkoušet i hrad ve druhé řadě za uvolněným polem. Nemusíte vždy volit hrad před vámi. Můžete se pohybovat doprava nebo doleva, ale nikoliv dopředu po úhlopříčce. Tímto způsobem se snažte prokřestit si cestu ke třem velkým hradům (III) vzadu. Jestliže narazíte na draka, nemůžete jít dál. Draci nejsou vyobrazeni na kostce. Hrad s drakem proto z herního plánu nikdy nemůžete odstranit. Při rozmístování hradů proto musíte draky umístit chyťe.

## Zajímání vlajky:

Jakmile odstraníte hrad ze zadní (čtvrté) řady, v dalším kole se můžete rozhodnout pro jeden z velkých hradů. Není důležité, kudy se do zadní řady dostanete. Na výběr máte vždy ze všech tří velkých hradů (IV):

Zvolíte-li si šaška, tento hrad lze odstranit z desky a vy si v dalším kole můžete znovu zvolit ze zbývajících dvou hradů.

Smůlu však máte, když si zvolíte černého rytíře. Váš protivník pak může vrátit na herní desku všechny hrady, které jste mu sebrali. Navíc se může rozhodnout, kam je umístí. Musíte tedy začít znovu. Váš protivník však musí černého rytíře z desky odstranit!

Zvolíte-li si vlajku, vítězíte.

## Stratego® Victory

Hra Stratego® Victory je určena pro hráče, kteří již mají zkušenosti se hrou Stratego® Quest. Pravidla této hry se více přibližují pravidlům hry Stratego® Original. Hra Stratego® Victory je proto ideálním přechodem ke hře Stratego® Original.

Hra Stratego® Victory se hraje se stejnými kameny jako hra Stratego® Quest, ale bez kostky. V této hře však se svými hracími kameny pohybuje. Bojujete tak ve snaze dostat se jedním ze svých kamenů do zadní řady. A jakmile tam jste, snažte se dobit vlajku stejným způsobem, jako ve hře Stratego® Quest.

## Když hrajete poprvé / rozmístění

Úplně stejně jako u hry Stratego® Quest.

## Hra začíná:

Svými kameny můžete pohybovat s výjimkou draka, který musí zůstat tam, kde byl při počátečním rozmístění. Během kola pohnete herním kamenem na prázdné sousední pole – dopředu, dozadu nebo do boku, ale nikdy ne dopředu nebo dozadu po úhlopříčce.

Kromě toho však můžete zaútočit na jeden z kamenů svého protivníka. Postupujete takto:

Pečlivě si prohlédněte obrázky na všech svých kamenech. Na většině z nich uvidíte čísla. Ta udávají, jak silná daná postava je.



Král je samozřejmě nejsilnější a má nejvyšší číslo – 6. Za ním následuje princezna s číslem 5. Nejen že je velmi krásná, ale také mimořádně dobře bojuje. Pak následují rytíři, každý s číslem 4. Nakonec jsou tu ještě jednorožci (3), trpaslíci (2) a čaroděj (1). Pouze tři velké hrady vzadu a draci nemají žádná čísla.

Cílem hry je útočit na protivnickovy hrady: jestliže stojíte na poli vedle hradu patřícího vašemu protivníkovi, můžete na něj zaútočit (ale nemusíte). Poté se podíváte, který z hradů má vyšší číslo a který je tedy silnější. Slabší hrad s nižším číslem prohrává a je ze hry odstraněn. Pokud zvítězí útočící hrad, zaujme místo poraženého hradu. Jsou-li síly obou hradů vyrovnané, odstraníte je oba.

Důležité: Na protivníkov hrad můžete zaútočit, pokud stojí na poli vedle vašeho kamene, před ním nebo za ním.

## **Některé z hradů mají zvláštní vlastnosti:**

### **Draci:**

Draci se nemohou hýbat. Zůstávají na místě, kde byli při počátečním rozmístění. Samozřejmě se jedná o mimořádně nebezpečná monstra. Jak uvidíte, nemají žádná čísla. Drak je silnější než jakákoliv jiná postava. Jestliže herní kámen zaútočí na draka, prohrává a je odstraněn ze hry, zatímco drak v ní zůstává. Jedinou výjimku z tohoto pravidla tvoří trpaslíci, kteří znají kouzla. Pokud zaútočí na draka, vyhrají a drak je odstraněn ze hry. Důležité je proto zapamatovat si, kde se protivníkovi nebezpeční draci nacházejí a zaútočit na ně jedním z trpaslíků.

### **Trpaslíci:**

Nejsou příliš silní, ale svými magickými schopnostmi dokáží porazit draka (viz výše).

### **Čaroděj:**

Čaroděj je nejslabší postava. Prohraje téměř s každým. Ale čarodějem není pro nic za nic. Dokáže porazit krále! Čaroděj prohraje při střetu se všemi ostatními hrady, ale porazí krále. Pokud ho král napadne nebo on napadne krále, král musí být ze hry odstraněn.

Je ještě několik pravidel, která musíte brát v úvahu:

Nemůžete neustále pohybovat stejným hradem tam a zpět. Pravidlo zní: pohnete kamenem. Pokud stejným kamenem pohnete znovu v dalším kole, musíte jím pohnout na jiné místo než to, kde stál v kole předcházejícím. Jestliže například pohnete hradem dopředu a poté jím v dalším kole pohnete dozadu, v příštím kole už jím dopředu pohnout nemůžete. Taková situace je chápána jako pohyb tam a zpět a není povolena.

### **Zadní řada:**

Když po zuřivé bitvě jedním ze svých hradů dosáhnete zadní řady, můžete v dalším kole zaútočit na jeden ze tří velkých hradů:

Jde-li o šaška, zmizí v krabici. V dalším kole si pak vyberete jiný hrad.

Smůlu máte, jedná-li se o černého rytíře. Černý rytíř zmizí v krabici – spolu s vaším hradem. Vy se pak musíte snažit dobít zadní řadu jiným svým hradem a získat tak novou šanci na vítězství. Pokud jde o vlajku, prokázali jste svou statečnost, odvahu a chytrost a vítězíte.

### **Užitečné tipy:**

Při hraní hry Stratego® Victory je důležité své kameny dobře rozmístit. Král vašeho protivníka (jeho nejsilnější hrad) by neměl mít možnost napochodovat jen tak do zadní řady. Dva draci a čaroděj mají dost síly na to, aby jeho postup zastavili. Důležité je rozmyslet si dobře, kam tyto kameny na začátku umístíte.







# STRATEGO

## SK junior

Stratego® Junior pozostáva z dvoch rôznych hier: Stratego® Quest a Stratego® Victory. Hráči, ktorí Stratego® ešte nikdy predtým nehrali, by mali začať so Stratego® Quest.

Podobne ako v Stratego® Original aj v Stratego® Junior je predmetom hry zmocnenie sa vlajky protihráča pri súčasnej obrane svojej vlastnej vlajky. Nie je to také jednoduché, ako to znie, pretože neviete, kde na šachovnici sa vlajka nachádza. Vlajka je ukrytá, ako aj všetky ostatné hracie figúrky. Keď umiestňujete svoje figúrky, rozložte ich tak, aby ste videli obrázky, pričom protihráč ich vidieť nesmie. To znamená, že neviete, kde sú figúrky vášho protihráča. Musíte sa snažiť zistiť to čím skôr, aby ste sa zmocnili jeho vlajky. Čítajte ďalej, aby ste presne zistili, ako na to.

### Obsah škatule:

- ★ 1 šachovnica
- ★ 1 veľká kocka
- ★ 16 malých červených veží
- ★ 3 veľké červené veže
- ★ 1 lepenková doska s červeným okrajom s 19 obrázkami
- ★ 16 malých modrých veží
- ★ 3 veľké modré veže
- ★ 1 lepenková doska s modrým okrajom s 19 obrázkami

### Ak hráte prvýkrát:

Tu je návod, ako začať, keď hráte prvýkrát! Vsuňte 19 obrázkov s červeným okrajom do červených veží. Kliknite na kresbu (I), aby ste videli ako na to. Ale dávajte pri tom pozor! Z 19 obrázkov musíte zasunúť vlajku, čierne knieža a blázna do troch veľkých veží. Zostávajúcich 16 obrázkov zasunúť do malých veží. Pri každom obrázku si dávajte pozor, aby ste ich do veží nezasunuli obrátene.

Samozrejme, keď skončíte s červenými vežami, urobte to isté s obrázkami s modrým okrajom a modrými vežami. Teraz ste pripravený hrať hru.

## Stratego® Quest

### Zostava:

Hraciu dosku dajte medzi hráčov. Losujte o to, kto bude hrať s červenými a kto s modrými. Hráč s červenými pripraví zostavu tvorenú červenými vežami; hráč s modrými rozmiestni modré veže. Na svojej strane hracej dosky uvidíte kresbu hradu. Umiestnite svoje tri veľké veže (tie s vlajkou, čiernym kniežatom a bláznom) na tri veže hradu na hracej doske. Môžete si vybrať, ktorú vežu umiestnite na ktorú vežu na kresbe. 16 malých veží poukladajte do



štyroch radov vpredu. Štyri polia v strede vedľa jazier preto zostanú voľné. Všetky veže musia byť na doske rozostavené v takej zostave, aby ste videli obrázky, ale váš protihráč nie. Pozrite sa na fotografiu v spodnej časti škatule, aby ste videli, ako vyzerajú veže, keď sú rozostavené.

### **Hra sa začína:**

Všetky veže zostávajú vo svojich pôvodných pozíciách počas celej hry. Preto počas hry nesmiete svoje veže posúvať.

Začína červená. Hádzate kocku. Teraz môžete obrátiť jednu z protihráčových veží v prvom rade, aby ste videli obrázok. Ak veža ukazuje rovnaký obrázok, ako ten, ktorý bol hodený kockou, môžete ho z dosky odstrániť. Ak kocka ukazuje iný obrázok, môžete ho znova otočiť. Musíte sa snažiť zapamätať si, kde sa nachádzajú rôzne obrázky a priradiť ich, keď hodíte kocku a odstrániť ich z dosky. Keď je rad na vás, len raz môžete hodiť kockou a obrátiť vežu. Potom je na rade modrý protihráč, ktorý postupuje rovnakým spôsobom. A takto sa hrá táto hra.

Keď ste na rade, hodte preto kockou a pokúste sa nájsť vežu s obrázkom, ktorý súhlasí s obrázkom na kocke. Ale nemôžete náhodne obracať akúkoľvek vežu. Môžete obrátiť len tie veže, na ktoré dosiahnete bez prekážky z vašej strany dosky. Na začiatku si môžete vybrať z prvých štyroch (II), ale keď už raz jednu z nich odstránite, môžete skúsiť vežu v druhom rade za tým priestorom. Nemusíte si vždy vybrať vežu pred vami. Môžete sa pohnúť vľavo alebo vpravo, ale nie šikmo vpred. Týmto spôsobom sa budete usilovať vytvoriť si cestu k trom veľkým vežiam (III) vzadu.

Ak narazíte na draka, ďalej už ísť nemôžete. Draky nie sú na kocke. Preto vežu s drakom nemôžete z dosky nikdy odstrániť. Preto keď rozmiestňujete svoju zostavu, musíte pre ne vymyslieť dobrú polohu.

### **Zmocnenie sa vlajky:**

Po odstránení veže zo zadného radu (štvrtého) si môžete vybrať veľkú vežu, keď na vás príde rad.

Nezáleží na tom, kam vedie vaša trasa v zadnej časti; stále mate na výber z troch veľkých veží (IV):

Ak si vyberiete blázna, táto veža môže byť odstránená z dosky a znova si môžete vybrať zo zostávajúcich dvoch veží ihneď, keď na vás príde rad.

Máte smolu, ak si vyberiete čierne knieža. Váš protihráč môže položiť naspäť všetky veže, ktoré ste mu odobrali. Môže si vybrať, kam ich položí. Musíte to všetko začať odznovu. I keď čierne knieža sa musí z dosky odstrániť!

Ak si vyberiete vlajku, hru vyhrávate.

## **Stratego® Victory**

Stratego® Victory je určená pre hráčov, ktorí už získali skúsenosti s hraním Stratego® Quest. Pravidlá hry sú podobnejšie pravidlám Stratego® Original. Stratego® Victory je preto výborným odrazovým mostíkom pre hranie Stratego® Original.

Stratego® Victory sa hrá pomocou tých istých figúrok, ale bez kocky. Avšak v tejto hre premiestňujete svoje hracie figúrky. Týmto spôsobom idete do boja s cieľom dostať sa k zadnému radu s jednou z vašich figúrok. A keď sa tam dostanete, snažte sa dobyť vlajku rovnakým spôsobom ako v Stratego® Quest.



## Ak hráte prvýkrát/zostava

Presne tak isto ako pri Stratego® Quest.

### Hra sa začína:

Môžete posúvať svoje figúrky, až na draka, ktorý musí zostať tam, kde bol na začiatku zostavy. Keď ste na rade, posúvate hraciu figúrku na voľné susediace políčko – dopredu, dozadu, do strán, ale nikdy nie šikmo dopredu alebo dozadu.

Ale môžete tiež napadnúť jednu z protihráčových figúrok, a to nasledovne:

Opatrne preskúmajte obrázky na vašich hracích figúrkach. Na väčšine z nich uvidíte číslo. To naznačuje, akú moc má príslušná postava. Kráľ je samozrejme najmocnejší a má najvyššie číslo : '6'. Potom nasleduje princezná s '5'. Princezná nie je len veľmi krásna, ona navyše aj úžasne bojuje. Potom nasledujú kniežatá, každý so '4'. A podobne pokračujú čísla pri jednorožcoch (3), škriatkoch (2) a čarodejníkovi (1). Číslo nemajú len tri veľké veže vzadu a draky.

Cieľom hry je napadnúť protihráčove veže: ak sa nachádzate na políčku vedľa veže, ktorá patrí vášmu protihráčovi, môžete ju (hoci nemusíte) napadnúť. Potom zväzťe, ktorá veža má najvyššie číslo a je najmocnejšia. Slabšia veža s najnižším číslom prehráva a vypadáva z hry. Ak útočiaca veža vyhráva, vezme si miesto prehrávajúcej veže. Ak majú obe veže rovnakú moc, vypadnú z hry obe.

Poznámka: Môžete napadnúť jednu z protihráčových veží len v prípade, že sú umiestnené na políčku vedľa, pred alebo za vašou hracou figúrkou.

Niektoré z veží majú špeciálne vlastnosti:

### Draky:

Drakmi sa nedá hýbať. Zostávajú v polohe, v ktorej sú umiestnené na začiatku v zostave. Sú to samozrejme hrozne nebezpečné príšery. Ako uvidíte, nemajú číslo. Drak porazí všetky ostatné figúrky. Ak hracia figúrka napadne draka, prehráva a vypadáva z hry, pričom drak prežije. Jediné výnimky v tomto pravidle sú škriatkovia. Tieto figúrky sú zázračné. Ak napadnú draka, vyhrávajú a drak z hry vypadne. Dôležité je zapamätať si, kde sa nachádzajú súperove nebezpečné draky a zmocniť sa ich prostredníctvom jedného z vašich škriatkov.

### Škriatkovia:

Nie sú takí mocní, ale pomocou svojich zázračných schopností dokážu poraziť draky (prečítajte si znovu úsek uvedený vyššie).

### Čarodejník:

Čarodejník má najnižšie postavenie. Prehráva takmer s každým. Ale nie je čarodejníkom len tak pre nič za nič. Dokáže poraziť kráľa! Čarodejník prehráva so všetkými ostatnými vežami a dokáže poraziť kráľa. Ak ho napadne kráľ alebo ak je ním napadnutý, kráľ musí z hry vypadnúť.

### Sú tu aj ďalšie pravidlá, ktoré musíte vziať do úvahy:

Nemôžete opakovane posunúť tú istú vežu dozadu a dopredu. Pravidlo je nasledovné: figúrku posuniete. Ak pri vašom nasledujúcom striedaní pohnete tou istou figúrkou opäť dozadu, musíte ju posunúť na odlišnú pozíciu než bola predchádzajúca. Ak, napríklad, pohnete vežou o jednu pozíciu vpred a potom ju znova posuniete dozadu pri vašom ďalšom striedaní, nesmiete ju znova posunúť dopredu, keď na vás príde rad. Toto sa pokladá za pohyb dozadu a dopredu a ten nie je dovolený.





## Zadný rad:

Ak sa po nespútanom súboji jednej z vašich veží dostanete až k zadnému radu, môžete napadnúť jednu z troch veľkých veží pri vašom nasledujúcom striedaní:

Ak je to blázon, blázon zmizne v škatuli. Môžete si vybrať ďalšiu vežu, pri vašom nasledujúcom striedaní.

Máte smolu, ak je to čierne knieža. Čierne knieža zmizne v škatuli – spolu s vašou vežou. Potom sa musíte pokúsiť dostať sa k zadnému radu s ďalšou vežou, aby ste mali šancu na víťazstvo.

Ak je to vlajka, dokázali ste, že ste statočný, odvážny a šikovný a hru ste zvíťazili.

Užitočné tipy: Pri hre Stratego® Victory je dôležité, aby ste rozostavili svoje figúrky do dobrej zostavy. Kráľ vášho protihráča (jeho najmocnejšia veža) by nemal byť schopný sa len tak bez problémov dostať dozadu. Dva draky a čarodejník majú moc zastaviť ho na jeho ceste. Dôležité je porozmýšľať nad dobrým miestom, na ktoré položíte tieto tri figúrky na začiatku.

---

### CZ

Distributor :  
PIATNIK PRAHA s.r.o.  
Lužná 591  
160 00 Praha 6  
www.piatnik.com  
info@piatnik.cz

Nevhodné pro děti do 3 let.  
Obsahuje malé části.

### SK

Distributor :  
PIATNIK PRAHA s.r.o.  
Lužná 591  
160 00 Praha 6  
www.piatnik.com  
info@piatnik.cz

Nevhodné pre deti do 3 rokov.  
Obsahuje malé časti.

