

STRATEGO Junior

Stratego Junior er skemmtilegt tveggja manna borðspil fyrir fimm ára og eldri. Markmið spilsins er að ná fána keppinautarins. Það er ekki eins og auðvelt og það hljómar því þú veist ekki hvar hann er! Þú sérð hvorki hvar fáninn er né hin Stratego peðin. Í raun og veru veistu ekki hvar nokkurt peð er í upphafi leiksins. En þú finnur það fljótt út ef þú villt ná fána keppinautar þíns. En hvernig fer maður að því? Lestu áfram til að komast að því!

Í spilakassanum er að finna:

Leikborð, einn stóran tening, 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:

Lesið leiðbeiningarnar gaumgæfulega! Þið þurfið að setja allar 19 myndirnar í rauða rammanum í rauðu kastalana. Fáninn, ræningja baróninn og hirðfíflíð eiga að fara í stóru kastalana. Hinar 16 myndirnar fara í litlu kastalana. Þegar þessu er lokið er gert eins með bláu myndirnar.

Nú er allt klárt fyrir leikinn!

Undirbúningur:

Kastið upp á hver spilar rauðu og hver bláu. Leikborðið á að vera á milli ykkar, sá sem er rauður er rauðumegin á leikborðinu og blár er bláumegin. Stóru kastalarnir þrír eru settir á hringina þrjá sem eru næstir ykkur á leikborðinu, og hinir 16 kastalarnir eru settir reitina 16 sem eru þar fyrir framan. Setjið alla kastalana á leikborðið þannig að myndin snúi að ykkur og andstæðingurinn sér þær ekki. Myndin undir Stratego Junior spilakassanum sýnir hvernig leikborðið ætti að líta út þegar peðunum hefur verið stillt upp.

Hvernig á að spila:

Rauður byrjar alltaf. Kastaðu teningnum og snúðu svo við einum kastala andstæðingsins í fremstu línunni fyrir framan þig. Ef myndin á kastalanum er sú sama og á teningnum hefurðu náð yfirtökum á kastalanum og færir 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! Í hverri umferð mega leikmenn aðeins kasta teningnum einu sinni og snúa einum kastala við. Síðan á næsti leikmaður að gera.

Árás á kastala:

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, en þegar einum af þeim er náð þá er hægt að ráðast á kastalana í annarri röðinni.

En það þarf ekki alltaf að velja kastalana sem eru beint fyrir framan ykkur, það má líka ráðast á þá sem eru til hægri og vinstri (það má ekki ráðast á kastala sem eru á ská). Með þessum hætti brjótið þið ykkur leið að stóru köstulunum þremur sem eru lengst frá ykkur.

Ef þið hittið á dreka getið þið ekkert gert. Það eru engir drekar á teningnum og það er ekki hægt að hreyfa drekaþéðin á boðinu. Af þeim sökum skuluð þið reyna að velja góðan stað fyrir drekana þegar þið setjið upp spilið.

Fánanum náð:

Þegar tekist hefur að brjóta leið að kastala í síðustu röðinni (fjórðu röðinni fyrir framan ykkur), sama hvernig þið fóruð að því, á að velja einn af þremur stóru köstulunum í **næstu** umferð.

Ef **hirðfíflíð** er valið, má færa þann kastala af leikborðinu, og í næstu umferð má velja annan af tveimur köstulunum sem eftir eru.

Ef **ræningja baróninn** er valinn leikur heppnin ekki við þig. Andstæðingurinn getur sett öll þéðin sín aftur á leikborðið, og raðað þeim upp eins og honum sýnist. Það þýðir að þú þarft að byrja upp á nýtt. En það á að fjarlægja ræningja baróninn af leikborðinu!

Ef **fáninn** er valinn hefur þú unnið spilið.