

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



JUNIOR Stratego®



00493

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

STRATEGO® Junior

NL

Stratego Junior is een spannend spel voor 2 spelers. Als je 5 jaar bent, kun je het al spelen. Je moet proberen de vlag van je tegenstander te pakken te krijgen. Dat is niet zo heel gemakkelijk, want je weet niet waar die vlag staat. Die vlag is verborgen, zoals alle Strategostukken ‘verborgen’ zijn. Je weet bij het begin van het spel namelijk niet waar welk stuk staat. Dat moet je snel proberen uit te vinden, om zo de vlag van je tegenstander te veroveren. Hoe je dat doet? Dat vertellen we verder.

In de doos vind je:

Speelbord, een grote dobbelsteen, 16 kleinere rode kastelen, 3 grote rode kastelen, een kartonnetje met 19 plaatjes (dit kartonnetje heeft een rode rand), 16 kleinere blauwe kastelen, 3 grotere blauwe kastelen, en een kartonnetje met 19 plaatjes (dit kartonnetje heeft een blauwe rand).

Bij de eerste keer spelen:

Even goed opletten! De 19 plaatjes met de **rode** rand moet je in de **rode** kastelen schuiven. Kijk maar op de tekening hoe dat moet (**I**). Maar let nog steeds goed op! Van die 19 plaatjes moet je de vlag, de roofridder en de nar in de drie grotere kastelen schuiven.



De vlag



De roofridder



De nar

De andere 16 plaatjes schuif je in de overige kleinere kastelen.

Als je dat hebt gedaan moet je natuurlijk hetzelfde doen met de plaatjes met de blauwe rand en de blauwe stukken. En dan ben je klaar.

De opstelling:

Je loot wie met rood speelt en wie met blauw. Het speelbord leg je tussen jullie in.

De rode speler zit aan de rode kant, de blauwe aan de blauwe kant. De drie grotere kastelen zet je op de 3 achterste velden en de 16 kleinere kastelen zet je op de 16 velden daarvoor.

Alle kastelen zet je zo op het bord dat de andere speler het plaatje **niet** kan zien.

Je zet je kastelen dus met de rug naar de andere speler toe. Kijk maar eens naar de foto op de onderkant van de doos. Zo ziet het eruit als de kastelen staan opgesteld.

Het spel begint:

Rood begint. Je gooit de dobbelsteen. Nu mag je een kasteel van je tegenstander dat op de eerste rij staat, omdraaien. Als op dit kasteel hetzelfde plaatje staat als je net met de dobbelsteen hebt gegooid, dan gaat dit kasteel van het bord. Als er een ander plaatje op staat, draai je het weer terug. Je moet dan goed onthouden welk plaatje er wel op staat, want als je bij een volgende worp wél dit plaatje gooit, kan je dit kasteel omdraaien en dan moet het eraf. Je mag in een beurt altijd maar één keer gooien met de dobbelsteen en maar één kasteel omdraaien. Dan is blauw aan de beurt en die doet hetzelfde.

Je gooit dus als je aan de beurt bent met de dobbelsteen en probeert een kasteel te vinden met het plaatje dat je met de dobbelsteen hebt gegooid.

Je mag niet ieder kasteel omdraaien dat je maar wilt. Alleen die kastelen die je vanaf jouw kant van het bord ongehinderd zou kunnen bereiken. In het begin heb je de keuze uit de eerste vier kastelen (II), maar als je er eenmaal één hebt verwijderd, dan kun je op die plaats ook een kasteel van de tweede rij proberen. Je hoeft niet altijd een kasteel vóór je te kiezen, je mag ook naar links of naar rechts. Schuin naar voren mag niet. Zo probeer je een pad vrij te maken naar de achterste drie grote kastelen (III).

Als je een draak tegenkomt, dan kun je niet verder. De draken staan niet op de dobbelsteen. Een stuk met een draak kan dus nooit van het bord worden gegooid. Daarom moet je proberen om een slim plaatsje voor ze te vinden als je jouw opstelling aan het maken bent.

De verovering van de vlag:

Zodra je een kasteel van de achterste (de vierde) rij hebt verwijderd, mag je **in je volgende beurt** een groot kasteel kiezen. Het maakt niet uit op welke plaats je paadje achterin uitkomt, je mag altijd uit alle 3 de grote kastelen kiezen (IV):

Als je **de nar** hebt gekozen, dan gaat dit kasteel van het bord en mag je in je volgende beurt nog een keer kiezen uit de twee overgebleven kastelen.

Als het **de roofridder** is, dan heb je pech. Je tegenstander mag alle kastelen die jij eraf hebt geslagen terugzetten. Hij mag kiezen waar hij ze zet. Je moet dus helemaal opnieuw beginnen. De roofridder gaat wél van het bord! Als het **de vlag** is, dan heb je gewonnen.

STRATEGO® Junior

F

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).

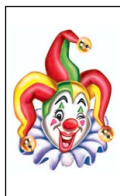
Mais fais toujours bien attention! Parmi ces 19 illustrations, tu dois glisser le drapeau, le chevalier-brigand et le fou du roi dans les trois grands châteaux.



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.

STRATEGO® Junior

D

Das klassische Strategiespiel für 2 Spieler jetzt neu in einer Spielversion für Kinder schon ab 5 Jahren!

Spielidee:

Wie schon beim Klassiker STRATEGO ist es auch in dieser Juniorversion das Ziel, die Fahne des Gegners zu erobern. Das ist aber gar nicht so einfach, wie es sich zunächst anhört. Man weiß nämlich nicht, wo sie sich befindet. Wie alle anderen Figuren wird auch die Fahne vor den neugierigen Blicken des Gegners versteckt. Zu Beginn des Spiels kennt man keine einzige der gegnerischen Figuren. So ist es dann zunächst die Aufgabe, möglichst schnell herauszubekommen, was sich hinter den einzelnen Figuren verbirgt. Schließlich will man dem Gegner zuvorkommen und als erster die gegnerische Fahne erobern.

Spielinhalt:

1 Spielplan, 1 großer Würfel, 16 kleine rote Burgfiguren, 3 große rote Burgfiguren, 19 Bilder mit einer roten Kante, 16 kleine blaue Burgfiguren, 3 große blaue Burgfiguren, 19 Bilder mit einer blauen Kante, 1 Spielregel.

Vor dem allerersten Spiel müssen die Burgfiguren vorbereitet werden: Die 19 Bilder mit roter Kante werden aus dem Rahmen gelöst und in die 19 roten Burgfiguren gesteckt. Die Zeichnung (I) verdeutlicht, wie man dabei vorgeht. Vor allem muß man darauf achten, daß die Fahne, der Räuberhauptmann und der Hofnarr in die großen Burgfiguren gesteckt werden.



Fahne Räuberhauptmann Hofnarr

Alle 16 weiteren Bilder kommen in die 16 kleinen Burgfiguren. Das gleiche wird nun mit den blauen Burgfiguren und den Bildern mit der blauen Kante gemacht.

Spielvorbereitungen:

Zunächst wählt jeder Spieler eine Farbe. Dann wird der Spielplan so zwischen die beiden Spieler gelegt, daß jeder die Seite mit seiner 'Wunschfarbe' direkt vor sich hat. Jeder erhält die 19 Burgfiguren in seiner Farbe.

Dann beginnt jeder Spieler mit seiner Startaufstellung. Die drei großen Burgfiguren werden auf die drei Felder der letzten Reihe gestellt. Die 16 kleinen Burgfiguren werden auf die vier Reihen davor verteilt. Alle Figuren zeigen mit der Bildseite zum Spieler selbst, so daß der Gegenspieler nicht erkennen kann, welche Bildmotive sich hinter den einzelnen Burgfiguren verbergen.

(Die Fotografie auf der Schachtelrückseite verdeutlicht, wie das Spiel aufgebaut wird.)
Der rote Spieler darf das Spiel beginnen, danach geht es abwechselnd weiter!

Spielverlauf:

Der Spieler am Zug wirft den Würfel und dreht dann eine Burgfigur aus der vordersten Reihe des Gegners um.

Wenn das Symbol auf dem Würfel mit dem Bild in der Burgfigur übereinstimmt, ist diese Figur geschlagen. Sie wird neben den Spielplan gestellt.

Wenn das Symbol des Würfels mit dem Bild der Figur nicht übereinstimmt, wird die Burgfigur an ihren Platz zurückgestellt und zwar so, daß der Gegner das Bild wieder nicht sehen kann. Man muß sich also die Bildmotive gut merken, damit man sie in späteren Runden finden und schlagen kann.

Nachdem ein Spieler eine gegnerische Figur umgedreht hat, egal ob sie danach geschlagen oder zurückgestellt wird, endet der Zug und der Gegenspieler ist an der Reihe.

Angriffsregeln:

Es darf nicht jede gegnerische Figur angegriffen, das heißt umgedreht werden. Man darf nur solche Figuren angreifen, die man direkt erreichen kann.

Das heißt, in der ersten Runde kann man nur die vier Figuren in der vordersten Reihe angreifen (**II**). Sobald eine Figur geschlagen und vom Brett genommen wurde, darf man durch diese Lücke auch die Burgfigur dahinter oder rechts bzw. links neben dem freien Feld angreifen. Allerdings darf niemals diagonal angegriffen werden.

Es brauchen also nicht alle Figuren der ersten Reihe besiegt werden, bevor man auch Burgfiguren in der zweiten Reihe angreifen darf usw.

So ‘arbeitet’ sich jeder Spieler bis zur vierten Reihe vor und hat von dort Zugang zur letzten Reihe mit den drei großen Burgfiguren (**III**).

Wenn ein Spieler in einer Burgfigur einem Drachen begegnet, kann er ihn nicht vom Plan nehmen, denn es gibt auf dem Würfel keinen Drachen. Die Figuren mit dem Drachen müssen also gut überlegt aufgestellt werden, um den Gegner zu behindern.

Eroberung der Fahne (Spielsieg):

Sobald ein Spieler bis zur vierten Reihe vorgedrungen ist, darf er in seinem **nächsten** Zug versuchen, eine der drei großen Burgfiguren zu schlagen. Für diesen Zug wird nicht gewürfelt und auch der Standort der zuletzt geschlagenen Burgfigur spielt hierbei keine Rolle. Er kann eine beliebige der drei großen Burgfiguren angreifen (**IV**).

Wird dabei der **Hofnarr** umgedreht, wird diese Figur neben den Spielplan gestellt. Beim nächsten Zug wird dann eine weitere große Burgfigur umgedreht.

Achtung! Dreht ein Spieler den **Räuberhauptmann** um, hat er großes Pech gehabt. Denn nun darf der Gegner alle seine geschlagenen Burgfiguren wieder auf dem Spielbrett aufstellen und man muß erneut versuchen, sich einen Weg durch die Reihen ‘freizukämpfen’.

Dreht ein Spieler die große Burgfigur mit der **Fahne** um, hat er gewonnen und das Spiel ist zu Ende.

STRATEGO® Junior

GB

Stratego Junior is an exciting board game for two players, ages five and up. The object of the game is to capture your opponent's flag. This is not as easy as it sounds because you don't know where it is! The flag is hidden from view, as are all the other Stratego pieces. In fact, at the beginning of the game, you don't know what any of the playing pieces are. But you will need to find out quickly if you want to capture the flag from your opponent. But how do you do this? Read on and find out!

In the box you will find:

A playing board, one large dice, 16 small red castles, 3 big red castles, a cardboard sheet with 19 pictures with a red edge, 16 small blue castles, 3 big blue castles, a cardboard sheet with 19 pictures with a blue edge.

If you're playing for the first time:

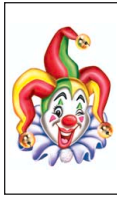
Be careful to follow these instructions! You will need to put all 19 pictures with the **red** edge in the red castles. Refer to the drawing to see how to do this **(I)**. Make sure that you put the flag, the robber baron and the jester in the three big castles.



The flag



The robber baron



The jester

Place the remaining 16 pictures in the small castles. Once you have done this, you will of course need to follow the same steps for the blue pictures.

Now you're ready to play!

Setting up:

Throw the dice to see who plays red and who plays blue. The playing board should be placed between you, with the red player on the red side and the blue player on the blue side. The three big castles are put on the three spaces at the back, and the 16 small castles go on the 16 spaces in front. Put all the pieces on the board so that the picture-sides face you and that your opponent can't see what they are. Look at the photograph on the bottom of the Stratego Junior box — this is how it should look like once the castles have been set up.

How to play:

Red always starts first. Throw the dice. Now turn around one of your opponent's castles in the front row. If the picture on the castle matches that on the dice, then you've captured this castle and you can remove it from the board. If the picture is different, then you have to turn the piece around again. But remember the picture, because the next time you throw the dice and get this picture, you can turn this piece around and capture it! On each turn you are only allowed to roll the dice once and turn around one castle. Then it is the opponent's turn.

Attacking Castles:

You can't just attack any castle on the board, but only those that your pieces can reach without going through another piece. At the beginning, you will have a choice of the first four castles **(II)**, but once you've captured one of these, you can also attack one of the castles in the second row.

But you don't always have to choose a castle straight in front of you; you can attack those to the left and right too (but remember, you can't attack diagonally). In this way, you work your way up to the three big castles at the back (III).

If you encounter a dragon, you will not be able to advance. There are no dragons on the dice, and a piece with a dragon can never be removed from the board. So you have to try to find a good place for them when you set up your pictures.

Capturing the flag:

Once you have removed a castle in the back row (the fourth row), regardless of how you have made a path to the back, you can choose one of the three big castles during your **next** turn (IV).

If you choose **the jester**, you can remove this castle, and you can choose one of the two remaining castles during your next turn.

If you choose the **robber baron** then you're out of luck. Your opponent can then put all of his or her captured pieces back on the board any way he or she chooses. You will then have to start all over again. But the robber baron does have to be removed from the board!

If you choose the **flag**, then you have won the game.

STRATEGO® Junior

1

Stratego Junior è un gioco emozionante per 2 giocatori e se hai già 5 anni, puoi giocarlo anche tu. Per vincere devi riuscire a catturare la bandiera dell'avversario, ma non è così facile come sembra, perché non sai dove si nasconde. Nei castelli del tuo avversario, infatti, sono nascosti tanti personaggi diversi e solo dopo un'attenta ricerca riuscirai a scoprire il nascondiglio della sua bandiera. Attento però a non perdere tempo o sarà lui a scoprire dove hai nascosto la tua!

Nella scatola trovi:

Un piano di gioco, un dado speciale, 16 piccoli castelli rossi, 3 castelli rossi più grandi, 16 piccoli castelli azzurri, 3 castelli azzurri più grandi, 19 tesserine in cartone fustellato con il bordo rosso, 19 tesserine in cartone fustellato con il bordo azzurro.

Quando giochi la prima partita:

Stacca le 19 tesserine con il bordo rosso.

Prendi quelle che raffigurano la bandiera, il brigante e il buffone ed inseriscile nei tre castelli rossi più grandi, in modo che l'immagine sia visibile (I). Prendi le altre 16 ed inseriscile nei piccoli castelli rossi, in modo che l'immagine sia visibile.

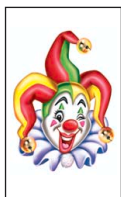
Ora ripeti l'operazione con le 19 tesserine con il bordo azzurro, inserendole nei castelli azzurri (la bandiera, il brigante e il buffone in quelli più grandi, le altre in quelli piccoli). Aiutati guardando il disegno.



La bandiera



Il brigante



Il buffone

Lo schieramento iniziale:

Mettete il piano di gioco sul tavolo. Lanciate il dado per decidere con quale colore giocare. Il giocatore rosso si siede dal lato rosso e prende i castelli rossi. Il giocatore azzurro si siede dal lato azzurro e prende i castelli azzurri. Ogni giocatore colloca sul piano di gioco i propri castelli colorati, con la figura rivolta verso di sé in modo tale che l'avversario non veda che cosa nascondono. I tre castelli più grandi devono essere collocati sulle 3 caselle posteriori, mentre i 16 castelli piccoli devono trovarsi sulle 16 caselle anteriori. Per capire meglio come si schierano i castelli potete guardare la foto che si trova sul retro della scatola.

La partita può cominciare:

Inizia il giocatore rosso, che tira il dado. Poi gira un castello dell'avversario che si trova sulla prima fila di caselle e guarda che cosa nasconde. Se la figura è la stessa di quella del dado, il giocatore conquista il castello e lo toglie dal piano di gioco. Se invece la figura è diversa, il giocatore deve rimettere il castello al suo posto, come lo aveva trovato. E' importante ricordarsi le figure nascoste nei castelli, per riuscire a conquistarli ed eliminarli dal piano di gioco nei turni successivi. Ad ogni turno il giocatore rosso può tirare il dado una volta sola e può girare un solo castello, poi tocca al giocatore azzurro, che fa lo stesso.

Quando è il tuo turno, lancia il dado e prova a trovare un castello con la figura uguale a quella del dado.

Il tuo obiettivo è di riuscire ad aprirti una strada per raggiungere i tre castelli più grandi del tuo avversario, ma attenzione: non puoi girare il castello che vuoi, ma solo quelli che, dalla tua parte, puoi raggiungere senza ostacoli. All'inizio puoi scegliere solamente fra i primi quattro (II), poi potrai provare ad eliminare anche quelli delle altre file, "muovendoti" in orizzontale o in verticale, ma non in diagonale (III).

Se 'incontri' un drago ti devi fermare.

Non c'è il drago sul dado quindi non è possibile eliminare i pezzi con il drago dalla plancia; per questo motivo devi riuscire a posizionarli al meglio sulla plancia.

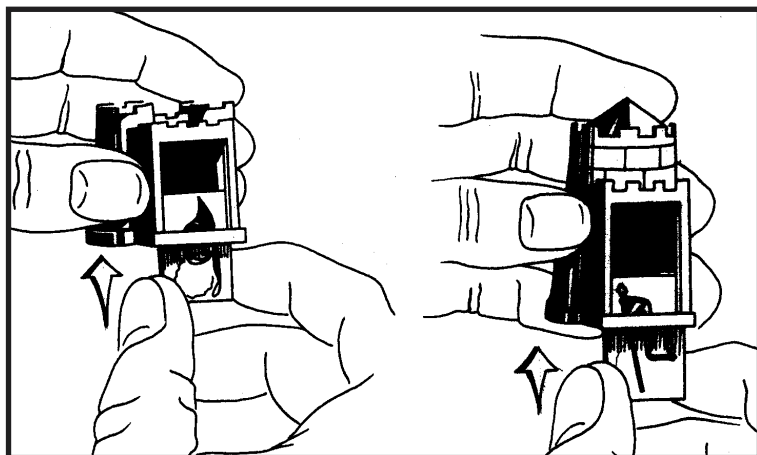
La conquista della bandiera:

Non appena sei riuscito a togliere un castello dall'ultima fila (la quarta), al turno successivo e senza bisogno di lanciare il dado, potrai girare uno dei tre castelli più grandi a tua scelta. Non importa dove finisce il tuo percorso, puoi sempre scegliere fra tutti e tre i castelli più grandi (IV).

Se scopri **il buffone**, togli il castello dal piano di gioco e, al prossimo turno, potrai girare uno dei due castelli rimasti.

Se scopri **il brigante**, sei proprio sfortunato. Il tuo avversario può rimettere in gioco, dove vuole, tutti i castelli che avevi conquistato, tranne quello che nascondeva il brigante che è eliminato per sempre. Purtroppo dovrai ricominciare da capo.

Se scopri **la bandiera**, hai vinto!



I

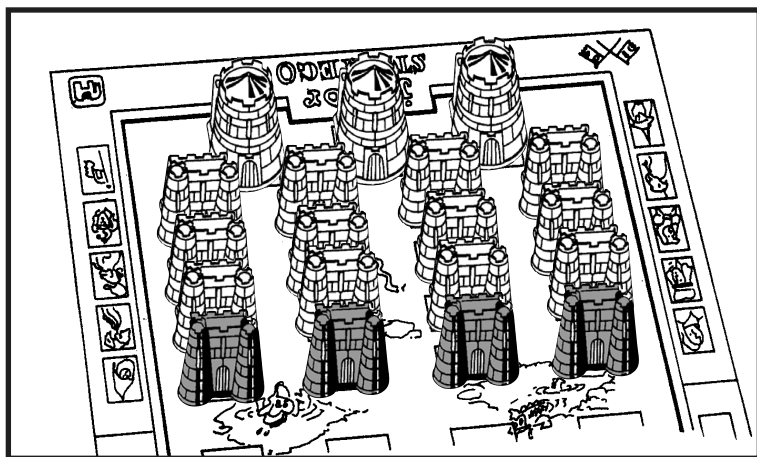
Zo schuif je de plaatjes in de kastelen.

C'est ainsi que tu glisses les illustrations dans les châteaux.

So werden die Bilder in die Burgfiguren gesteckt.

This is how you put the pictures in the castles.

Così si inseriscono le tesserine nei castelli.



II

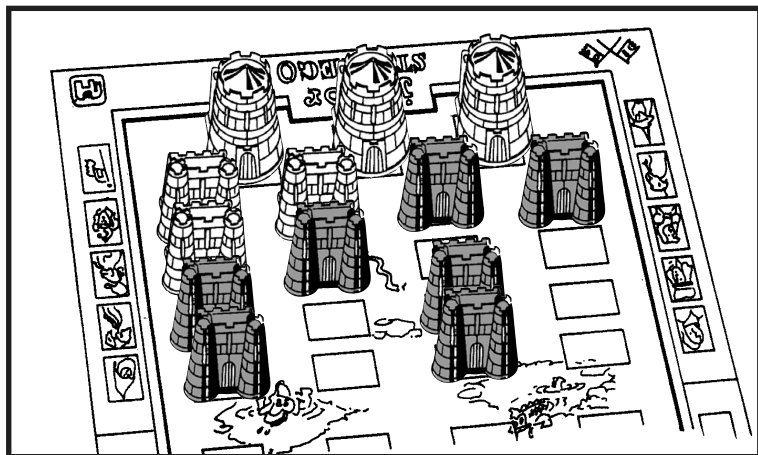
Als het spel begint mag je alleen de donkere kastelen aanvallen.

Au début de la partie, tu peux seulement attaquer les châteaux sombres.

Zu Spielbeginn dürfen nur die dunklen Burgfiguren angegriffen werden.

When the game starts, you can only attack the dark castles.

All'inizio del gioco puoi scegliere solo uno dei castelli in colore scuro.



III

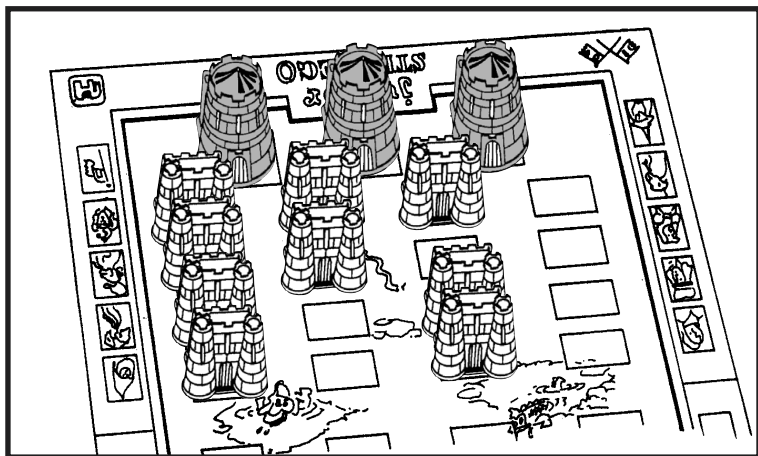
Alle donkere kastelen mag je hier aanvallen.

Tu peux attaquer ici tous les châteaux sombres.

Man darf dabei eine beliebige der dunklen Burgen angreifen.

You can attack any of these dark castles.

In questo fase del gioco puoi scegliere uno qualsiasi dei castelli in colore scuro.



IV

Je bent achterin! Je kiest één van de drie donkere kastelen.

Tu es à l'arrière! Tu choisit un des trois châteaux sombres.

Wer die letzte, die vierte Reihe erreicht, darf eine beliebige der drei dunklen Burgen angreifen

You've reached the back row! Now choose one of the three dark castles!

Sei arrivato in fondo! Scegli uno dei tre castelli in colore scuro.

<http://www.jumbo.nl>

- NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
- F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.
- GB Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.
- I Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche.

© 1997 Jumbo International, Amsterdam.

