

Waterloo

~ 200 years ~

Stratego

Spelregels
Règles du jeu
Spielanleitung
Rules of the game



12+



45 min.



2

Relive and refight the battle of Waterloo





INHOUD

INTRO	4
INHOUD VAN DE DOOS	4
HET SPEL	4

DEEL I

BASISSPEL	5
1. DE OVERWINNING BEHALEN	5
2. OPSTELLING	5
3. VLUCHTROUTE	5
4. DE SPEELSTUKKEN	6
5. DE (OPPER)BEVELHEBBERS	7
6. DE OPSTELLING	7
7. ACTIES	8
8. AANVALLEN	8
9. DE PRUISEN KOMEN!	8

PART II

STANDAARD VARIANT	9
10. TERREIN TEGELS	9
11. MANOEUVREER KAARTEN	10

DEEL III

EXPERT VARIANT	11
12. PLANCENOIT	11
13. DE ACHTERVOLGING	12
14. EXTRA SCENARIO'S	12
SPEELSTUKKEN	46/47



INHALT

INTRO	26
SPIELAUSSTATTUNG	26
DER SPIELABLAUF	26

TEIL I

BASISSPIEL	27
1. DEN SIEG ERRINGEN	27
2. AUFSTELLUNG	27
3. FLUCHTROUTE	27
4. DIE SPIELFIGUREN	28
5. DIE (OBER-) BEFEHLSHABER	29
6. DIE AUFSTELLUNG	29
7. AKTIONEN	30
8. ANGREIFEN	30
9. DIE PREUSSEN KOMMEN!	30

TEIL II

STANDARD SPIEL	31
10. GELÄNDEKARTEN	31
11. MANÖVERKARTEN	32

TEIL III

EXPERTEN VARIANTE	33
12. PLANCENOIT	33
13. DIE VERFOLGUNG	34
14. EXTRA SZENARIEN	34
SPIELFIGUREN	46/47



CONTENU

INTRO	14
CONTENU DE LA BOÎTE	14
LE JEU	14

CHAPITRE I

VERSION DE BASE	15
1. GAGNER LA BATAILLE	15
2. PRÉPARATIFS	15
3. ISSUES DE SECOURS	15
4. LES PIÈCES	16
5. LES COMMANDANTS (EN CHEF)	17
6. DISPOSITION DES PIÈCES	17
7. ACTIONS	18
8. ATTAQUER	18
9. L'ARRIVÉE DES PRUSSIENS!	18

CHAPITRE II

VERSION CLASSIQUE	19
10. CARTES DE TERRAIN	19
11. CARTES DE MANŒUVRE	20

CHAPITRE III

VERSION EXPERT	21
12. PLANCENOIT	21
13. LA POURSUITE	22
14. AUTRES SCÉNARIOS POSSIBLES	22
PIÈCES DE JEU	46/47



CONTENTS

INTRO	36
CONTENTS	36
THE GAME	36

PART I

THE BASICS	37
1. WINNING THE GAME	37
2. SET-UP	37
3. LINES OF RETREAT	37
4. THE PIECES	38
5. THE COMMANDERS	39
6. ARMY SET-UP	39
7. MOVEMENT	40
8. ATTACK	40
9. THE PRUSSIANS ARRIVE!	40

PART II

STANDARD GAME	41
10. TERRAIN TILES	41
11. MANŒUVRE CARDS	42

PART III

EXPERT GAME	43
12. PLANCENOIT	43
13. THE PURSUIT	44
14. EXTRA SCENARIO'S	44
GAME PIECES	46/47

Waterloo - 200 years - Stratego®



“Napoleon hoefde, om zijn keizerrijk terug te krijgen,
alleen maar zijn hoed te laten zien.”

CITAAT VAN HONORÉ DE BALZAC.

Na 20 jaar het politieke reilen en zeilen in Europa te hebben beheerst en praktisch het hele continent te hebben veroverd werd Napoleon, Keizer der Fransen, in 1814 eindelijk verslagen door de Pruisische, Russische en Oostenrijkse legers. Napoleon werd verbannen naar het eilandje Elba aan de Italiaanse kust. Profiterend van de onenigheid in Frankrijk veroorzaakt door de herstelde Bourbon monarchie slaagde hij na 10 maanden erin om te ontsnappen en terug te keren. Nadat hij tevergeefs geprobeerd had om vrede te sluiten met zijn eerdere vijanden werd hij door de geallieerden op het Congres van Wenen vogelvrij verklaard en brak de oorlog opnieuw uit. Napoleon bouwde opnieuw een leger op en viel België binnen om de Engelsen en Pruisen te verslaan vooraleer ze kans hadden om zichzelf te mobiliseren.

Na de veldslagen te Ligny en Quatre Bras, blokkeerde Wellington de Franse opmars naar Brussel met zijn leger van Britten, Duitsers, Nederlanders en Belgen. In het kleine dorpje Mont St.Jean nabij Waterloo kwam het op 18 juni 1815 tot een beslissende veldslag. Herbeleef één van de meest bekende veldslagen in de geschiedenis en voer uw troepen aan als Keizer Napoleon of Wellington. Slaag jij erin om de linies van Wellington te doorbreken vooraleer de Pruisen op het slagveld aankomen of zul je net zoals Napoleon je ‘Waterloo tege- moet gaan’?

INHOUD VAN DE DOOS

- 47 x Blauwe speelstukken
- 45 x Rode speelstukken
- 13 x Zwarte speelstukken
- 1 x Speelbord
- 1 x Strijddobbelsteen
- 2 x Heuvelveld
- 2 x Modderveld
- 3 x Gebouwentegels
- 15 x Manoeuvreerkaarten
- 6 x Vluchtroutekaarten
- 12 x Degradatiestukken
- 6 x Schadefiches voor gebouwen
- 3 x Markeervlaggen ‘bezet gebouw’
- 1 x Spelbeurt pion

HET SPEL

De spelers kiezen of ze de Fransen (Blauw) of de Geallieerden (Rood) willen spelen. De Franse speler beschikt over een leger van 47 stukken. De Geallieerde speler beschikt over een leger van 45 stukken, maar kan na de 12de spelbeurt op versterking rekenen van het Pruisische leger (Zwart) bestaande uit 13 stukken.

Afhankelijk van de versie die er gespeeld wordt moeten de spelers

proberen om elkaar te verslaan op het slagveld door elkaars vluchtroute te bezetten. De spelers proberen een overwinning te behalen door hun eenheden zodanig op hun helft op te stellen dat ze verschillende aanvallen van hun tegenstander kunnen afslaan en zelf succesvolle aanvallen kunnen uitvoeren.

Stratego: Waterloo bestaat uit drie versies: het Basisspel, het Standaard spel en het Expert spel.

! We raden beginnende spelers aan om eerst het Basisspel een paar maal te spelen voordat ze zich wagen aan de Standaard- en Expert versie.

DEEL I

⇒ Basisspel ⇐

“De kansen zijn 90 tegen 10 in ons voordeel.”

NAPOLEON TEGEN ZIJN STAF VOORAFGAAND AAN DE SLAG.

1. DE OVERWINNING BEHALEN

De speler die er als eerste in slaagt om de vluchtroute van zijn tegenstander te bezetten behaalt een beslissende overwinning en wint dus het spel. Een speler wint ook als hij de opperbevelhebber én de bevelhebber van de tegenstander slaat. De tegenstander mag dan namelijk geen acties meer doen.

2. OPSTELLING

- Het speelbord wordt tussen de twee spelers in op tafel geplaatst. De Franse speler neemt plaats aan de kant van het bord met de Franse vlag. De Geallieerde speler neemt plaats aan de kant van het bord met de Britse vlag.
- De Franse speler neemt zijn 47 speelstukken uit de doos.
- De Geallieerde speler neemt zijn 45 speelstukken uit de doos.
- Neem de 13 Pruisische stukken en zet ze met de rugzijde naar de spelers toe. Hussel ze door elkaar zodat beide spelers niet weten welk stuk waar staat.
- De Vluchtroutekaarten worden geschud en naast het speelbord gelegd.
- De Spelbeurt pion wordt op de tijdslijn gezet aan de kant van het bord. Hij start om 11.00 uur.
- De Strijddobbelsteen wordt naast het speelbord gelegd.
- In het basisspel worden de Manoeuvreekaarten, Terreinvelden, Gebouwkaarten, Schadefiches en Markeervlaggen niet gebruikt.

3. VLUCHTROUTE

De speler die er als eerste in slaagt om minstens twee van zijn eenheden op de geheime vluchtroute van zijn tegenstander te krijgen, wint de veldslag en dus ook het spel.

Ten tijde van de Napoleontische oorlogen was het de normale gang van zaken dat de oprukkende legers tijdens hun veldtochten gevolgd werden door bagagetransporten, munitiedepots, mobiele zieken-

huizen en eventuele versterkingen. Zij vormden een onafgebroken schakel tussen hun hoofdstad en het vijandelijke gebied dat zij wilden onderwerpen. Indien hun communicatielijnen verbroken werden, waren ze van iedere hulp afgesneden en waren de verliezen catastrofaal.

Bij ‘**Stratego Waterloo**’ is het dus van belang om de slaglinie waarachter de communicatielijnen zich bevinden goed te beschermen. Deze kan liggen achter de linker slaglinie (vak 1, 2, 3 of 4 van het speelbord), middelste slaglinie (vak 5, 6, 7 of 8 van het speelbord) of rechterslaglinie (vak 9, 10, 11 of 12 van het speelbord).

Voordat het spel kan beginnen dienen beide spelers blindelings een vluchtroutekaart van hun kleur te nemen om te zien achter welke slaglinie hun communicatielijnen zich bevinden. Zij moeten de kaart bij zich houden en verbergen voor hun tegenspeler. De tegenspeler kan alleen gissen waar de communicatielijnen zich bevinden die doorbroken moeten worden om de overwinning te behalen. Het is van belang dat deze slaglinie goed verdedigd wordt tijdens de veldslag om een nederlaag te vermijden.

Zodra de tegenstander met **twee stukken** op de geheime communicatielijnen staat, moet dat gemeld worden en is het spel afgelopen.

“Je denkt dat Wellington een groot generaal is? Ik zeg je nu dat hij een slecht generaal is en dat het Engelse leger een slecht leger is en dat deze klus ons niet meer moeite zal kosten dan het verteren van ons ontbijt.”

NAPOLEON TO MARSHAL SOULT

WHEN ADVISED TO CALL BACK GROUCHY PRIOR TO THE BATTLE.

4. DE SPEELSTUKKEN

Om een succesvolle veldslag uit te voeren dient men eerst de stukken te leren kennen en ze te leren gebruiken. De speelstukken stellen de eenheden voor van alle drie de legers ten tijde van de Slag bij Waterloo in 1815. De Franse speler begint met een voordeel: in alle versies hebben de Fransen sterkere eenheden en méér artillerie, maar in de Standaard en Expert versie kan de Geallieerde speler gebruik maken van een uitstekende defensieve positie dankzij de Terreintegels.



De Franse speler

beschikt over:

Infanterie-eenheden

- 5 x Lichte Infanterie
- 20 x Infanterie
(waaronder 5 Keizerlijke Garde eenheden)

Cavalerie-eenheden

- 6 x Lichte Cavalerie
- 6 x Zware Cavalerie
(waaronder 3 Keizerlijke Garde eenheden)

Artillerie

- 8 x Kanonnen

Bevelhebber

- 1 x Maarschalk Ney

Opperbevelhebber

- 1 x Keizer Napoleon



De Geallieerde speler

beschikt over:

Infanterie-eenheden

- 5 x Lichte Infanterie
- 21 x Infanterie
(waaronder 3 Veteranen eenheden)

Cavalerie-eenheden

- 6 x Lichte Cavalerie
- 5 x Zware Cavalerie
(waaronder 2 Veteranen eenheden)

Artillerie

- 6 x Kanonnen

Bevelhebber

- 1 x Lord Uxbridge

Opperbevelhebber

- 1 x Duke of Wellington



De Pruisische speler

beschikt over:

Infanterie-eenheden

- 4 x Lichte Infanterie
(Landwehr miltie)
- 3 x Infanterie

Cavalerie-eenheden

- 4 x Lichte Cavalerie
(Landwehr miltie)

Artillerie

- 1 x Kanon

Bevelhebber

- 1 x Von Bulow

Hoewel de ontwerper zijn best heeft gedaan om zoveel mogelijk eenheden toe te voegen die historisch gezien aan de veldslag hebben meegestreden, was het onmogelijk om ze allemaal bij te voegen. De 52nd Light, de Inniskillings, de Nederlandse en Nassau infanterie in het Geallieerde leger, Marbot's 7de Huzaren, de Dragonders van de Lijn en de Grenadiers à Cheval in het Franse leger, de West-Pruisische Oelanen in het Pruisische leger bijvoorbeeld werden helaas niet toegevoegd.

Er is eveneens grote zorg besteed om zoveel mogelijk nationaliteiten toe te voegen die tijdens de historische veldslag hebben meegestreden, maar de Britse, KGL en Hannoverse infanterie zijn samengevoegd omdat ze hetzelfde rode uniform hadden; de Belgische en Nederlandse troepen zijn eveneens gefuseerd omdat de Belgen te Waterloo toen officieel deel uitmaakten van het Nederlandse koninkrijk onder Koning Willem I.

Er zijn drie soorten eenheden in 'Stratego Waterloo' Infanterie, Cavalerie en Artillerie.

Aan de achterkant – voor de tegenspeler – zijn ze herkenbaar aan de volgende symbolen:

INFANTERIE • CAVALERIE • ARTILLERIE



De Infanterie is onderverdeeld in:

Lichte infanterie:

- Lichte infanteriestukken hebben een sterkte van 1 of 2.
- Lichte infanteriestukken kunnen drie velden bewegen per actie.
- Lichte infanteriestukken zijn immuun tegen artillerievuur.

Lijn infanterie:

- Lijn infanteriestukken hebben een sterkte van 3 maar als het veteranen of Keizerlijke garde eenheden zijn zelfs 4, 5 of 6.
- Lijn infanteriestukken kunnen twee velden bewegen per actie.

De Cavalerie is onderverdeeld in:

Lichte cavalerie:

- Lichte cavaleriestukken hebben een sterkte van 2.
- Lichte cavaleriestukken kunnen ongehinderd van de ene kant van het speelbord naar de andere bewegen op voorwaarde dat de velden

tussenin onbezet zijn – doch slechts in één enkele richting per actie.

- Bevelhebbers en Opperbevelhebbers worden beschouwd als Lichte cavaleriestukken.

Zware cavalerie:

- Zware cavaleriestukken hebben een sterkte van 4 maar als het veteranen of Keizerlijke garde eenheden zijn zelfs 5 of 6.
- Zware cavaleriestukken kunnen ongehinderd van de ene kant van het speelbord naar de andere bewegen op voorwaarde dat de velden tussenin onbezet zijn – doch slechts in één enkele richting per actie.
- Zware cavaleriestukken verliezen 1 sterkte iedere keer dat ze een stuk van een tegenspeler aanvallen.
- Na iedere succesvolle aanval met een cavaleriestuk, wordt er een degradatiestuk opgeklikt. Ieder degradatiestuk staat voor -1 aan sterkte (zie pagina 47).

Het herwinnen van sterkte:

Zware cavaleriestukken die sterkte verloren hebben moeten ten minste voor één speelbeurt van het speelbord worden afgehaald eer ze al hun sterkte terug kunnen winnen.

Deze stukken van het bord afhalen telt niet als een actie, maar ze terug op het speelbord plaatsen wel.

Verzwakte cavaleriestukken kunnen pas van het speelbord worden afgehaald NADAT de tegenspeler de kans heeft gekregen om minstens één tegenaanval uit te voeren.

“Een stevige kloppartij dit,
Heren; laten we eens kijken
wie het langste kan kloppen.”

WELLINGTON TE WATERLOO

Artillerie:

De artillerie is niet onderverdeeld!

- Artillerie kan per actie één veld verplaatst worden.
- Artillerie kan per actie maar één keer vuren.
- Artillerie vuurt recht naar voren, 1, 2 of 3 velden, mits de velden ertussen leeg zijn. (Line of Sight)
- Artillerie vernietigt ALLE stukken. – dus ook de artillerie van de vijand – maar NIET de lichte infanterie.
- Artillerie kan gebouwen vernietigen.
- Artillerie stukken zijn kwetsbaar aan de zij- en achterkant; van de voorzijde kunnen ze niet vernietigd worden. Als een vijandelijk stuk een artillerie eenheid van voren aanvalt, dan is dit stuk uitgeschakeld.

Speelstukken kunnen vijandelijke stukken met een lagere sterkte uitschakelen. Dus de stukken met een sterkte van 6 kunnen stukken met een sterkte van 1-5 vernietigen; stukken met een sterkte van 5 schakelen stukken met een sterkte van 1-4 uit en zo verder. De lichte infanterie heeft de laagste sterkte, maar zij bewegen snel en hebben het voordeel dat ze immuun zijn voor artillerie vuur.

5. DE (OPPER)BEVELHEBBERS

Iedere speler beschikt over een bevelhebber en een opperbevelhebber: Maarschalk Ney is bevelhebber voor de Fransen en Lord Uxbridge voor de Geallieerden. Na de 12e beurt, als de Pruisen op het speelbord verschijnen, beschikken de Geallieerden ook over Feldmarshall Von Bulow.

Bevelhebbers hebben een sterkte van 5 omdat hun aanwezigheid op de voorste linies de manschappen motiveert, maar ze worden ingedeeld bij de lichte cavalerie. Ze verliezen na een succesvolle aanval dan ook geen sterkte.

Bevelhebbers zijn uitermate belangrijk, omdat ze EEN ACTIE waard zijn gedurende het spel. Als een speler zijn bevelhebber verliest, mag die speler één actie minder uitvoeren tijdens zijn beurten. Dus in plaats van 3 acties per beurt, mag die speler nog maar 2 acties uitvoeren!

Hoewel het dus sterke stukken zijn, die erg nuttig kunnen zijn bij een aanval, is het zaak er voorzichtig mee om te gaan.

“De Keizerlijke Garde sterft,
maar geeft zich niet over!”

NAPOLEON & WELLINGTON:

De opperbevelhebbers Napoleon en Wellington hebben geen sterkte omdat ze elk stuk kunnen verslaan, maar **alleen als ze aanvallen**. Als ze echter zelf worden aangevallen, maakt het niet uit of het een stuk met een hoge of lage sterkte is, dan zijn ze uitgeschakeld en verdwijnen ze van het bord.

Opperbevelhebbers zijn, evenals de bevelhebbers, ingedeeld bij de lichte cavalerie. Ze verliezen na een succesvolle aanval dan ook geen sterkte. Maar let op: Ook de opperbevelhebbers en de bevelhebbers sneuvelen als ze artillerie van voren aanvallen!

Opperbevelhebbers zijn TWEE ACTIES waard. Het verlies van Wellington of Napoleon heeft tot gevolg dat een speler twee acties verliest. In plaats van 3 acties mag die speler dus nog maar 1 actie uitvoeren. Het verlies van Napoleon of Wellington leidt in de meeste gevallen tot verlies van de slag.

6. DE OPSTELLING

In ‘Stratego Waterloo’ stelt de Geallieerde speler als eerste zijn leger op; daarna is het de beurt aan de Franse speler. De Franse speler kan dus zijn opstelling aanpassen aan de Geallieerde opstelling.

De spelers stellen hun stukken op de onderste vier rijen aan hun kant van het speelbord op. De stukken moeten met de achterzijde – waarop staat aangegeven tot welke eenheid ze behoren: Infanterie, Cavalerie of Artillerie – naar de tegenstander toe geplaatst worden. Op de twee middelste rijen mogen geen stukken worden opgesteld.

De spelers moeten niet al hun stukken op het bord plaatsen.; ze mogen maximaal 10 stukken als reserve achterhouden. Die mogen later tijdens het spel als versterking worden ingebracht.

! Bevelhebbers en opperbevelhebbers moeten altijd op het speelbord worden opgesteld!

7. ACTIES

De Geallieerde speler begint. Een speler die aan de beurt is, beschikt over drie acties. Een actie kan zijn:

- Een stuk verplaatsen
- Een stuk aanvallen
- Een artilleriestuk laten vuren
- Een reserve of gedegradeerd stuk terugplaatsen: Je plaatst dat stuk op een leeg veld op de onderste rij.
- Een manoeuvreerkaart spelen (alleen bij standaard- en expertspel)

Iedere beurt voeren de spelers zo drie acties uit, tenzij een Manoeuvre Kaart wordt gespeeld (zie bij Manoeuvre Kaarten in het Standaardspel) of als een speler een (opper) bevelhebber heeft verloren.

Een stuk verplaatsen:

De eenheid waartoe een stuk behoort bepaalt hoe ver een stuk mag worden verplaatst (zie bij Speelstukken). Stukken mogen voorwaarts, zijwaarts en achterwaarts worden verplaatst. Er mag altijd maar één stuk op een veld staan en stukken kunnen nooit over andere stukken heen springen.

8. AANVALLEN

Als je een stuk wilt verplaatsen naar een veld dat bezet is door een vijandelijk stuk, dan moet je dat stuk aanvallen. Beide stukken tonen dan hun sterkte. Het stuk met de laagste sterkte is uitgeschakeld en verdwijnt van het bord. De overwinnaar plaatst het verslagen stuk aan zijn kant naast het bord. Als het aanvallende stuk wint, neemt het de plaats in van het verslagen stuk; als het aangevallen stuk wint, blijft hij staan waar het stond.

! Een aanval is altijd het einde van een actie. Je kunt nooit meerdere aanvallen uitvoeren in één enkele actie, tenzij een '+' wordt geworpen met de strijddobbelsteen.

De strijddobbelsteen

Als beide stukken dezelfde sterkte hebben, dan gooit de aanvaller met de strijddobbelsteen. De zijden van de dobbelsteen betekenen het volgende:

1. Blauw

Het blauwe stuk is de overwinnaar. Het rode/zwarte stuk verdwijnt van het bord en het blauwe stuk gaat op het veld van het rode/zwarte stuk staan.

2. Rood

Het rood/zwarte stuk wint. Het blauwe stuk gaat van het bord en rood/zwart neemt de plaats van blauw in.

3. Blauw '+'

Het blauwe stuk wint en neemt de plaats van het rode/zwarte stuk in, dat van het bord verdwijnt. Maar het blauwe stuk valt in zijn overwinningsroes ook nog het volgende, aangrenzende stuk aan. Blauw valt het stuk aan in dezelfde richting als waarvan hij in eerste instantie aanviel. Die aanval moet ook worden uitgevoerd als het een stuk van hemzelf betreft.

4. Rood '+'

Het rode/zwarte stuk wint en neemt de plaats van het blauwe stuk in,

dat van het bord verdwijnt. Maar het rode/zwarte stuk valt in zijn overwinningsroes ook nog het volgende, aangrenzende stuk aan. Rood/zwart valt het stuk aan in dezelfde richting als waarvan hij in eerste instantie aanviel. Die aanval moet ook worden uitgevoerd als het een stuk van hemzelf of van zijn bondgenoot betreft.

5. Blauw 'R'

Het blauwe stuk wint. Het rood/zwarte stuk is weliswaar gehavend, maar nog niet uitgeschakeld. Het trekt zich terug van het bord achter de linies. Het mag in een volgende beurt weer op een leeg veld op de achterste rij worden geplaatst. Dat kost wel één actie.

6. Rood 'R'

Het rood/zwarte stuk wint. Het blauwe stuk is weliswaar gehavend, maar nog niet uitgeschakeld. Het trekt zich terug van het bord achter de linies. Het mag in een volgende beurt weer op een leeg veld op de achterste rij worden geplaatst. Dat kost wel één actie.

“Breng me nacht of breng me Blucher!”

WELLINGTON'S SCHIETGELEDJE
TOEN HIJ HOORDE DAT LA HAIE SAINTE GEVALLEN WAS.



9. DE PRUISEN KOMEN!

Aan de linkerkant van de Franse speler bevindt zich een tijdslijn. Deze geeft weer wanneer de Geallieerde speler mag rekenen op de Pruisische versterkingen. De tijdslijn geeft 11.00 uur aan wanneer de eerste beurt begint en 16.30 uur wanneer de 12e beurt begint. Aan het begin van de 12e beurt mag de Geallieerde speler twee Pruisische stukken nemen en op de zwarte Pruisische vlag aan zijn linkerhand plaatsen. Beide zien wel tot welke soort eenheid deze stukken behoren, maar kennen de speelsterkte niet. Iedere beurt mag de geallieerde speler op deze manier twee Pruisische stukken op de vlag plaatsen. Ten minste, als er plaats vrij is op de twee velden van de vlag. Als de twee plaatsen bezet zijn, mogen er geen stukken geplaatst worden.

Te beginnen met de 13e beurt gaan de Pruisen echt aan de slag deelnemen. De Pruisen mogen iedere beurt één actie uitvoeren. De geallieerden mogen van nu af aan dus 4 acties per beurt uitvoeren in plaats van 3. De Geallieerde speler beslist hoe de acties worden verdeeld, met dien verstande dat er minstens één actie door de Pruisen en één actie door de Geallieerden moet worden uitgevoerd.

Pruisische stukken die door de Fransen geslagen worden, mogen natuurlijk niet worden teruggebracht.

DEEL II

⇒ Standaard variant ⇐

Als de spelers eenmaal vertrouwd zijn geraakt met het spel op een 'leeg' speelbord, dan zijn ze klaar om het Standaard spel te spelen. In het standaard 'Stratego: Waterloo' spel geldt een extra mogelijkheid om het spel te winnen:

De speler die de opperbevelhebber van de tegenstander (Napoleon of Wellington) weet te overmeesteren, wint het spel onmiddellijk! En ook hier geldt de overwinningsregel van het basisspel: De speler, die de geheime vluchtroute van de tegenstander met twee stukken kan bezetten, wint.

10. TERREINTEGELS

“Deze grond is er trots op dat er zoveel dappere mannen streden.”

INSCRIPTIE OP DE MUUR VAN HOUGOUMONT.

In het standaardspel worden er op het speelbord drie terreinkaarten geplaatst. Zie de afbeelding hieronder voor de juiste locatie:

2 x Gebouwen:

La Haye and Papelotte
Hougemont

1 x Heuvel

Mont Saint Jean

Gebouwentegels:

Een gebouw op het slagveld is een belangrijk steunpunt voor de bezitter ervan. Het beschermt de flanken en linies van de eigen stelling en vormt een stevige uitvalsbasis voor aanvallen op vijandelijk gebied. Een gebouw is pas bezet als **de vier velden ervan bezet** zijn.



Zodra een gebouw is bezet mag de bezetter zijn **markeervlag** er plaatsen.

- Een bezet gebouw kan heroverd worden door de tegenstander, waardoor de oorspronkelijke eigenaar alle voordelen verliest.
- De speelsterkte van infanteriestukken is +1 als het gebouw geheel bezet is.
- Cavaleriestukken mogen een gebouw niet in en het ook niet aanvallen. Dit geldt dus ook voor (opper)bevelhebbers.
- Artilleriestukken kunnen een gebouw niet in, maar zij kunnen het wel onder vuur nemen!
- Een gebouw kan in puin geschoten worden door de artillerie. Daarmee vervallen alle voordelen die een gebouw biedt. Een gebouw heeft een sterkte van 4. Als het 4 x onder vuur is genomen, dan is het compleet vernietigd. De **schadefiches** worden gebruikt om aan te geven hoeveel schade een gebouw heeft geleden. Artillerie raakt de eenheden die in het gebouw zijn, niet. Eerst moet het hele gebouw vernietigd worden. Als het gebouw 4 x is geraakt, dan gelden de 'gewone' regels weer en zijn de aldaar gestationeerde troepen dus onbeschermd.

Wanneer met de strijddobbelsteen 'overwinningroes' (+) wordt gegooid en de strijd speelt zich af binnen een gebouw, dan mag de winnaar kiezen welk stuk hij aanvalt.



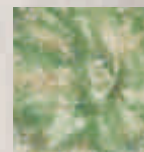
Heuvel:

Het bezit van een heuvel op het slagveld heeft aanzienlijke voordelen voor een aantal stukken – vooral voor de artillerie:

- Artillerie op een heuvel heeft niet alleen een +1 bereik (dus maximaal 4 velden), maar schiet nu ook niet meer alleen recht vooruit. Artillerie kan nu ook de velden tot op een afstand van 4 in de

kolommen rechts en links van het artilleriestuk raken. Bovendien kan een artilleriestuk nu ook over andere stukken heen schieten. Dus de 'line of sight' hoeft niet leeg te zijn!

- Artillerie op een heuvel kan niet onder vuur worden genomen door artillerie vanaf de grond!
- Infanterie - & cavaleriestukken op een heuvel krijgen een sterkte van +1 als ze worden aangevallen door stukken vanaf de grond.



Stukken kunnen nooit een sterkte hebben van méér dan 6!



“Er zijn geen orders, behalve standhouden tot de laatste man.”

WELLINGTON NA DE VAL VAN LA HAIE SAINTE TOEN ZIJN ONGERUSTE STAF OM ORDERS SMEEKTE.

11. MANOEUVREER KAARTEN

In de standaard- en expertvariant maken de spelers gebruik van de 15 manoeuvreerkaarten, waarmee ze speciale acties kunnen uitvoeren. Aan het begin van de slag kiezen beide spelers vier manoeuvreerkaarten. De Geallieerde speler kiest eerst een kaart en hij legt ook nog een kaart af. Die mag niet meer gekozen worden. Daarna doet de Franse speler hetzelfde: hij kiest een kaart en legt er een af. Zo gaat het verder tot beide spelers 4 kaarten hebben gekozen. De overige kaarten gaan bij de afgelegde kaarten. Als de Pruisen op de 13e beurt het slagveld betreden mag de geallieerde speler 2 nieuwe kaarten van

de stapel kiezen. Dat is natuurlijk een enorm voordeel voor de geallieerde speler.

De kaarten, met uitzondering van ‘Strijdlust’, moeten aan het begin van een beurt worden uitgespeeld; bovendien mag er maar één kaart per beurt gespeeld worden. **Het spelen van een kaart kost één actie-punt.** Zodra een kaart wordt gespeeld, moet hij onmiddellijk worden uitgevoerd..

Er zijn 5 verschillende kaarten:



Verkenning

Met deze kaart mag een speler vier aan elkaar grenzende stukken van de tegenstander bekijken.



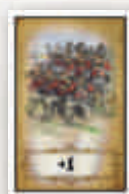
Initiatief

Met deze kaart mag een speler in een actie drie speelstukken verplaatsen.



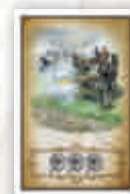
Gecombineerde Aanval

Met deze kaart mag de speler in één actie met een stuk Infanterie, Cavalerie én Artillerie aanvallen.



Strijdlust

Met deze kaart verhoogt de speler de speelsterkte van een stuk met +1. De kaart mag ook tijdens een beurt van de tegenstander gespeeld worden als een van de eigen stukken wordt aangevallen.



Artillerie barrage

Met deze kaart mogen alle aan elkaar grenzende artilleriestukken een keer vuren tijdens een actie.



DEEL III

➤ Expert variant ◀

“Dat was op zijn kantje. De meest nipte zaak die ik ooit heb meegemaakt!”

WELLINGTON NA DE SLAG BIJ WATERLOO.

Voor de ‘die hard’ wargamers die zowel het basisspel als het standaardspel reeds onder de knie hebben en nog een extra uitdaging willen is er de **Expert** variant. Zo ver als dit enigszins kan voor een bordspel dat eerst en vooral bedoeld is om plezier te verschaffen, wordt er in deze variant getracht de historische realiteit zoveel mogelijk na te bootsen.

In deze variatie gelden de volgende regels:

- Als Napoleon sneuvelt is het spel meteen ten einde. De Geallieerden hebben dan een beslissende overwinning behaald. Als Wellington sneuvelt, gaat het spel verder, maar de geallieerden hebben per beurt twee acties minder.
- De Vluchtroutekaarten worden niet gebruikt.
- Wellingtons vluchtroute is gelegen op het geallieerde centrum. Als de Fransen deze weten te bezetten met ten minste twee eenheden dan is het spel meteen ten einde. De Fransen hebben dan een beslissende overwinning behaald.
- Als de Fransen één van de twee overgebleven geallieerde achterlinies (op de flanken) met twee stukken bezetten dan leidt dit tot een geallieerde terugtocht. Er moet in dat geval nog worden uitgemaakt hoe groot de Franse overwinning is (Zie **De Achtervolging**).
- Dezelfde regel geldt voor de geallieerden, maar dan voor de drie achterlinies. Als de geallieerden één van de drie achterlinies weten te bezetten met twee stukken leidt dit tot een Franse nederlaag. Ook nu moet er nog worden uitgemaakt hoe groot de geallieerde overwinning is (Zie **De Achtervolging**).
- Het gebouwenveld Hougemont in het midden van het bord op de geallieerde rechterflank wordt aan het begin van het spel bezet door twee geallieerde infanterie-eenheden!
- De Franse speler heeft het dorpje Plancenot op zijn rechterflank.



12. PLANCENOIT

Plancenot was een klein dorp op de rechterflank van het Franse leger. Het diende als laatste bolwerk ter verdediging van de rechterflank en het was daar waar de meest bloedige gevechten plaatsvonden tussen de Fransen en de Pruisen op die noodlottige dag in juni 1815.



- Plancenot bezorgt alle infanterie-eenheden op dat veld een sterkte van + 1. Plancenot hoeft voor deze bonus niet compleet bezet te zijn.
- Cavalerie, artillerie, bevelhebbers en opperbevelhebbers kunnen vrij en ongehinderd over het Plancenot veld bewegen maar krijgen geen bonus.

- In tegenstelling tot bij een gewoon gebouwenveld, hebben de spelers de keuze om hun artillerievuur te richten op de vijandelijke eenheden OF op het dorp zelf.

“Méér troepen?
Waar wil je dat ik ze
vandaan haal?
Denk je soms
dat ik ze kan maken?”

NAPOLEON'S ANTWOORD OP NEY'S VERZOEK
OM MEER TROEPEN NA DE VAL VAN LA HAIE SAINTE.



13. DE ACHTERVOLGING

De aanwezigheid van cavalerie in de Napoleontische Oorlogen was een beslissende factor voor het behalen van een overwinning op het slagveld. Na een veldslag was de taak voor de cavalerie dan ook nog niet voorbij – het was de cavalerie die immers besliste of het vijandelijke leger na een nederlaag nog een rol zou spelen in een nieuwe veldtocht of niet. Als een vijandelijke leger werd verslagen dan moest de cavalerie eropuit worden gestuurd om de vluchtende eenheden te grazen te nemen. Zoals eerder vermeld zal de bezetting van een van de achterlinies leiden tot een nederlaag. Vanaf dat moment is de slag officieel gestreden en kan de succesvolle veldheer zijn overgebleven cavalerie ter achtervolging uitscharen.

- Het enige doel van de verslagen speler is vanaf dan om zoveel mogelijk van zijn infanterie en artillerie eenheden van het speelbord af te halen, afhankelijk van het aantal acties die hij per beurt nog mag uitvoeren.
- De speler die gewonnen heeft mag nu met zijn acties zijn overgebleven cavalerie inzetten om zo veel mogelijk eenheden van zijn tegenspeler te grazen te nemen.
- De speler die gewonnen heeft mag als eerste beginnen en kiest een vijandelijke stuk uit om te slaan met zijn cavalerie. Als de speler nog drie acties over heeft, mag hij driemaal een zet doen, met dezelfde cavalerie of met een andere cavalerie-eenheid. Je mag dus geen acties met infanterie of artillerie uitvoeren!
- Vervolgens is de tegenspeler aan de beurt. Deze mag zijn eigen overgebleven cavalerie gebruiken om de achtervolgende cavalerie te slaan OF om zijn infanterie of artillerie van het speelbord te halen. De stukken mogen gewoon van het bord genomen worden: per actie één stuk.
- Bij gelijke sterkte wint de achtervolgende cavalerie van de terugtrekkende partij.
- Zware cavalerie-eenheden verliezen nog steeds 1 sterkte na het slaan van een stuk, maar kunnen nu niet teruggetrokken worden om op krachten te komen. Het is daarom wijs om verzwakte cavalerie tijdig van het speelbord af te halen vooraleer het in de handen valt van de tegenstander.

- De Napoleon en Wellington stukken spelen geen actieve rol tijdens een achtervolging. Zij worden meteen in veiligheid gebracht!
- Als de winnende partij geen cavalerie meer kan of wil gebruiken om de achtervolging voort te zetten, worden alle geslagen stukken aan weerskanten geteld:

Als er GEEN verschil is tussen de beide legers of slechts een verschil van maximaal 3 stukken, dan is de veldslag onbeslist geëindigd – de verslagen speler heeft met succes zijn troepen in goede orde kunnen terugtrekken en is daardoor in staat om de veldtocht voort te zetten – misschien zelfs morgen!

Als er tussen beide legers een verschil is tussen 4 en maximaal 9 stukken, dan is er een kleine overwinning behaald – de verslagen speler heeft veel verliezen geleden en trekt zich terug. Hoewel niet helemaal vernietigd, zal het leger eerst weer op krachten moeten komen vooraleer het opnieuw tot de aanval overgaat.

Als er tussen beide legers een verschil is van 10 stukken of méér, dan is er een grote overwinning behaald – het verslagen leger is helemaal vernietigd en gedemoraliseerd. Het zal geen rol meer spelen in de veldtocht!

14. EXTRA SCENARIO'S

Voor wie nog niet uitgespeeld is, zijn de volgende scenario's beslist de moeite waard:

De veldslag vroeger beginnen!

Het Franse leger te Waterloo was vrij laat samengekomen. Dit is de reden waarom het begin van de veldslag uitgesteld werd tot 11:30 (niet door de modder zoals zo vaak wordt beweerd!). Het 6de Legerkorps van Generaal Lobau was amper op het slagveld aanwezig toen de veldslag begon. Zelfs de Oude Garde was nog niet aanwezig.



De Franse speler mag in deze Expert spelvariant kiezen om het spel drie beurten eerder te beginnen, dus om 9:30! In dit geval is het ook de Franse speler die het spel begint.

Het nadeel is dan natuurlijk dat de Franse speler nog niet al zijn troepen ter zijn beschikking heeft en ze dus niet allemaal op het speelbord mag zetten aan het begin van het spel.

De volgende 14 blauwe stukken blijven in de reserve-linie:

Infanterie-eenheden

- 1 x Lichte Infanterie
- 5 x Infanterie
- 2 x Infanterie van 5 - Midden Garde
- 1 x Infanterie van 6 - Oude Garde

Cavalerie-eenheden

- 2 x Zware Cavalerie van 4
- 1 x Zware Cavalerie van 6 - Keizerlijke Garde

Artillerie

- 2 x Kanonnen

“Vanochtend stond het 90 tegen 10 in ons voordeel. Nu staat het nog steeds 60 tegen 40.”

NAPOLEON TEGEN ZIJN STAF TOEN ZE DE PRUISEN AAN DE OOSTZIJDE HET SLAGVELD OP ZAGEN KOMEN.

Waar zijn de Pruisen?

Wat zou er gebeurd zijn als Maarschalk Grouchy er wel in geslaagd was om de Pruisen tegen te houden ergens tussen Lasne en Wavre? De Pruisen zouden er niet in geslaagd zijn om Wellington te komen versterken te Waterloo.

In deze Expert spelvariant moet de Geallieerde speler in beurt 9 (om 15:00) de dobbelsteen werpen om te weten of de Pruisen hem zullen komen versterken of niet.

- Als een Rode Geallieerde zijde wordt geworpen, dan zullen de Pruisen op het slagveld toekomen in spelbeurt 13 (17:00).
- Als een Blauwe Franse zijde wordt geworpen, dan heeft Grouchy de Pruisen kunnen tegenhouden en zal Wellington NIET op de komst van de Pruisen mogen rekenen.

Uw eigen fantasie

Dit zijn de scenario's die dichtbij de historische slag bij Waterloo liggen. Natuurlijk kunt u ook uw eigen opstellingen met de kaartjes bedenken en spelen. Hiervoor bieden wij u extra Modderkaarten aan:

Modder:

Modder op het slagveld haalt de vaart uit alle acties. Al uw snode plannen lopen er in vast.

Infanterie, cavalerie en (opper)bevelhebbers doen maar één stapje tegelijk in de modder.

- Lichte infanterie ondervinden geen problemen met modder. Zij trekken er net zo snel doorheen als door het overige terrein.
- Artillerie heeft er veel last van: zij kunnen er helemaal niet komen!

“Niets, behalve een verloren slag, stemt zo melancholisch als een gewonnen slag.”

WELLINGTON IN EEN TELEGRAM NA DE SLAG.

Waterloo - 200 years - Stratego®



Avant lui, jamais un homme avait-il pris d'empire rien qu'en montrant son chapeau ?

PORTRAIT DE NAPOLÉON PAR HONORÉ DE BALZAC.

Après avoir régné pendant près de vingt ans sur l'Europe et conquis pratiquement l'ensemble de son territoire, Napoléon - empereur des Français - est contraint d'abdiquer en 1814 par une coalition de Prussiens, de Russes et d'Autrichiens qui le condamnent à l'exil sur l'île d'Elbe, à une quinzaine de kilomètres de la côte italienne. Mais les Bourbons ne sont pas populaires, et Napoléon réussit à s'échapper dix mois plus tard et à reprendre le pouvoir en France sans le moindre coup de feu. L'empereur souhaite conclure des accords de paix avec ses anciens ennemis mais il est mis hors la loi au congrès de Vienne. Les armées coalisées reprennent les armes contre la France. En un temps éclair, Napoléon reconstitue une armée et envahit la Belgique pour vaincre les Prussiens et les Anglais avant même qu'ils se mobilisent.

Après avoir battu les Prussiens à Ligny et repoussé les alliés à Quatre-Bras, l'armée de Napoléon est stoppée dans son avancée par l'armée de Wellington, composées de Britanniques, d'Allemands, de Néerlandais et de Belges. Le 18 juin 1815, près du petit village de Mont St. Jean à quelques kilomètres sud de Waterloo, les deux armées s'engagent à une bataille féroce....

Stratego vous fait revivre l'une des plus célèbres batailles de l'histoire. Saurez-vous faire preuve du génie militaire de Napoléon ou du duc de Wellington ? Réussirez-vous à percer les lignes réputées infranchissables de Wellington avant l'arrivée des Prussiens ? Ou connaîtrez-vous le destin funeste de Napoléon à Waterloo ?

CONTENU DE LA BOÎTE

- 47 pièces bleues
- 45 pièces rouges
- 13 pièces noires
- 1 plateau de jeu
- 1 dé pour attaquer
- 2 collines
- 2 champs de boue
- 3 bâtiments
- 15 cartes de manœuvre
- 6 cartes pour les issues de secours
- 12 pièces rétrogradées
- 6 fiches de dégâts pour les bâtiments
- 3 drapeaux de signalement « bâtiment occupé »
- 1 pion indiquant les tours à jouer

LE JEU

Les joueurs choisissent s'ils veulent commander les armées françaises (pièces bleues) ou les armées alliées (pièces rouges). Le joueur qui commande les armées françaises dispose de 47 pièces. Le joueur à la tête des armées alliées dispose de 45 pièces, mais il pourra compter après le 12e tour sur les renforts de l'armée prussienne (pièces noires) avec 13 pièces supplémentaires.

En fonction de la version de jeu choisie, l'objectif est de vaincre son

adversaire en bloquant ses issues du secours. Chaque joueur tente de vaincre son adversaire en disposant ses unités sur la moitié du plateau de manière à pouvoir repousser les attaques ennemies et mener des assauts victorieux.

Stratego Waterloo existe en trois versions : une version de base, une version classique et une version expert.

! Nous recommandons aux joueurs débutants de se familiariser d'abord avec la version de base avant de se lancer dans les versions classique et expert.

CHAPITRE I

⇒ Version de base ⇐

L'armée ennemie est supérieure à la nôtre. Nous n'en avons pas moins 90 chances pour nous, et pas 10 contre.

NAPOLÉON S'ADRESSANT À SES TROUPES AVANT LA BATAILLE.

1. GAGNER LA BATAILLE

Le joueur qui réussit le premier à occuper la ligne de retraite de son adversaire remporte une victoire décisive et gagne le jeu. Naturellement, un joueur est vaincu si il perd son commandant et commandant en chef. A ce moment, il ne pourrait plus effectuer des actions.

2. PRÉPARATIFS

- Le plateau de jeu est posé sur la table entre les deux joueurs.
- Le joueur qui commande les armées françaises s'installe du côté du plateau où flotte le drapeau français. Le joueur qui commande les armées alliées s'assied du côté du plateau où flotte le drapeau britannique.
- Le joueur qui commande les armées françaises sort ses 47 pièces de la boîte. Le joueur qui commande les armées alliées sort ses 45 pièces de la boîte.
- Les joueurs prennent ensuite les 13 pièces prussiennes et les posent le dos dirigé vers eux. Les pièces sont mélangées de manière à ce que les joueurs ne sachent pas le rang de la pièce.
- Les joueurs mélangent les cartes avec les issues de secours et les posent à côté du plateau de jeu.
- Ils placent le pion qui indique les tours à jouer sur le fuseau horaire situé à côté du plateau, avec un début des hostilités affiché à 11 heures.
- Le dé est placé à côté du plateau de jeu.
- S'ils jouent à la version classique ou expert, les joueurs sortent de la boîte les cartes de manœuvre, les cartes de terrain, les fiches de dégâts aux bâtiments et les drapeaux de signalement.

3. ISSUES DE SECOURS

Le joueur qui réussit le premier à placer au moins deux de ses unités sur la ligne de retraite secrète de son adversaire, remporte la bataille et donc aussi le jeu.

À l'époque des guerres napoléoniennes, il était d'usage que les armées lancées dans la bataille soient suivies durant leurs campagnes par des convois de bagages, des dépôts de munitions, des hôpitaux mobiles et d'éventuels renforts. Ces convois formaient une colonne ininterrompue entre la capitale et le territoire à conquérir. Le risque majeur pour les armées était donc de voir leurs lignes de communications brisées, car elles étaient alors coupées de toute aide extérieure et pouvaient subir des pertes humaines considérables.

Dans Stratego Waterloo, il est donc primordial de bien protéger la ligne de front derrière laquelle se trouvent les lignes de communications. Ces dernières peuvent être situées derrière la ligne de front gauche (carré 1, 2, 3 ou 4 du plateau de jeu), centrale (carré 5, 6, 7 ou 8 du plateau de jeu) ou droite (carré 9, 10, 11 ou 12 du plateau de jeu).

Avant de commencer, les deux joueurs prennent au hasard une carte d'issue de secours pour voir derrière quelle ligne de front se trouvent leurs lignes de communications. Ils doivent conserver cette carte avec eux et la cacher à leur adversaire. Ainsi, l'adversaire peut seulement deviner où se trouvent les lignes de communications à détruire pour remporter la victoire. Il est donc très important que cette ligne de front soit bien défendue pendant la bataille pour éviter la défaite.

Dès qu'un joueur a réussi à positionner deux pièces sur les lignes de communications secrètes de son adversaire, il doit l'indiquer et la bataille est terminée.

Parce que vous avez été battu par Wellington, vous le regardez comme un grand général. Et moi, je vous dis que Wellington est un mauvais général, que les Anglais ont de mauvaises troupes et que ce sera l'affaire d'un déjeuner.

NAPOLÉON S'ADRESSANT AU MARÉCHAL SOULT QUAND ON LUI DEMANDE DE RAPPELER LES TROUPES DE GROUCHY AVANT LA BATAILLE.

4. LES PIÈCES

Pour pouvoir mener une offensive victorieuse, les joueurs doivent d'abord se familiariser avec les pièces et apprendre à les utiliser. Ces pièces représentent les unités des trois armées impliquées dans la bataille de Waterloo de 1815. Le joueur qui commande les armées françaises commence avec un avantage : dans toutes les versions du jeu, les Français disposent d'unités plus fortes et de davantage d'artillerie, mais dans les versions classique et expert, le joueur à la tête des armées alliées peut compter sur une excellente position défensive grâce aux cartes de terrain.



Le joueur qui commande les armées françaises dispose des contingents suivants :

Unités d'infanterie

- 5 unités d'infanterie légère
- 20 unités d'infanterie
(dont 5 unités de la garde impériale)

Unités de cavalerie

- 6 unités de cavalerie légère
- 6 unités de cavalerie lourde
(dont 3 unités de la garde impériale)

Artillerie

- 8 canons

Commandant

- 1 maréchal Ney

Commandant en chef des armées

- 1 empereur Napoléon



Le joueur qui commande les armées alliées dispose des contingents suivants :

Unités d'infanterie

- 5 unités d'infanterie légère
- 21 unités d'infanterie
(dont 3 unités de vétérans)

Unités de cavalerie

- 6 unités de cavalerie légère
- 5 unités de cavalerie lourde
(dont 2 unités de vétérans)

Artillerie

- 6 canons

Commandant

- 1 lord Uxbridge

Commandant en chef des armées

- 1 duc de Wellington



Le joueur qui commande les armées prussiennes dispose des contingents suivants :

Unités d'infanterie

- 4 unités d'infanterie légère
(régiment de Landwehr)
- 3 unités d'infanterie

Unités de cavalerie

- 4 unités de cavalerie légère
(régiment de Landwehr)

Artillerie

- 1 canon

Commandant

- 1 général von Bülow

Même si l'ambition était de rester le plus fidèle possible à la réalité des combats, il était évidemment impossible de faire figurer toutes les armées ayant participé à la bataille de Waterloo. Manquent donc à l'appel les unités du 52^{ème} régiment d'infanterie légère, le 27^{ème} Inniskilling, l'infanterie Néerlandaise et les troupes de Nassau de l'armée alliée, le 7^e régiment de Marbot, les dragons et les grenadiers à cheval de l'armée française et les Uhlans de Prusse-occidentale.

De même, on a veillé scrupuleusement à représenter le plus de nationalités possibles mais les contingents britanniques, de la KLG et de Hanovre ont été fondus dans une seule armée car ils portaient le même uniforme rouge ; les troupes belges et néerlandaises ont également été fondues dans une seule armée puisque les Belges de Waterloo étaient officiellement rattachés au royaume de Guillaume I^{er}.

Waterloo Stratego présente trois types d'unités : l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie.

Les pièces sont disposées dos à l'adversaire et restent identifiables aux symboles suivants :

INFANTERIE • CAVALERIE • ARTILLERIE



Le régiment d'infanterie se subdivise en :

Infanterie légère :

- Les pièces d'infanterie légère ont un rang 1 ou 2.
- Les pièces d'infanterie légère peuvent être déplacées de trois cases à chaque action.
- Les pièces d'infanterie légère sont invulnérables contre les tirs d'artillerie.

Infanterie de ligne :

- Les pièces d'infanterie de ligne ont un rang 3, sauf les unités des vétérans ou de la garde impériale qui ont un rang de 4, 5 ou 6.
- Les pièces d'infanterie de ligne peuvent être déplacées de deux cases à chaque action.

Le régiment de cavalerie se subdivise en :

Cavalerie légère :

- Les pièces de cavalerie légère ont un rang 2.

- Les pièces de cavalerie légère peuvent être déplacées sans entrave d'un côté du plateau de jeu à l'autre, à condition que les cases entre les deux ne soient pas occupées et qu'elles soient déplacées dans une seule direction à chaque action.
- Les commandants (en chef) des armées sont considérés comme des pièces de cavalerie légère.

Cavalerie lourde :

- Les pièces de cavalerie lourde ont un rang 4, sauf les unités des vétérans ou de la garde impériale qui ont un rang de 5 ou 6.
- Les pièces de cavalerie lourde peuvent être déplacées sans entrave d'un côté du plateau de jeu à l'autre à condition que les cases entre les deux ne soient pas occupées et qu'elles soient déplacées dans une seule direction à chaque action.
- Les pièces de cavalerie lourde perdent 1 rang à chaque fois qu'elles attaquent une pièce de l'adversaire. A ce moment elles reçoivent une pièce retrogradées pour signaler qu'elles ont perdue 1 rang. Chaque pièce cliqué sur l'unité represent la perte d'un rang (voir page 47).

Regagner des rangs :

Les pièces de cavalerie lourde qui ont perdu un rang doivent être retirées du plateau de jeu pendant un tour minimum avant de pouvoir regagner leur rang d'origine. Le retrait des pièces du plateau ne compte pas comme une action, mais leur repositionnement sur le plateau oui. Les pièces de cavalerie qui ont vu leur rang diminuer peuvent être retirées du plateau SEULEMENT APRÈS QUE l'adversaire ait eu l'occasion d'effectuer au moins une contre-attaque.

L'on frappe dur ici, messieurs. Voyons qui frappera le plus longtemps.

WELLINGTON À WATERLOO.

Artillerie :

L'artillerie n'est pas subdivisée !

- L'artillerie ne peut être déplacée que d'une seule case à chaque action.
- L'artillerie ne peut faire feu qu'une seule fois à chaque action.
- L'artillerie fait feu en ligne droite sur 1, 2 ou 3 cases à condition que les cases au milieu soient vides (champ de vision).
- L'artillerie détruit TOUTES les pièces – et donc aussi l'artillerie de l'ennemi – mais PAS l'infanterie légère.
- L'artillerie peut détruire les bâtiments.
- Les pièces d'artillerie sont vulnérables sur le côté et à l'arrière ; mais elles ne peuvent pas être détruites par devant. Si une pièce ennemie attaque une unité d'artillerie par devant, cette pièce est éliminée du jeu.

Les pièces de jeu peuvent éliminer des pièces ennemies qui ont un rang plus faible. Les pièces de rang 6 peuvent donc détruire des pièces avec un rang compris entre 1 et 5 ; les pièces de rang 5 éliminent les pièces de rang 1 à 4 et ainsi de suite. L'infanterie légère a le rang le plus faible, mais elle a l'avantage de se déplacer rapidement et d'être invulnérable aux tirs d'artillerie.

5. Les commandants (en chef)

Chaque joueur dispose d'un commandant et d'un commandant en chef des armées :

Le maréchal Michel Ney est le commandant des armées françaises et Lord Uxbridge celui des alliés. Après le 12e tour, lorsque les prussiens sont arrivés sur le plateau de jeu, les armées coalisées peuvent également compter sur le renfort du feld-marchal von Bülow.

Les commandants ont un rang 5 car leur présence en première ligne galvanisent les troupes, mais ils sont classés parmi la cavalerie légère. Ils conservent toujours leur rang, même après une attaque réussie.

Les commandants ont un rôle extrêmement important car ils valent UNE ACTION durant le jeu. Quand un joueur a perdu son commandant, il doit exécuter une action de moins à chaque tour. Donc au lieu de trois actions par tour, il ne peut plus effectuer que deux actions à chaque tour. Bien que ces pièces bénéficient d'un rang élevé, un avantage qui peut s'avérer très utile pendant une attaque, il importe de les engager dans la bataille avec prudence.

La Garde meurt, mais se rend pas!

NAPOLÉON ET WELLINGTON :

Les commandants en chef des armées Napoléon et Wellington n'ont pas de rang car ils peuvent battre toutes les pièces, mais uniquement s'ils attaquent. S'ils sont eux-mêmes attaqués, le fait que la pièce qui les attaque ait un rang plus faible ou plus élevé n'a aucune importance : ils sont automatiquement éliminés du plateau de jeu.

De même que les commandants, les commandants en chef sont classés parmi la cavalerie légère. Après une attaque réussie, ils conservent leur rang intact. Mais il faut faire attention: les commandants et commandants en chef sont pas invulnérable contre l'artillerie. Si'ils les attaquent par devant, ils seront détruite!

Les commandants en chef valent DEUX ACTIONS. Quand un joueur perd Wellington ou Napoléon, il perd donc deux actions à chaque tour : au lieu de pouvoir effectuer 3 actions, il ne peut plus en effectuer qu'une seule. La perte de Napoléon ou Wellington conduit dans la plupart des cas à la perte du drapeau.

6. DISPOSITION DES PIÈCES

Le joueur qui commande les armées alliées dispose le premier ses unités sur le plateau ; c'est ensuite au tour du joueur qui commande les armées françaises. Le joueur à la tête des armées françaises peut donc adapter sa disposition des pièces en fonction de celle des armées alliées.

Les joueurs disposent leurs pièces devant eux sur les quatre premières rangées du plateau. Les pièces doivent être placées dos à l'adversaire de manière à ce que celui-ci puisse voir à quelle unité elles appartiennent : infanterie, cavalerie ou artillerie. Les deux rangées centrales du plateau doivent rester vides, aucune pièce ne peut être posée dessus.

Les joueurs ne doivent pas placer toutes leurs pièces sur le plateau ; ils peuvent garder au maximum 10 pièces en réserve. Elles pourront être utilisées ultérieurement en guise de renforts.

Les commandants (en chef) doivent toujours être placés sur le plateau de jeu !

7. ACTIONS

Le joueur qui commande les armées alliées commence. À chaque tour, un joueur peut effectuer trois actions. Ces actions peuvent être :

- Déplacer une pièce ;
- Attaquer une pièce ;
- Faire feu avec une pièce d'artillerie ;
- Remettre une pièce en réserve ou une pièce rétrogradée : le joueur place alors cette pièce sur une case vide de la première rangée devant lui ;
- Jouer une carte de manœuvre (uniquement pour les versions classique et expert).

Les joueurs effectuent trois actions à chaque tour sauf si une carte de manœuvre est jouée (voir le paragraphe Cartes de manœuvre pour la version classique) ou si un joueur a perdu un commandant (en chef).

Déplacer une pièce :

L'unité à laquelle appartient une pièce détermine le nombre de cases qu'elle peut parcourir sur le plateau (voir le paragraphe Pièces). Les pièces peuvent être déplacées vers l'avant, vers l'arrière, vers la gauche ou vers la droite, mais jamais en diagonale. Il ne peut jamais y avoir deux pièces en même temps sur une seule case et les pièces ne peuvent pas non plus sauter par-dessus d'autres pièces.

8. ATTAQUER

Si un joueur veut déplacer une pièce sur une case déjà occupée par une pièce ennemie, il est obligé d'attaquer cette pièce. Les deux pièces annoncent alors leurs rangs respectifs. La pièce avec le rang le plus faible a perdu et est éliminée du plateau. Le vainqueur place la pièce battue de son côté, à côté du plateau. Si la pièce qui attaque a gagné, elle prend la place de la pièce battue ; si c'est la pièce attaquée qui est victorieuse, alors cette pièce reste simplement à sa place.

Une attaque est toujours la dernière phase d'une action. Un joueur n'a jamais le droit d'effectuer plusieurs attaques pendant une seule action, sauf si un « + » est lancé avec le dé.

Le dé pour attaquer

Si les deux pièces ont un rang identique, l'attaquant doit lancer le dé spécial, dont les différents côtés ont la signification suivante :

1. Bleu

La pièce bleue a gagné. La pièce rouge/noire est éliminée du plateau et la pièce bleue prend sa place.

2. Rouge

La pièce rouge/noire a gagné. La pièce bleue est éliminée du plateau et la pièce rouge/noire prend sa place.

3. Bleu « + »

La pièce bleue gagne et prend la place de la pièce rouge/noire qui est éliminée du plateau de jeu. Grisée par son succès, la pièce bleue attaque également dans la foulée la pièce qui se trouve juste à côté. La pièce bleue attaque cette deuxième pièce dans la même direction que la première. L'attaque doit également avoir lieu s'il s'agit d'une pièce de son propre camp.

4. Rouge « + »

La pièce rouge/noire gagne et prend la place de la pièce bleue qui est éliminée du plateau de jeu. Grisée par son succès, la pièce rouge/noire attaque également dans la foulée la pièce qui se trouve juste à côté. La pièce rouge/noire attaque cette deuxième pièce dans la même direction que la première. L'attaque doit également avoir lieu s'il s'agit d'une pièce de son propre camp ou des alliées.

5. Bleu « R »

La pièce bleue gagne. La pièce rouge/noire est sûrement durement touchée, mais elle n'est pas encore éliminée du jeu. Elle bat en retraite derrière les lignes. Elle pourra de nouveau être placée au prochain tour sur une case de la dernière rangée. Cette manœuvre coûte au joueur une action.

6. Rouge « R »

La pièce rouge/noire gagne. La pièce bleue est durement touchée, mais elle n'est pas encore éliminée du jeu. Elle bat en retraite derrière les lignes. Elle pourra de nouveau être placée au prochain tour sur une case de la dernière rangée. Cette manœuvre coûte au joueur une action.

Donnez-moi la nuit ou donnez-moi Blücher.

PRIÈRE DU DUC DE WELLINGTON QUAND IL APPREND
LA CHUTE DE LA HAIE-SAINTE.

9. L'ARRIVÉE DES PRUSSIENS !

À gauche du joueur qui commande les armées françaises se trouve un fuseau horaire qui indique le moment où le joueur qui commande les armées alliées peut compter sur les renforts de l'armée prussienne. Ce fuseau horaire indique 11 heures lorsque le premier tour commence et 16h30 lorsque le 12e tour commence. Au début du 12e tour, le joueur qui commande les armées alliées a le droit de placer deux pièces de l'armée prussienne sur le drapeau. Les deux joueurs voient à quel type d'unités ces pièces appartiennent mais ne connaissent pas leur rang. À chaque tour, le joueur qui commande les armées alliées a le droit de placer deux pièces des armées prussienne sur le drapeau - tant qu'il y a de la place vide !

À compter du 13e tour, les Prussiens s'engagent véritablement dans la bataille. Les Prussiens ont le droit d'effectuer une seule action à chaque tour. À partir de maintenant, les alliés ont donc le droit d'effectuer 4 actions à chaque tour au lieu de 3. Le joueur qui commande les armées alliées décide de la manière dont il veut répartir les actions, étant entendu qu'il doit y avoir au moins une action effectuée par les Prussiens et une action effectuée par les alliés.

Les pièces de l'armée prussienne qui sont battues par les Français ne peuvent bien sûr plus être replacées sur le plateau.

CHAPITRE II

» Version classique «

Une fois que les joueurs se sont bien familiarisés avec le jeu sur un plateau « vide », ils sont prêts à jouer le jeu dans sa version classique. Cette version offre une possibilité supplémentaire de remporter la victoire :

Le joueur qui réussit à anéantir le commandant en chef de l'adversaire (Napoléon ou Wellington), remporte immédiatement la victoire et donc le jeu ! Ici, le même objectif comme dans la version de base reste encore valable : le premier joueur qui réussit à occuper les lignes de retraite de son adversaire, remporte la victoire !

10. CARTES DE TERRAIN

La terre paraissait orgueilleuse de porter tant de braves.

INSCRIPTION SUR LE MONUMENT AUX MORTS DE HOUGOMONT.

Dans la version classique, trois cartes de terrain sont disposées sur le plateau de jeu. L'illustration ci-dessous vous indique à quel endroit :

2 bâtiments :

La Haie/Papelotte
Hougoumont

1 colline

Mont Saint-Jean

Carte de bâtiment :

La présence d'un bâtiment sur le champ de bataille est un soutien important pour celui qui l'occupe. Il protège les ailes et les lignes de ses propres unités et représente une solide base de départ pour les attaques en territoire ennemi. Un bâtiment est seulement occupé lorsque **ses quatre cases sont occupées**. Dès qu'un bâtiment est occupé, son occupant peut y faire flotter son **drapeau de signalement**.

- Un bâtiment peut être reconquis par l'adversaire. Dans ce cas, son occupant initial perd tous les avantages qu'il représentait.



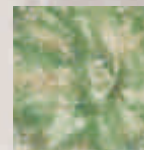
- Les pièces d'infanterie **gagnent 1 rang supplémentaire** lorsque tout le bâtiment est occupé.
- Les pièces de cavalerie ne peuvent pas pénétrer à l'intérieur d'un bâtiment ni l'attaquer. Cela vaut également pour les commandants (en chef).
- Les pièces d'artillerie ne peuvent pas pénétrer à l'intérieur d'un bâtiment, mais elles peuvent faire feu sur lui !
- Un bâtiment peut être détruit par les tirs d'artillerie. Dans ce cas, son occupant perd tous les avantages qu'il représentait. Un bâtiment possède le rang 4. S'il est pris 4 fois sous les feux de l'artillerie, il est considéré comme complètement détruit. Les joueurs utilisent les **fiches de dégâts** pour indiquer le niveau des dommages subis par un bâtiment. L'artillerie n'atteint pas les unités placées à l'intérieur du bâtiment. Le bâtiment doit d'abord être entièrement détruit. Si le bâtiment est touché 4 fois par les tirs d'artillerie, alors ce sont les règles « normales » qui s'appliquent de nouveau et les troupes stationnées à l'intérieur sont désormais à découvert.

Si le lancé de dé indique que le joueur « est grisé par le succès » (+) et que le combat se livre à l'intérieur d'un bâtiment, le vainqueur peut alors choisir quelle pièce il veut attaquer.

Colline :

La prise d'une colline sur le champ de bataille représente un avantage décisif pour certaines pièces, en particulier pour l'artillerie :

- L'artillerie disposée sur une colline augmente non seulement sa portée de +1 (donc 4 cases maximum), mais elle n'est plus obligée de tirer en ligne droite :



elle peut désormais également toucher les pièces de l'adversaire jusqu'à une distance de 4 cases dans les colonnes à droite et à gauche de la pièce d'artillerie. De plus, une pièce d'artillerie peut aussi tirer par-dessus d'autres pièces. Le « champ de vision » n'a donc plus besoin d'être vide !

- L'artillerie située sur une colline ne peut pas être prise pour cible par l'artillerie située dans la plaine !
- Les pièces d'infanterie et de cavalerie sur une colline augmentent d'un rang supplémentaire si elles sont attaquées par des pièces situées dans la plaine.

Le rang des pièces ne peut jamais dépasser 6 !



Il n'y a pas d'autres ordres que de tenir jusqu'au dernier.

WELLINGTON S'ADRESSANT A CES OFFICIERS INQUIETS APRÈS LA CHUTE DE LA HAIE SAINTE.

11. CARTES DE MANŒUVRE

Dans les versions classique et expert, les joueurs utilisent 15 cartes de manœuvre qui leur permettent d'effectuer certaines actions spéciales. Au début de la bataille, les deux joueurs choisissent chacun quatre cartes de manœuvre. Le joueur qui commande les armées alliées choisit d'abord une carte et retire également une autre carte qui ne pourra plus être de nouveau choisie. Le joueur qui commande les armées françaises fait la même chose : il choisit une carte et retire une autre carte. Les joueurs continuent de la sorte jusqu'à ce qu'ils aient chacun choisi 4 cartes. Les autres cartes sont placées dans la pile des cartes retirées. Lorsque les armées prussiennes pénètrent sur le champ

de bataille au 13e tour, le joueur qui commande les armées alliées a le droit de prendre 2 nouvelles cartes de la pile. Il s'agit évidemment d'un énorme avantage pour le joueur à la tête de la coalition.

À l'exception de la carte signalant une « ardeur belliqueuse », les cartes doivent être jouées au début d'un tour en gardant à l'esprit que les joueurs n'ont le droit de jouer qu'une seule carte par tour. **Le fait de jouer une carte coûte une action.** Dès qu'une carte a été jouée, l'action doit être immédiatement effectuée.

Le jeu comprend 5 cartes différentes :



Reconnaissance

Cette carte permet à un joueur d'examiner quatre pièces de son adversaire disposées les unes à côté des autres.



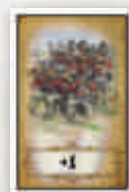
Initiative

Cette carte permet à un joueur de déplacer trois pièces pendant une même action.



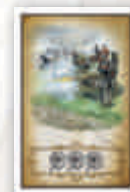
Attaque combinée

Cette carte permet aux joueurs d'attaquer avec une pièce d'infanterie, une pièce de cavalerie et une pièce d'artillerie pendant une action.



Ardeur belliqueuse

Cette carte permet à une pièce de gagner 1 rang supplémentaire. Le joueur peut également l'utiliser **pendant** un tour de son adversaire si l'une de ses pièces est attaquée.



Barrage d'artillerie

Cette carte permet à toutes les pièces d'artillerie disposées les unes à côté des autres de faire feu simultanément pendant une action.



CHAPITRE III

⇒ Version expert ⇐

Ce fut une sacrée empoignade - la bataille la plus serrée que vous verrez jamais dans votre vie.

WELLINGTON APRÈS WATERLOO.

Dans sa version **Expert**, Stratego Waterloo offre un redoutable défi aux stratèges de guerre les plus téméraires qui ont déjà exploré toutes les facettes du jeu dans sa version de base et sa version classique. L'ambition est de reproduire la réalité historique le plus fidèlement que possible dans les limites d'un jeu de plateau dont l'objectif premier est de procurer du plaisir.

Cette version est soumise aux règles suivantes :

- Si Napoléon périt, la bataille est immédiatement terminée. Les alliés ont alors obtenu une victoire décisive. Si c'est Wellington qui périt, le jeu continue mais les alliés perdent deux actions à chaque tour.
- Les cartes d'issues de secours ne sont pas utilisées.
- La ligne de retraite de Wellington est située dans le centre de commandement des alliés. Si les Français réussissent à l'occuper avec au moins deux unités, la bataille est immédiatement terminée. Les Français ont obtenu une victoire décisive.

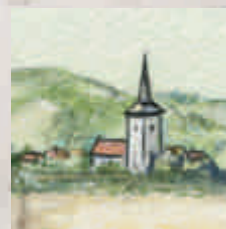
Si les Français occupent une des deux lignes arrières alliées restantes (sur les ailes) avec deux pièces, les alliés sont obligés de battre en retraite. Les belligérants doivent maintenant s'entendre sur l'importance de la victoire française (voir paragraphe La poursuite).

La même règle s'applique aux alliés, mais pour les trois lignes arrières. Si les alliés réussissent à occuper une des trois lignes arrières avec deux pièces, cela conduit à une défaite des Français. Les belligérants doivent maintenant s'entendre sur l'importance de la victoire des alliés (voir paragraphe La poursuite).

- La case bâtiment représentant la ferme Hougoumont au milieu du plateau, sur l'aile droite des alliés, est occupée au début du jeu par deux unités d'infanterie alliées !
- Le village de Plancenoit est situé sur l'aile droite du joueur qui commande les armées françaises.

12. PLANCENOIT

Plancenoit est le nom d'un village situé sur l'aile droite de l'armée française. Il a servi d'ultime rempart dans la défense de l'aile droite et c'est à cet endroit qu'ont eu lieu les combats les plus sanglants entre les Français et les Prussiens en cette funeste journée de juin 1815.



- Toutes les unités d'infanterie stationnées sur la case de Plancenoit gagnent 1 rang supplémentaire, même si Plancenoit n'est que partiellement occupé.
- La cavalerie, l'artillerie, les commandants et les commandants en chef peuvent se déplacer librement sur la case Plancenoit, mais ne profitent d'aucun autre avantage.
- Contrairement aux autres cases bâtiment, les joueurs ont le choix de diriger leur feu d'artillerie sur les unités ennemies OU sur le village lui-même.



Des troupes !
Où voulez-vous que
j'en prenne ?

Voulez-vous que
j'en fasse ?

RÉPONSE DE NAPOLÉON AU MARÉCHAL NEY QUI SOLLICITE L'ENVOI DE TROUPES
FRAÎCHES APRÈS LA CHUTE DE LA HAIE-SAINTE



13. LA POURSUITE

La présence de la cavalerie dans les guerres napoléoniennes était un facteur de victoire souvent déterminant. Après une bataille, le rôle de la cavalerie était loin d'être fini puisque c'était elle qui décidait, après une défaite, du sort de l'armée ennemie. Une fois l'armée ennemie vaincue, la cavalerie était en effet envoyée à la poursuite des fuyards pour les éliminer jusqu'au dernier. Comme nous l'avons dit, l'occupation d'une des lignes arrières conduit à une défaite inévitable : la bataille est désormais considérée comme officiellement terminée et le stratège victorieux peut lancer ses unités de cavalerie restantes à la poursuite des derniers soldats ennemis.

- Le seul objectif du joueur battu est maintenant de retirer le plus d'unités d'infanterie et d'artillerie possible du plateau de jeu, en fonction du nombre d'actions qu'il a encore le droit d'effectuer à chaque tour.
- Le joueur victorieux a maintenant le droit d'engager sa cavalerie pour éliminer le maximum d'unités de son adversaire.
- Le joueur victorieux peut commencer en premier et choisit une pièce ennemie qu'il veut éliminer avec sa cavalerie. Si le joueur a encore le droit d'effectuer trois actions, il peut effectuer 3 fois avec la même unité de cavalerie ou une autre unité de cavalerie. Il n'a donc pas le droit d'effectuer ses manœuvres avec l'infanterie ou l'artillerie.
- C'est ensuite au tour de son adversaire de jouer. Il peut utiliser sa cavalerie restante pour battre la cavalerie lancée à sa poursuite OU pour sauver son infanterie ou son artillerie en la retirant du plateau. Dans ce cas, les pièces peuvent tout simplement être retirées du plateau, mais seulement une pièce à chaque action.
- En cas de rang équivalent, la cavalerie qui charge l'adversaire remporte la victoire sur la cavalerie du joueur qui bat en retraite.
- Les unités de cavalerie lourde perdent 1 rang supplémentaire après la défaite d'une pièce, mais ne peuvent plus battre en retraite pour reprendre des forces. Il est donc plus prudent de retirer à temps du plateau la cavalerie dont le rang a été retrogradé avant qu'elle tombe aux mains de l'ennemi.
- Si le stratège victorieux ne peut ou ne veut plus utiliser sa cavalerie pour se lancer à la poursuite des unités ennemies, toutes les pièces battues des deux camps sont comptées :

- Les pièces Napoleon et Wellington ne jouent aucun rôle actif dans une poursuite, elles sont immédiatement mises en sécurité!

S'il n'y a AUCUNE différence entre les deux armées ou seulement une différence de 3 pièces maximum, l'issue de la bataille reste incertaine - le joueur battu a réussi à replier ses bataillons et il est donc en mesure de poursuivre le combat - peut-être même dès demain !

S'il y a une différence entre 4 et 9 pièces maximum entre les deux armées, l'armée victorieuse remporte alors une courte victoire - le joueur battu a subi des pertes importantes et bat en retraite. Même si son armée n'est pas entièrement détruite, elle devra d'abord récupérer des forces avant de pouvoir se lancer de nouveau dans la bataille.

S'il y a une différence de 10 pièces ou plus entre les deux joueurs, l'armée victorieuse remporte alors une victoire éclatante - l'armée battue est totalement détruite et démoralisée. Elle n'est plus capable de participer au combat !

14. AUTRES SCÉNARIOS POSSIBLES

Les stratèges les plus endurcis peuvent également affronter les scénarios suivants :

Commencer la bataille plus tôt !

L'armée française s'est rassemblée assez tardivement à Waterloo. C'est la raison pour laquelle le début de la bataille a été repoussé à 11h30 et non pas à cause de la boue comme cela a été souvent dit ! Le 6e corps d'armée du général Lobau était à peine présent sur le champ de bataille lorsque l'offensive a démarré. Même la Vieille Garde manquait encore à l'appel.

Dans cette version expert, le joueur qui commande les armées



françaises a le droit de choisir de commencer le jeu trois tours plus tôt, donc à 9h30 ! Dans ce cas, c'est également le joueur qui commande les armées françaises qui commence à jouer.

L'inconvénient est évidemment que le joueur à la tête des armées françaises ne dispose pas encore de toutes ses troupes et il ne peut donc pas placer toutes ses unités sur le plateau au début du jeu.

Les 14 pièces bleues suivantes restent dans la ligne de réserve :

Unités d'infanterie

- 1 unité d'infanterie légère
- 5 unités d'infanterie
- 2 unités d'infanterie de rang 5 – Moyenne Garde
- 1 unité d'infanterie de rang 6 – Vieille Garde

Unités de cavalerie

- 2 unités de cavalerie lourde de rang 4 - Cuirassiers
- 1 unité de cavalerie lourde de rang 6 – Garde Impériale

Artillerie

- 2 canons

**Nous avons ce matin
90 chances pour nous,
nous en avons encore
60 contre 40.**

NAPOLÉON AU MARÉCHAL SOULT EN VOYANT L'ARRIVÉE DES PRUSSIENS
À L'EST DU CHAMP DE BATAILLE.

Où sont les Prussiens ?

Que se serait-il passé si le maréchal Grouchy avait réussi à repousser les Prussiens quelque part entre Lasne et Wavre ? Les Prussiens n'auraient certainement pas réussi à venir au secours de Wellington à Waterloo.

Dans cette version expert, le joueur qui commande les armées alliées

doit lancer le dé au 9e tour (à 15h) pour savoir si les Prussiens vont venir en renfort ou non.

- Si un côté Coalition Rouge est lancé, cela signifie que les Prussiens vont débarquer sur le champ de bataille au 13e tour (à 17h).
- Si un côté Français Bleu est lancé, cela signifie que Grouchy a réussi à repousser les Prussiens et que Wellington ne peut PAS compter sur les renforts de l'armée prussienne.

Laissez parler votre imagination

Les scénarios précédemment évoqués se rapprochent beaucoup de la réalité historique de la bataille de Waterloo. Mais vous pouvez aussi bien sûr inventer vos propres ordres de bataille avec les cartes. Nous vous proposons pour cela des cartes de champ de boue supplémentaires :

Champs de boue :

La boue freine considérablement les actions sur le champ de bataille. Tous vos noirs desseins s'y trouvent littéralement embourbés.

L'infanterie, la cavalerie et les commandants (en chef) ne peuvent accomplir qu'une seule manœuvre à la fois quand ils avancent péniblement dans la boue.

- La boue ne cause en revanche aucune difficulté particulière à l'infanterie légère. Elle traverse les champs de boue à la même vitesse que les autres terrains.
- L'artillerie souffre beaucoup de la boue : il lui est impossible de s'y déplacer !

**Rien, sinon une bataille
perdue, n'est aussi
mélancolique qu'une
bataille gagnée.**

WELLINGTON DANS UNE DÉPÊCHE APRÈS WATERLOO.





Waterloo - 200 years - Stratego®



Hat es vor ihm [Napoleon] jemand gegeben, der ein Reich nur dadurch eroberte, dass er seinen Hut zeigte?

ZITAT VON HONORÉ DE BALZAC.

Der französische Kaiser Napoleon hatte zwanzig Jahre lang das politische Geschehen in Europa dominiert und nahezu den gesamten Kontinent erobert, bevor er 1814 von einer Koalition aus Preußen, Russen und Österreichern endlich besiegt wurde. Napoleon wurde nach Elba, eine Insel vor der italienischen Küste, verbannt. Es gelang ihm jedoch zehn Monate später, Elba zu entfliehen und die Macht zurückzuerobern, wobei er sich die Uneinigkeit in Frankreich infolge der restaurierten Bourbonnenmonarchie zu Nutzen machte. Nachdem Napoleon vergeblich versucht hatte, mit seinen früheren Feinden Frieden zu schließen, wurde er auf dem Wiener Kongress von den Alliierten für vogelfrei erklärt und brach erneut ein Krieg aus. Innerhalb kürzester Zeit baute Napoleon wieder eine Armee auf und marschierte nach Belgien, um dort England und Preußen zu besiegen, bevor diese Länder die Möglichkeit hatten, selbst zu mobilisieren.

Nach den Schlachten bei Ligny und Quatre Bras blockierte Wellington mit seinem aus britischen, deutschen, niederländischen und belgischen Einheiten bestehenden Heer den französischen Vormarsch nach Brüssel. In dem kleinen Dorf Mont St. Jean in der Nähe von Waterloo kam es am 18. Juni 1815 zur entscheidenden Schlacht.

Erleben Sie eine der bekanntesten Schlachten aus der Weltgeschichte und führen Sie als Kaiser Napoleon oder Herzog von Wellington Ihre Truppen an. Gelingt es Ihnen, die Stellungen von Wellington zu durchbrechen, bevor die Preußen auf dem Schlachtfeld ankommen, oder werden Sie, ebenso wie Napoleon Ihr „Waterloo erleben“?

SPIELAUSSTATTUNG

- 47 x blaue Spielfiguren
- 45 x rote Spielfiguren
- 13 x schwarze Spielfiguren
- 1 x Spielbrett
- 1 x Kampfwürfel
- 2 x Hügel Feld
- 2 x Schlammfeld
- 3 x Gebäudefeld
- 15 x Manöverkarten
- 6 x Fluchtwegkarten
- 12 x Degradierungsstücke
- 6 x Gebäudeschaden-Fiches
- 3 x Markierungsfahnen „besetztes Gebäude“
- 1 x Spielzug-Stein

DER SPIELABLAUF

Die Spieler entscheiden, ob sie die Franzosen (blau) oder die Alliierten (rot) spielen möchten. Der „französische“ Spieler verfügt über eine aus 47 Spielfiguren bestehende Armee. Der „alliierte“ Spieler verfügt über eine aus 45 Spielfiguren bestehende Armee, aber er bekommt nach dem 12. Spielzug Verstärkung durch die aus 13 Spielfiguren bestehende preußische Armee (schwarz).

Je nach der Spielvariante müssen die Spieler versuchen, den Gegner

auf dem Schlachtfeld zu besiegen, indem sie die gegnerische Fluchtroute besetzen. Die Spieler versuchen, einen Sieg zu erringen, indem sie ihre Einheiten auf ihrer Spielhälfte so aufstellen, dass sie verschiedene gegnerische Angriffe abwehren und selbst erfolgreiche Angriffe durchführen können.

Stratego: Waterloo besteht aus drei Spielvarianten: Basisspiel, Standardspiel und Expertenspiel.

! Wir empfehlen Spielanfängern, zuerst mehrmals das Basisspiel zu spielen, bevor sie sich an die Standard- und Expertenvariante wagen.

TEIL I

➔ Basisspiel ◀

Wir haben 90 Chancen für uns und nicht 10 gegen uns.

NAPOLÉON ZUR HEERESLEITUNGSVOR DER SCHLACHT.

1. DEN SIEG ERRINGEN

Der Spieler, dem es zuerst gelingt, mindestens zwei seiner Einheiten auf der geheimen Fluchtroute des Gegenspielers zu positionieren, gewinnt die Schlacht und somit auch das Spiel. Ein Spieler gewinnt auch wenn er den Oberbefehlshaber und den Befehlshaber des Gegners schlägt. Der Gegner darf in diesem Fall keine Aktionen mehr machen.

2. AUFSTELLUNG

- Das Spielbrett wird zwischen den beiden Spielern auf den Tisch gelegt.
- Der französische Spieler setzt sich an die Spielbrettseite mit der französischen Fahne. Der alliierte Spieler setzt sich an die Spielbrettseite mit der britischen Fahne.
- Der französische Spieler nimmt seine 47 Spielfiguren aus der Schachtel. Der alliierte Spieler nimmt seine 45 Spielfiguren aus der Schachtel.
- Die 13 preußischen Spielfiguren werden mit dem Rücken zu den Spielern aufgestellt. Dabei werden sie gemischt, sodass beide Spieler nicht wissen, wo welche Figur steht.
- Die Fluchtroutenkarten werden gemischt und neben das Spielfeld gelegt.
- Der Spielzug-Stein wird auf die Zeitlinie am Spielbrettrand gestellt. Er beginnt um 11.00 Uhr.
- Der Kampfwürfel wird neben das Spielbrett gelegt.
- Je nach der gespielten Variante werden die Manöverkarten, Geländefelder, Gebäudeschaden-Fiches und Markierungsfahnen aus der Schachtel genommen (Standard- oder Expertenvarianten) oder in der Schachtel gelassen (Basisvariante).

3. FLUCHTROUTE

Der Spieler, dem es zuerst gelingt, mindestens zwei seiner Einheiten auf der geheimen Fluchtroute des Gegenspielers zu positionieren, gewinnt die Schlacht und somit auch das Spiel.

Zur Zeit der Napoleonischen Kriege war es bei Feldzügen ganz üblich, dass hinter den vorstoßenden Soldaten auch Gepäcktransporte, Munitionsdepots, Krankenbaracken und eventuelle Verstärkung nachrückten. So entstand eine geschlossene Versorgungskette zwischen der Hauptstadt und dem Feindesgebiet, das erobert werden sollte. Wurden diese Kommunikationslinien durchtrennt, erhielt die Armee keinerlei Unterstützung mehr und waren die Verluste katastrophal.

Daher ist es bei „Stratego Waterloo“ wichtig, die Kampflinie, hinter der die Kommunikationslinien verlaufen, gut zu schützen. Diese Linie kann hinter der **linken** (Feld 1, 2, 3 oder 4 des Spielbretts), **mittleren** (Feld 5, 6, 7 oder 8 des Spielbretts) oder **rechten Kampflinie** (Feld 9, 10, 11 oder 12 Spielbretts) liegen.

Vor Anfang des Spiels müssen beide Spieler blindlings eine Fluchtroutenkarte nehmen, um zu sehen, hinter welcher Kampflinie sich ihre Kommunikationslinien befinden. Die Spieler müssen die Karte behalten und so ablegen, dass der Gegenspieler sie nicht sieht. Der Gegenspieler kann nur raten, wo sich die Kommunikationslinien befinden, die er durchbrechen muss, um den Sieg zu erringen. Um eine Niederlage zu vermeiden, ist es wichtig, dass diese Kampflinie während der Feldschlacht gut verteidigt wird.

Ein Spieler muss melden, sobald der Gegenspieler mit zwei Figuren auf den geheimen Kommunikationslinien steht – dann ist das Spiel vorbei.

Weil Sie von Wellington geschlagen wurden, denken Sie, er sei ein großer General. Ich sage Ihnen aber, Wellington ist ein schlechter General und die Engländer bilden eine schlechte Truppe; diese Sache wird uns nicht mehr Mühe kosten als der Verzehr unseres Fröststücks.

NAPOLÉON ZU MARSCHALL SOULT NACH DEM RAT,
GROUCHY VOR DER SCHLACHT ZURÜCKZUZIEHEN.

4. DIE SPIELFIGUREN

Um bei der Feldschlacht erfolgreich operieren zu können, müssen die Spieler zuerst die Spielfiguren kennenlernen und wissen, wie man sie einsetzt. Die Spielfiguren stellen die Einheiten der drei Armeen während der Schlacht bei Waterloo im Jahr 1815 dar. Die französische Spieler ist anfänglich im Vorteil: In allen Spielvarianten haben die Franzosen stärkere Einheiten und mehr Artillerie, aber in den Standard- und Expertenvarianten kann der alliierte Spieler dank der Geländestücke eine ausgezeichnete defensive Position nutzen.



Der französische Spieler verfügt über:

Infanterieeinheiten

- 5 x leichte Infanterie
- 20 x Infanterie
(darunter 5 Einheiten der kaiserlichen Garde)

Kavallerieeinheiten

- 6 x leichte Kavallerie
- 6 x schwere Kavallerie
(darunter 3 Einheiten der kaiserlichen Garde)

Artillerie

- 8 x Kanonen

Befehlshaber

- 1 x Marschall Ney

Oberbefehlshaber

- 1 x Kaiser Napoleon



Der alliierte Spieler verfügt über:

Infanterieeinheiten

- 5 x leichte Infanterie
- 21 x Infanterie
(darunter 3 Veteranen-Einheiten)

Kavallerieeinheiten

- 6 x leichte Kavallerie
- 5 x schwere Kavallerie
(darunter 2 Veteranen-Einheiten)

Artillerie

- 6 x Kanonen

Befehlshaber

- 1 x Lord Uxbridge

Oberbefehlshaber

- 1 x Herzog von Wellington



Der preußische Spieler verfügt über:

Infanterieeinheiten

- 4 x leichte Infanterie
(Landwehr-Miliz)
- 3 x Infanterie

Kavallerieeinheiten

- 4 x leichte Kavallerie
(Landwehr-Miliz)

Artillerie

- 1 x Kanone

Befehlshaber

- 1 x Von Bülow

Obwohl der Spielentwickler sich bemüht hat, möglichst viele Einheiten hinzuzufügen, die an der historischen Feldschlacht beteiligt waren, konnten nicht alle Einheiten berücksichtigt werden. Daher konnten beispielsweise das 52nd Light-Regiment, die Inniskillings, die niederländische und die Nassauer Infanterie der alliierten Armee, Marbots 7. Husaren, die Dragoner und die Grenadiere zu Pferd in der französischen Armee sowie das westpreußische Ulanen-Regiment leider nicht in das Spiel eingefügt werden. Auch wurde versucht, möglichst viele Nationalitäten zu berücksichtigen, die an der historischen Feldschlacht beteiligt waren, aber die britische Infanterie, die King's German Legion (KGL) und die Hannoverische Infanterie wurden zusammengefügt, weil sie die gleiche rote Uniform hatten; auch die belgischen und niederländischen Truppen bilden eine Einheit, da Belgien zur Zeit der Schlacht von Waterloo offiziell zum Königreich der Niederlande unter König Willem I gehörte.

In „Waterloo: Stratego“ gibt es dreierlei Einheiten: Infanterie, Kavallerie und Artillerie.

Auf der Rückseite – für den Gegenspieler – sind sie an folgenden Symbolen zu erkennen:

INFANTERIE • KAVALLERIE • ARTILLERIE



Die Infanterie ist wie folgt unterteilt:

Leichte Infanterie

- Figuren der leichten Infanterie haben den Rang 1 oder 2.
- Figuren der leichten Infanterie können pro Aktion drei Felder vorrücken.
- Figuren der leichten Infanterie sind gegen Artilleriefeuer immun.

Linieninfanterie:

- Figuren der Linieninfanterie haben den Rang 3, aber wenn es sich um Veteranen- oder Kaiserliche Gardeeinheiten handelt, sogar von 4, 5 oder 6.
- Figuren der Linieninfanterie können pro Aktion zwei Felder vorrücken.

Die Kavallerie ist wie folgt unterteilt:

Leichte Kavallerie:

- Figuren der leichten Kavallerie haben den Rang 2.
- Figuren der leichten Kavallerie können sich frei von der einen Seite

des Spielbretts zur anderen bewegen, falls die dazwischen liegenden Felder unbesetzt sind, jedoch pro Aktion nur in einer Richtung.

- Befehlshaber und Oberbefehlshaber gelten als Figuren der leichten Kavallerie.

Schwere Kavallerie:

- Figuren der schweren Kavallerie haben den Rang 4, aber wenn es sich um Veteranen- oder Kaiserliche Gardecinheiten handelt, sogar Rang 5 oder 6.
- Figuren der schweren Kavallerie können sich frei von der einen Seite des Spielbretts zur anderen bewegen, falls die dazwischen liegenden Felder unbesetzt sind, jedoch pro Aktion nur in einer Richtung.
- Jedes Mal, wenn Figuren der schweren Kavallerie eine gegnerische Figur angreifen, verlieren sie 1 Rangstärke. Jedes Mal, wenn Figuren der schweren Kavallerie eine gegnerische Figur angreifen, verlieren sie 1 Rangstärke. Nach jedem erfolgreichen Angriff mit einer Kavalleriefigur wird ein „Degradierungsstück“ auf die Figur geklickt; jedes Degradierungsstück bedeutet, dass 1 Rangstärke abgezogen wird (siehe Seite 47).

Rangstärke zurückgewinnen:

Figuren der schweren Kavallerie, die ihre Spielstärke verloren haben, müssen für mindestens eine Runde aus dem Spiel genommen werden, bevor sie ihre gesamte Rangstärke zurückerhalten. Werden diese Figuren vom Spielbrett genommen, zählt dies nicht als eine Aktion, das Zurücksetzen auf das Spielbrett hingegen wohl. Geschwächte Kavalleriestücke können erst vom Spielbrett genommen werden, NACHDEM der Gegenspieler die Möglichkeit hatte, mindestens einen Gegenangriff durchzuführen.

Das wird eine enorme Tracht Prügel, meine Herren; wir werden sehen, wer am längsten prügelt.

WELLINGTON BEI WATERLOO.

Artillerie:

Die Artillerie ist nicht unterteilt!

- Artillerie kann pro Aktion je ein Feld vorrücken.
- Artillerie kann pro Aktion nur ein Mal feuern.
- Artillerie feuert 1, 2 oder 3 Felder geradeaus, falls die dazwischen liegenden Felder leer sind. (Sichtlinie)
- Artillerie vernichtet ALLE Figuren – also auch die feindliche Artillerie – aber NICHT die leichte Infanterie.
- Artillerie kann Gebäude zerstören.
- Die Schwachstellen von Artilleriestücken sind seitlich und an der Rückseite; von der Vorderseite aus können sie nicht zerstört werden. Eine gegnerische Figur, die eine Artillerieeinheit von vorne angreift, wird dadurch ausgeschaltet.

Spielfiguren können gegnerische Figuren mit einem niedrigeren Rang schlagen. Die Figuren mit Rang 6 können also Figuren mit Rang 1 bis 5 vernichten; Figuren mit Rang 5 schlagen ihrerseits Figuren mit Rang 1 bis 4 und so weiter. Die leichte Infanterie hat den niedrigsten Rang, aber diese Figuren bewegen sich schnell und haben den Vorteil, immun gegen Artilleriefeuer zu sein.

5. Die (Ober-) Befehlshaber

Jeder Spieler verfügt über einen Befehlshaber und einen Oberbefehlshaber: Marschall Michel Ney ist der Befehlshaber der Franzosen und **Lord Uxbridge** der Befehlshaber der Alliierten. Nach dem 12. Spielzug, wenn die Preußen auf dem Spielbrett erscheinen, verfügen die Alliierten auch über **Feldmarschall Von Bülow**.

Befehlshaber besitzen die Spielstärke 5, da ihre Anwesenheit in den vorderen Reihen die Truppen motiviert, aber sie werden bei der leichten Kavallerie eingeteilt. Nach einem erfolgreichen Angriff verlieren sie daher auch nicht keine Rangstärke.

Befehlshaber sind äußerst wichtig, da sie während des Spiels **EINE AKTION** wert sind. Ein Spieler, der seinen Befehlshaber verloren hat, darf eine Aktion weniger ausführen, wenn er am Zug ist. Dieser Spieler darf also pro Runde anstelle von drei Aktionen nur noch zwei Aktionen durchführen!

Obwohl Befehlshaber also starke Figuren sind, die bei einem Angriff sehr nützlich sein können, sollte man vorsichtig mit ihnen umgehen.

Die Garde stirbt, aber ergibt sich nicht!

NAPOLEON UND WELLINGTON:

Die Oberbefehlshaber Napoleon und Wellington haben keinen Rang, weil sie jede Figur schlagen können, aber **nur wenn sie angreifen**. Werden sie jedoch selbst angegriffen, ganz gleich ob die angreifende Figur einen hohen oder niedrigen Rang besitzt, dann werden sie geschlagen und vom Brett genommen. Ebenso wie die Befehlshaber gehören auch die Oberbefehlshaber zur leichten Kavallerie. Sie verlieren nach einem erfolgreichen Angriff daher auch nicht keine Rangstärke. Aber Achtung: Auch Oberbefehlshaber und Befehlshaber sind verloren wenn sie Artillerie von vorne angreifen.

Oberbefehlshaber sind **ZWEI AKTIONEN** wert. Der Verlust von Wellington oder Napoleon führt dazu, dass der betreffende Spieler zwei Aktionen verliert. Statt drei Aktionen darf er dann also nur noch eine einzige Aktion durchführen. In den meisten Fällen bedeutet der Verlust von Napoleon oder Wellington, dass der betreffende Spieler die Schlacht verliert.

6. DIE AUFSTELLUNG

Bei „Stratego: Waterloo“ stellt zuerst der alliierte Spieler seine Truppen auf, danach der französische Spieler. Der französische Spieler kann seine Aufstellung also mit Blick auf die Aufstellung der alliierten Truppen anpassen. Die Spieler stellen ihre Figuren in den unteren vier Reihen an ihrer Seite des Spielbretts auf. Die Figuren werden mit der Rückseite – auf der erkennbar ist, welcher Einheit sie angehören: Infanterie, Kavallerie oder Artillerie – zum Gegenspieler aufgestellt. Auf den beiden Reihen in der Mitte dürfen keine Figuren aufgestellt werden. Die Spieler müssen nicht alle ihre Figuren auf das Spielbrett stellen; sie können maximal 10 Figuren als Reserve zurückbehalten. Diese Reservisten können während des Spiels als Verstärkung eingesetzt werden.

! Befehlshaber und Oberbefehlshaber müssen immer auf das Spielfeld gestellt werden!

7. AKTIONEN

Der alliierte Spieler fängt an. Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er drei Aktionen durchführen. Als Aktion zählen:

- eine Figur bewegen
- eine Figur angreifen
- ein Artilleriestück feuern lassen
- eine Reservefigur oder degradierte Figur (wieder) ins Spiel bringen: Diese Figur wird auf ein leeres Feld in der untersten Reihe gestellt.
- eine Manöverkarte spielen (nur in der Standard- und Expertenvariante).

In jeder Runde führt ein Spieler also drei Aktionen durch. Ausnahmen: Es wird eine Manöverkarte gespielt (siehe Manöverkarten im Standardspiel) oder ein Spieler hat seinen (Ober-) Befehlshaber verloren.

Eine Figur bewegen:

Die Einheit, zu der eine Figur gehört, bestimmt, wie weit sie vorrücken kann (siehe unter Spielfiguren). Figuren können nach vorne, seitlich oder nach hinten bewegt werden. Auf einem Feld darf stets nur eine einzige Figur stehen. Figuren können nie andere Figuren überspringen.

8. ANGREIFEN

Will ein Spieler eine Figur auf ein Feld stellen, auf dem bereits eine gegnerische Figur steht, muss er diese Figur angreifen. Beide Figuren enthüllen dann ihren Rang. Die Figur mit dem niedrigeren Rang ist geschlagen und wird aus dem Spiel genommen. Der Spieler, der das Duell gewonnen hat, stellt die geschlagene Figur an seine Seite des Spielbretts. Gewinnt die angreifende Figur, dann erobert sie die Position der geschlagenen Figur; gewinnt die angegriffene Figur, bleibt sie auf diesem Feld stehen.

! Ein Angriff bedeutet immer das Ende einer Aktion. Man kann in einer einzigen Aktion also nie mehrere Angriffe durchführen, es sei denn, mit dem Kampfwürfel wird ein „+“ geworfen.

Der Kampfwürfel

Haben beide Figuren den gleichen Rang, dann würfelt der Angreifer mit dem Kampfwürfel. Die Würfelseiten haben folgende Bedeutung:

1. Blau

Die blaue Figur ist der Sieger. Die rote/schwarze Figur wird vom Spielbrett genommen und die blaue Figur wird auf das eroberte Feld gestellt.

2. Rot

Die rote/schwarze Figur gewinnt. Die blaue Figur wird aus dem Spiel genommen und die rote/schwarze nimmt deren Position ein.

3. Blau „+“

Die blaue Figur gewinnt und nimmt die Position der roten/schwarzen Figur ein, die vom Spielbrett genommen wird. Aber in ihrem Siegesrausch greift die blaue Figur auch noch die nächste, danebenstehende Figur an. Blau greift die Figur in derselben Richtung an, in der auch der erste Angriff stattfand. Dieser Angriff muss auch stattfinden, wenn es sich um eine Figur aus den eigenen Reihen handelt!

4. Rot „+“

Die rote/schwarze Figur gewinnt und nimmt die Position der blauen Figur ein, die vom Spielbrett genommen wird. Aber in ihrem Siegesrausch greift die rote/schwarze Figur auch noch die nächste, danebenstehende Figur an. Rot-schwarz greift die Figur in derselben Richtung an, in der auch der erste Angriff stattfand. Dieser Angriff muss auch stattfinden, wenn es sich um eine eigene Figur oder die eines Verbündeten handelt!

5. Blau „R“

Die blaue Figur gewinnt. Die rote/schwarze Figur ist zwar angeschlagen, aber noch nicht geschlagen. Sie zieht sich vom Spielbrett hinter die Linien zurück und kann bei einem folgenden Spielzug wieder auf der letzten Reihe aufgestellt werden. Das zählt allerdings als 1 Aktion.

6. Rot „R“

Die rote/schwarze Figur gewinnt. Die blaue Figur ist zwar angeschlagen, aber noch nicht geschlagen. Sie zieht sich vom Spielbrett hinter die Linien zurück und kann bei einem folgenden Spielzug wieder auf der letzten Reihe aufgestellt werden. Das zählt allerdings als 1 Aktion.

Ich wollte, es würde Nacht oder Blücher käme.

WELLINGTONS STOSSCEBET, ALS ER HÖRTE,
DASS LA HAYE SAINTE GEFALLEN WAR.

9. DIE PREUSSEN KOMMEN!

An der linken Seite des französischen Spielers befindet sich eine Zeitlinie. Sie zeigt, wann der alliierte Spieler Verstärkung durch die preußischen Truppen erhält. Die Zeitlinie steht zu Beginn der ersten Runde auf 11.00 Uhr und zu Beginn der 12. Runde auf 16.30 Uhr. Zu Beginn der 12. Runde darf der alliierte Spieler zwei preußische Spielstücke nehmen und auf die schwarze preußische Fahne an seiner linken Seite stellen. Beide Spieler sehen zwar, zu welcher Art von Einheit diese Figuren gehören, kennen aber deren Rangstärke nicht. Der alliierte Spieler darf in jeder Runde auf diese Weise zwei preußische Figuren auf die Fahne stellen. Das heisst wenn die Felder frei sein. Wenn die Felder besetzt sind, dann darf der alliierte Spieler diese Runde keine preussische Figuren einführen.

Ab der 13. Runde nehmen die Preußen auch tatsächlich an der Schlacht teil. In jeder Runde dürfen die Preußen eine Aktion ausführen. Die Alliierten dürfen also ab jetzt 4 Aktionen (statt wie bisher 3 Aktionen) pro Runde durchführen. Der alliierte Spieler entscheidet, wie die Aktionen verteilt werden, wobei jedoch mindestens eine Aktion von den Preußen und eine Aktion von den Alliierten durchgeführt werden muss.

Preußische Figuren, die von den Franzosen geschlagen werden, dürfen natürlich nicht zurück ins Spiel gebracht werden.

⇒ Standardspiel ⇐

Wenn die Spieler sich mit dem Spiel auf einem „leeren“ Spielfeld vertraut gemacht haben, können sie sich an die Standardvariante wagen. Bei der Standardversion von „Stratego: Waterloo“ gilt eine zusätzliche Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen:

Der Spieler, dem es gelingt, den gegnerischen Oberbefehlshaber (Napoleon oder Wellington) zu bezwingen, ist sofort der Gewinner! Und wie beim Basisspiel: Der Spieler, dem es zuerst gelingt, mindestens zwei seiner Einheiten auf der geheimen Fluchtroute des Gegenspielers zu positionieren, gewinnt auch.

10. GELÄNDEKARTEN

Er sah aus, als sei der Boden stolz, dass hier so viele gute Männer kämpften.

INSCRIFT AUF DER WAND OF HOUGOMONT.

Beim Standardspiel werden drei Geländekarten auf das Spielbrett gelegt. Die obige Abbildung zeigt die richtigen Positionen:

2 x Gebäude:

La Haye and Papelotte
Hougoumont

1 x Hügel

Mont Saint Jean

Gebäudekarte:

Ein Gebäude auf dem Schlachtfeld bietet dem Besitzer wichtige Vorteile, denn es schützt die Flanken und Linien der eigenen Stellung und bildet eine gute Ausgangsposition für Angriffe auf feindliches Gebiet. Ein Gebäude ist erst dann besetzt, wenn **die vier Felder des Gebäudes besetzt** sind. Sobald ein Gebäude besetzt ist, darf der Besetzer seine **Markierungsfahne** aufstellen.



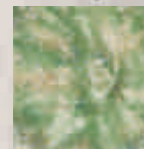
- Wird ein besetztes Gebäude vom Gegner erobert, dann verliert der ursprüngliche Besitzer alle Vorteile.
- Die Spielstärke von Infanteriestücken ist +1, wenn das gesamte Gebäude besetzt ist.
- Kavalleriestücke dürfen ein Gebäude weder betreten noch angreifen. Das gilt auch für die (Ober-)Befehlshaber.
- Artilleriestücke können ein Gebäude nicht betreten, aber sie können es unter Beschuss nehmen!
- Ein Gebäude kann von der Artillerie kaputt geschossen werden. Dadurch verfallen alle Vorteile, die ein Gebäude bietet. Ein Gebäude hat die Stärke 4. Wenn es vier Mal unter Beschuss war, gilt es als komplett zerstört. Mit den **Beschädigungsfiches** wird markiert, wie viel Schaden ein Gebäude bereits erlitten hat. Die Einheiten, die sich im Gebäude befinden, werden von der Artillerie nicht getroffen. Zuerst muss das gesamte Gebäude zerstört werden. Wurde das Gebäude vier Mal getroffen, gelten wieder die „normalen“ Regeln und sind die dort stationierten Truppen also ungeschützt.

Wenn mit dem Kampfwürfel die Seite „Siegesrausch“ (+) gewürfelt wird und der Kampf sich im Innern eines Gebäudes abspielt, kann der Gewinner entscheiden, welche Figur er angreift.

Hügel:

Der Besitz eines Hügels auf dem Schlachtfeld bietet einigen Spielfiguren, vor allem der Artillerie, große Vorteile:

- Artillerie auf einem Hügel hat nicht nur einen **+1 Bereich** (als bis zu 4 Felder), sondern muss von hier aus auch nicht stets nur geradeaus schießen. Die Artillerie kann jetzt auch die Felder bis zu einem Abstand von 4 Feldern in den Spalten rechts und links vom Artilleriestück treffen. Außerdem kann ein Artilleriestück von einem Hügel aus auch über andere Figuren hinweg schießen. Die „Line of Sight“ muss also nicht leer sein!
- Artillerie, die sich auf einem Hügel befindet, kann von der Artillerie unterhalb des Hügels nicht beschossen werden!
- Die Rangstärke von Infanterie- und Kavalleriestücken erhöht sich um +1, wenn sie von Spielstücken unterhalb des Hügels angegriffen werden.



Die Spielstärke einer Figur kann nie höher als 6 sein!



Es gibt keine Anweisungen, außer bis zum letzten Mann standzuhalten.

WELLINGTON NACH DEM FALL VON HAYE SAINTE, ALS DIE HEERESLEITUNG IHN UM ANWEISUNGEN BAT.

11. MANÖVERKARTEN

In der Standard- und Expertenvariante nutzen die Spieler die 15 Manöverkarten, mit denen sie spezielle Aktionen durchführen können.

Zu Beginn der Schlacht wählen beide Spieler vier Manöverkarten aus. Der alliierte Spieler wählt zuerst eine Karte und legt auch noch eine Karte zur Seite, die nicht mehr gewählt werden darf. Danach tut der französische Spieler das Gleiche: auch er wählt eine Karte aus und legt eine Karte zur Seite. So geht es weiter, bis beide Spieler 4 Karten ausgewählt haben. Die übrigen Karten werden zu den weggelegten Karten hingefügt. Wenn die Preußen in der 13. Runde das Schlach-

feld betreten, kann der alliierte Spieler 2 neue Karten aus dem Stapel auswählen. Das ist natürlich ein bedeutender Vorteil für den alliierten Spieler!

Die Karten, mit Ausnahme von „Streitlust“, müssen zu Beginn einer Runde ausgespielt werden, außerdem darf pro Runde nur eine einzige Karte gespielt werden. Das Ausspielen einer Karte kostet 1 Aktionspunkt. Wird eine Karte gespielt, muss das „Manöver“ unverzüglich ausgeführt werden.

Es gibt fünf verschiedene Karten:



Erkundung

Mit dieser Karte kann ein Spieler sich vier aneinandergrenzende gegnerische Stücke anschauen.



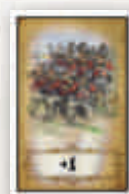
Initiative

Mit dieser Karte kann ein Spieler in einer Aktion drei Spielstücke bewegen.



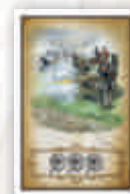
Kombinierter Angriff

Mit dieser Karte kann ein Spieler in einer Aktion mit drei Stücken
- Infanterie,
Kavallerie und Artillerie
- angreifen.



Streitlust

Mit dieser Karte erhöht der Spieler die Spielstärke einer Figur um +1.
Diese Karte kann auch gespielt werden, **während** der Gegenspieler am Zug ist, wenn eines der eigenen Spielstücke angegriffen wird.



Massives Artilleriefeuer

Mit dieser Karte können alle nebeneinander stehenden Artilleriestücke während einer Aktion ein Mal feuern.

➔ **Expertenvariante** ◀

**It has been a damned nice thing -
the nearest run thing you ever saw in your life.**

WELLINGTON AFTER WATERLOO.

Die **Expertenvariante** eignet sich für erfahrene Wargamers, die sowohl das Basisspiel als auch das Standardspiel bereits beherrschen und eine zusätzliche Herausforderung wünschen. Sofern dies bei einem Brettspiel, das vor allem Spaß machen soll, möglich ist, wurde versucht, in dieser Variante die historische Realität weitestgehend nachzubilden.

Bei dieser Variante gelten folgende Regeln:

- Wenn Napoleon fällt, ist das Spiel sofort zu Ende. Die Alliierten haben dann einen entscheidenden Sieg erzielt. Wenn Wellington fällt, geht das Spiel weiter, aber die Alliierten können dann pro Runde zwei Aktionen weniger durchführen.
- Die Fluchtwegekarten werden nicht benutzt.
- Wellingtons Fluchtroute liegt auf dem alliierten Zentrum. Gelingt es den Franzosen, sie mit mindestens zwei Einheiten zu besetzen, ist das Spiel sofort zu Ende. Die Franzosen haben dann einen entscheidenden Sieg erzielt.

Wenn die Franzosen eine der beiden übrig gebliebenen hinteren Linien der Alliierten (an den Flanken) mit zwei Stücken besetzen, führt dies zum Rückzug der Alliierten. In diesem Fall muss noch deutlich werden, wie groß der Sieg der Franzosen ist (siehe **Die Verfolgung**).

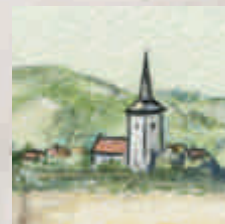
Die gleiche Regel gilt auch für die Alliierten, aber dann für die drei hinteren Linien.

Wenn es den Alliierten gelingt, eine der drei hinteren Linien mit zwei Stücken zu besetzen, bedeutet dies eine Niederlage der Franzosen. Auch dann muss noch deutlich werden, wie groß der Sieg der Alliierten ist (siehe **Die Verfolgung**).

- Das Gebäudefeld Hougoumont in der Mitte des Spielbretts an der rechten Flanke der Alliierten wird zu Beginn des Spiels von zwei Infanterieeinheiten der Alliierten besetzt!
- Der französische Spieler besetzt das Dorf Plancenoit an seiner rechten Flanke.

12. PLANCENOIT

Plancenoit war ein kleines Dorf an der rechten Flanke der französischen Armee, das als letztes Bollwerk zur Verteidigung der rechten Flanke diente. An dieser Stelle fanden an jenem Schicksalstag im Juni 1815 die blutigsten Kämpfe zwischen den Franzosen und den Preußen stand.



- Auf dem Plancenoit-Feld erhalten alle Infanterieeinheiten eine Stärke von + 1. Für diesen Bonus ist eine vollständige Besetzung von Plancenoit nicht nötig.
- Kavallerie, Artillerie, Befehlshaber und Oberbefehlshaber können sich frei und ungehindert über das Plancenoit-Feld bewegen, bekommen aber keinen Bonus.
- Anders als bei einem normalen Gebäudefeld können die Spieler entscheiden, ob sie ihr Artilleriefeuer auf die feindlichen Einheiten ODER auf das Dorf selbst richten.



**Mehr Truppen! Wo soll ich
sie denn hernehmen?
Wollen Sie ein paar Truppen
für mich machen?**

NAPOLEONS ANTWORT AN NEY, NACHDEM DIESER DEN KAISER NACH DEM FALL VON LA HAYE SAINTE UM RESERVETRUPPEN GEBETETEN HATTE.



13. DIE VERFOLGUNG

Bei den Napoleonischen Kriegen war die Anwesenheit von Kavallerie von entscheidender Bedeutung für den Sieg auf dem Schlachtfeld. Nach einer Schlacht war die Aufgabe der Kavallerie noch nicht vorbei, denn sie musste auch verhindern, dass die gegnerischen Truppen nach einer Niederlage bei einem neuen Feldzug noch eine Rolle spielen würden. Nach einem Sieg über die Feindesarmee musste die Kavallerie daher ausreiten, um die flüchtenden Einheiten zu zerschlagen. Wie oben bereits gesagt, führt die Besetzung einer der hinteren Linien zu einer Niederlage. Ab diesem Moment ist die Schlacht offiziell vorbei und kann der siegreiche Feldherr seine übrig gebliebenen Kavallerieeinheiten zur Verfolgung einsetzen.

- Ab dann besteht das einzige Ziel des besiegten Spielers darin, möglichst viele seiner Infanterie- und Artillerieeinheiten vom Spielbrett zu nehmen, je nach der Zahl der Aktionen, die er pro Runde noch ausführen darf.
- Der Gewinner darf jetzt bei seinen Aktionen seine übrig gebliebenen Kavallerietruppen einsetzen, um möglichst viele gegnerische Einheiten zu zerschlagen.
- Der Spieler, der gewonnen hat, darf anfangen und entscheiden, gegen welches gegnerische Spielstück er seine Kavallerie einsetzt. Verfügt der Spieler noch über drei Aktionen, kann er – entweder mit derselben Kavallerie oder jeweils anderen Kavallerieeinheiten – drei Mal ziehen. Mit der Infanterie oder Artillerie kann er also keine Aktionen mehr ausführen!
- Dann ist der Gegenspieler an der Reihe. Er kann seine eigene übrig gebliebene Kavallerie einsetzen, um die verfolgende Kavallerie zu schlagen ODER seine Infanterie oder Artillerie vom Spielbrett nehmen. Die Spielstücke können ganz einfach vom Brett genommen werden: je ein Spielstück pro Aktion.
- Bei gleichem Rang besiegt die verfolgende Kavallerie die Kavallerie der Partei, die auf dem Rückzug ist.
- Napoleon und Wellington spielen keine aktive Rolle während einer Verfolgung. Sie werden sofort in Sicherheit gebracht.
- Einheiten der schweren Kavallerie verlieren noch immer 1 Rangstärke, wenn sie ein Spielstück geschlagen haben, können jetzt aber nicht zurückgezogen werden, um wieder zu Kräften zu kommen. Darum ist es sinnvoll, geschwächte Kavallerie vom Spiel-

feld zu nehmen, bevor sie dem Feind in die Hände fällt.

- Kann oder will die siegreiche Partei keine Kavallerie mehr zur weiteren Verfolgung einsetzen, werden alle geschlagenen Stücke an beiden Seiten gezählt:

Besteht zwischen den beiden Armeen KEIN Unterschied oder nur ein Unterschied von höchstens 3 Stücken, gilt die Schlacht als unentschieden, denn es ist dem besiegten Spieler gelungen, seine Truppen ordentlich zurückzuziehen, sodass er in der Lage ist, den Feldzug fortzusetzen – vielleicht schon morgen!

Beträgt der Unterschied zwischen beiden Armeen 4 bis 9 Stücke, wurde ein kleiner Sieg erzielt: der besiegte Spieler hat hohe Verluste erlitten und zieht sich zurück. Seine Armee ist zwar nicht komplett zerschlagen, der Wiederaufbau vor einem erneuten Angriff wird aber Zeit kosten.

Bei einem Unterschied von 10 Stücken oder mehr zwischen den beiden Armeen wurde ein großer Sieg erzielt, denn die besiegten Truppen sind völlig zerschlagen und demoralisiert. Sie wurden in dem Feldzug keine Rolle mehr spielen!

14. EXTRA SZENARIEN

Für Spieler, die weitere Elemente hinzufügen möchten, sind die folgenden Szenarien interessant:

Die Feldschlacht früher beginnen lassen!

Die französische Armee formierte sich relativ spät auf dem Gelände bei Waterloo. Das (und nicht der Schlamm, wie oft behauptet wird) war der Grund, weshalb Napoleon sich gezwungen sah, den Angriff auf 11.30 Uhr zu verschieben. Das 6. Armeekorps von General Lobau war gerade erst aufmarschiert, als die Schlacht begann. Sogar die Alte Garde war noch nicht an Ort und Stelle.



Der französische Spieler kann sich bei dieser Expertenvariante dafür entscheiden, das Spiel drei Runden früher zu beginnen, also um 9.30 Uhr! In diesem Fall ist der französische Spieler auch als Erster am Zug. Dies hat natürlich den Nachteil, dass der französische Spieler noch nicht über seine gesamte Truppenstärke verfügen kann.

Die folgenden 14 blauen Spielstücke bleiben in der Reservelinie:

Infanterieeinheiten

- 1 x leichte Infanterie
- 5 x Infanterie
- 2 x Infanterie von 5 – Mittlere Garde
- 1 x Infanterie von 6 – Alte Garde

Kavallerieeinheiten

- 2 x schwere Kavallerie:
- 1 x schwere Kavallerie von 6 - Kaiserliche Garde)

Artillerie

- 2 x Kanonen

**Heute Morgen hatten
90 Chancen für uns.
Die Ankunft Bülow's verringert
sie um 30, doch haben wir noch
immer 60 gegen 40.**

NAPOLÉON ZU SEINEN GÉNÉRAUX, ALS ER SAH, DASS DIE PREUSSISCHE
ARMÉE SICH VOM OSTEN DEM SCHLACHTFELD NÄHERTE.

Wo sind die Preußen?

Wie wäre die Schlacht verlaufen, wenn es Marschall Grouchy doch gelungen wäre, den Preußen irgendwo zwischen Lasne und Wavre den Weg zu blockieren? Dann hätten die Preußen sich nicht bei Waterloo mit den Truppen von Wellington vereinigen können.

Bei dieser Experten-Spielvariante muss der alliierte Spieler in der 9. Spielrunde (um 15.00 Uhr) würfeln, um zu entscheiden, ob die Preußen zu seiner Verstärkung kommen oder nicht.

- Wird eine rote Alliierten-Seite gewürfelt, können die Preußen in Spielrunde 13 (um 17.00 Uhr) auf dem Schlachtfeld aufmarschieren.
- Wird eine blaue Franzosenseite gewürfelt, dann ist es Grouchy gelungen, die Preußen zu stoppen und kann Wellington NICHT auf die Verstärkung durch die Preußen rechnen.

Die eigene Fantasie

Das sind die Szenarien, die so weit wie möglich im Einklang mit der historischen Schlacht bei Waterloo stehen. Natürlich können Sie sich auch eigene Aufstellungen mit den Karten ausdenken und neue Varianten spielen. Zu diesem Zweck bieten wir Ihnen zusätzlich die Schlammkarten an:

Schlamm:

Durch Schlamm auf dem Schlachtfeld verlaufen alle Aktionen viel langsamer. Alle gemeinen Pläne bleiben im Schlamm stecken.

Infanterie, Kavallerie und (Ober-) Befehlshaber kommen im Schlamm jeweils nur einen einzigen Schritt voran.

- Der leichten Infanterie hingegen bereitet der Schlamm keine Probleme. Ihr Vorstoß verläuft hier ebenso schnell wie auf dem übrigen Gelände.
- Für die Artillerieeinheiten ist der Schlamm ein großes Hindernis: sie können dieses Gebiet nicht betreten!

**Nichts außer einer verlorenen
Schlacht kann halb so melancholisch
sein wie eine gewonnene Schlacht.**

WELLINGTON IN EINEM BERICHT NACH WATERLOO.



Waterloo - 200 years - Stratego®



‘Napoleon regained his Empire by simply showing his Hat.’

QUOTE FROM HONORÉ DE BALZAC.

After having ruled over 80 million people, subdued the greater part of the continent and influenced European politics for almost 20 years, Napoleon Bonaparte, Emperor of the French, was finally driven into exile in April 1814 by the armies of Austria, Prussia and Russia. From his island on Elba off the Italian coast, he watched France under the restored Bourbon monarchy writhe in confusion and unrest. In February 1815, convinced that the army would fight for him as they had done in the past from the hot sands of Egypt to the cold snows of Russia, Napoleon escaped and returned to France. The leaders of the European powers, gathered at the Congress of Vienna, swore no peace with Bonaparte, branded him an outlaw and hurried to take up arms again. In no time, Napoleon had created himself an army and marched into Belgium in order to defeat the Prussian and Anglo-Allied armies before they had the chance to mobilize. After the indecisive battles of Ligny and Quatre Bras, Wellington blocked Napoleon’s road to Brussels with his army of British, German, Dutch and Belgian troops. Near the small village of Mont Saint Jean on the 18th of June 1815, the most famous battle in history took place...

Relive and refight the Battle of Waterloo by leading your troops on as either Emperor Napoleon or the Duke of Wellington. Will you succeed in punching through Wellington’s lines before the arrival of the Prussians or will you, as Napoleon did, “Meet your Waterloo”?

CONTENTS

- 47 x Blue pieces
- 45 x Red pieces
- 13 x Black pieces
- 1 x Game board
- 1 x Battle die
- 2 x Hill tiles
- 2 x Mud tiles
- 3 x Building tiles
- 15 x Manoeuvre Cards
- 6 x Line of Retreat cards
- 12 x ‘Weakened’ blocks
- 6 x Building counters
- Occupied building
- 3 x Ownership flags
- 1 x Turn counter

THE GAME

The players choose if they wish to play the French army (Blue) or the Allied army (Red). The French player has at his disposal 47 pieces. The Allied player only has 45 pieces, but after the 12th turn can count on the arrival of the Prussian reinforcements (Black) consisting of 13 pieces.

Depending on the game played, the players must attempt to defeat each other by severing each other's lines of retreat. The players must set up their units as they wish on their side of the battlefield so as to be able to execute successful attacks and counter the attacks of their opponent.

'Stratego: Waterloo' has three versions: the Basic game, the Standard game and the Expert game for the war gamers.

! We suggest starting players to first play the Basic version a few times before attempting to play the Standard and Expert version.

PART I

⇒ The Basics ⇐

**'We have 90 chances in our favor
and not ten against us.'**

NAPOLEON TO HIS STAFF PRIOR TO THE BATTLE.

1. WINNING THE GAME

The first player that succeeds in severing the lines of retreat of the opposite player gains a decisive victory and thus wins the game! Obviously, the game is also lost if a player loses his commander and commander in chief, because he will not be able to perform any actions anymore.

2. SET-UP

- The game board is put in the middle of the table in between both players. The French player must sit on the side of the board with the French flag, the Allied player on the side of the board with the flag of the United Kingdom.
- The French player takes his 47 pieces and the Allied player takes his 45 pieces out of the box.
- Take the 13 Prussian pieces, shuffle them and put them on the side of the board in such a way that the units are invisible to both players.
- The Line of Retreat cards are shuffled and put on the side of the table next to the board.
- The Turn counter is put on the timeline on the side of the board – on the field '11 o'clock'.
- The Battle die is taken out and put next to the board.
- Depending on the game that will be played the Manoeuvre cards, Terrain tiles, Ownership flags and Building counters are taken out of the box (Standard or Expert) or left in the box (Basic).

3. LINES OF RETREAT

The first player that succeeds in getting at least two of his units on the opponents lines of retreat, wins the battle and thus the game.

During the Napoleonic Wars it was standard practice that the moving armies were followed by their supply and Artillery trains, mobile field hospitals and potential reinforcements. They formed an uninterrupted chain between their capital city and the territory they were moving in.

If these lines of retreat - or lines of communication - were severed, they would be cut off from their homeland, reserve troops, supplies and hospitals resulting in crippling losses and almost certainly...the end of the campaign.

In 'Stratego: Waterloo' it's also crucial to defend your lines of retreat during a battle.

Your lines of retreat are located either on your left flank (grid 1,2,3 or 4 of the board) your center (grid 5, 6, 7 or 8 of the board) or on your right flank (grid 9, 10, 11 or 12 of the board).

Before the game can start, both players will blindly choose a Line of Retreat card from the deck in order to find out where their lines of retreat lie. After having seen what card has been pulled, they must lay the card face down on their side of the board and make sure the opponent doesn't see it. The opponent can only guess where his rivals' lines of retreat lie in order to punch a hole in that part of the battle line and gain a decisive victory. It is therefore of great importance to keep your lines of retreat well defended throughout the game.

You must announce to your opponent that the game is over once he/she has succeeded in putting two of his pieces on your lines of retreat.

**'Because you've been beaten by
Wellington you think him a great general.
Now I tell you that Wellington is a bad
general and the English are bad troops
and this affair will not cost us more effort
than the eating of our breakfast.'**

NAPOLEON TO MARSHAL SOULT WHEN ADVISED TO CALL BACK GROUCHY
PRIOR TO THE BATTLE.

4. THE PIECES

The great generals of the past will confirm: in order to emerge victorious from a battlefield, you must first know who your troops are and how you can use them. The pieces in 'Stratego: Waterloo' represent the units of all three armies present at the battle of Waterloo.

In all versions, the French player has the following advantage: it has stronger units and more artillery, but in the Standard and Expert version the Allied player will be able to make use of a good defensive position thanks to the Terrain tiles.



The French player has the following units at his disposal:

Infantry

- 5 x Light Infantry
- 20 x Line Infantry
(of which 5 pieces are Imperial Guard units)

Cavalry

- 6 x Light Cavalry
- 6 x Heavy Cavalry
(of which 3 pieces are Imperial Guard units)

Artillery

- 8 x Cannons

Commander

- Marshal Ney

Commander in Chief

- Emperor Napoleon



The Allied player has the following units at his disposal:

Infantry

- 5 x Light Infantry
- 21 x Line Infantry
(of which 3 pieces are Elite units)

Cavalry

- 6 x Light Cavalry
- 5 x Heavy Cavalry
(of which 2 pieces are Elite units)

Artillery

- 6 x Cannons

Commander

- Lord Uxbridge

Commander in Chief

- Duke of Wellington



The Prussian player has the following units at his disposal:

Infantry

- 4 x Light Infantry
(Landwehr)
- 3 x Infantry

Cavalry

- 4 x Light Cavalry
(Landwehr)

Artillery

- 1 x Cannon

Commander

- Feldmarschall Von Bulow

Although the designer has done his best to include as many pieces as possible that historically were present on the field of battle, it was impossible to include them all. The 52nd Light, the Inniskillings, the Dutch and Nassau Infantry in the Allied army, Marbot's 7th Hussars, the Line Dragoons and Grenadiers a Cheval in the French army, the West Prussian Uhlans in the Prussian army for instance have not been included.

Great care has also been taken to include as many different nationalities as there were during the historical battle, however the British, KGL and Hannoverian Line Infantry have been amalgamated since they largely had the same scarlet uniforms, the Belgian and Dutch troops have also been fused together because historically at Waterloo, the Belgians were already a part of the United Kingdom of the Netherlands.

There are three types of pieces in Stratego: Waterloo – Infantry, Cavalry and Artillery.

On the back of the pieces – to the opponent – they are recognizable by the following symbols:

INFANTRY • CAVALRY • ARTILLERY



The Infantry is subdivided into:

Light Infantry:

- Light Infantry pieces have a strength of 1 or 2
- Light Infantry pieces can move three spaces per action
- Light Infantry is immune to artillery fire

Line Infantry:

- Line Infantry pieces have a strength of 3 or, if they are elite units or units of the Imperial Guard even 4, 5 or 6
- Line Infantry pieces can move two spaces per action

The Cavalry is subdivided into:

Light Cavalry:

- Light Cavalry pieces have a strength of 2
- Light Cavalry pieces can move unrestricted from one end of the board to the other as long as the spaces in between are vacant – though only in one single direction per action.

- Commanders and Commanders in Chief are considered to belong to the Light Cavalry units.

Heavy Cavalry:

- Heavy Cavalry pieces have a strength of 4 but if they are elite or Imperial Guard units even 5 or 6.
- Heavy Cavalry pieces can move unrestricted from one end of the board to the other as long as the spaces in between are vacant – though only in one single direction per action.
- Heavy Cavalry pieces lose 1 strength each time they charge a piece.
- Heavy Cavalry pieces lose 1 strength each time they charge a piece. When they do so, they receive a 'weakened' block which they can click onto the piece, signalling that they have lost 1 strength. For each block clicked on the piece, 1 strength is subtracted (see page 47).

Regaining strength:

Heavy Cavalry pieces that have lost strength must be taken off the board for at least one game turn in order to regain all their strength.

Taking them off the board does not cost an action but putting them back on the board does.

They can only be taken off the board AFTER the opponent has had the opportunity to countercharge at least once!

‘Hard pounding this, gentlemen; let’s see who will pound longest.’

WELLINGTON AT WATERLOO.

Artillery:

There are no subdivisions in the Artillery!

- Artillery can only move one space per action
- Artillery can only fire once per action
- Artillery can fire frontally up to a distance of 3 spaces IF the spaces in front are empty (Line of Sight)
- Artillery can destroy ALL pieces – also the opponents Artillery - except for Light Infantry
- Artillery can destroy buildings
- Artillery pieces are only vulnerable on the flanks and rear, they cannot be destroyed from the front. If a unit attacks an artillery piece from the front, this unit will be eliminated

During the battle, the pieces with a strength of 6 can destroy the pieces with a strength of 5 or less, the pieces with a strength of 5 can destroy the pieces with a strength of 4 or less and so on until the light Infantry is reached. With a strength of 1 these are the weakest pieces, but they are fast and the only pieces that are immune to Artillery fire.

5. THE COMMANDERS

At the start of the game, there are two commanders available for the players on the board:

Marshal Michel Ney for the French player and Lord Uxbridge for the Allied player. After the 12th game turn, when the Prussians arrive, the Allied player will be reinforced by Feldmarschall Von Bulow.

Commanders are considered to be light Cavalry units and thus don't lose strength after a charge. They have a strength of 5, because their presence on the front lines inspire and motivate the units around them. But beware: the commanders and commanders in chief are not immune to grapeshot! If they attack artillery from the front they will be destroyed too.

What makes the commanders so important is that they are worth ONE ACTION during the game. If you lose your commander during the game, you will lose one action in your following turns. So instead of 3 actions every turn, you will now only be able to perform 2 actions! Although strong pieces, using them recklessly could have serious consequences.

‘The Guard dies, but does not surrender!’

NAPOLEON & WELLINGTON:

The commanders in chief Napoleon and Wellington have no strength because they can destroy ALL units, but **only if they attack**. If they are attacked however, whether it's a piece with high strength or low, they will be eliminated and taken from the board.

Like the commanders, Commanders in Chief are considered light Cavalry pieces and thus don't lose strength after a charge.

Commanders in chief are worth TWO ACTIONS during the game. The loss of Wellington or Napoleon means that you lose two actions. So instead of 3 actions every turn, you will only be able to do 1! Needless to say: don't lose your Napoleon or Wellington...

6. ARMY SET-UP

In 'Stratego: Waterloo' the Allied player will start setting up his army. Afterwards, the French player can set up his army on his side of the board.

During the positioning of their armies, each player can place his pieces on any open square on the four bottom rows of their side of the board. They must position their pieces in such a way that the back of the piece – the type of unit: Infantry, Cavalry or Artillery - is towards the opponent. During set-up, the two middle rows remain unoccupied.

The players must not place all their pieces on the board, they can keep a maximum of 10 pieces in reserve in order to place them on the board as reinforcements later on in the game.

Commanders and Commanders in Chief must ALWAYS be placed on the board!

7. MOVEMENT

The Allied player starts the battle. In turn, the players may perform three actions. These actions can be:

- Move one of their units
- Attack a unit
- Fire one of their Artillery units
- Move a unit in reserve or a regenerated piece onto the board: this unit will always be placed on the bottom row. This costs 1 action.
- Play a Manoeuvre card (in the Standard and Expert version)

Each turn, a player may only move three pieces unless he plays out a Manoeuvre card which will offer him other options (see **Manoeuvre cards**) or unless one of his commanders is eliminated (see **Commanders**).

Depending on the type of piece, the players are allowed to move their units a number of squares forwards, backwards, to the left or to the right. There can only be one piece on a square at the same time and pieces cannot jump over other pieces.

8. ATTACK

When you wish to move onto a square that is occupied by your opponent's piece, you may attack it. Both pieces are then revealed. The unit with the lowest strength is eliminated, is taken from the board and is given to the opponent. If the attacking unit is victorious it will take the place of the unit that has just been eliminated. If the defending unit wins, it remains firmly on the square.

The attack of a piece is always the end of an action! You can't attack multiple times in a single action, unless a '+' is rolled with the Battle die!

The Battle Die

If both confronting pieces have the same strength, the attacker will have to roll the Battle die.

The roll of the battle die can have one of the following results:

1. Blue

The Blue piece has emerged victorious and may now take the place of the Red/Black piece which will be eliminated.

2. Red

The Red/Black piece has gained a victory and may now take the place of the Blue piece which will be eliminated.

3. Blue '+'

The Blue piece is victorious and may now take the place of the Red/Black piece which will be eliminated. However, the Blue piece will, in wild excitement, attack the next adjacent piece. This will happen from the same direction as the original attack was made and even if the next piece is that of his own.

4. Red '+'

The Red/Black piece is victorious and may now take the place of the Blue piece which will be eliminated. However, the Red/Black piece will, in wild excitement, attack the next adjacent piece. This will

happen from the same direction as the original attack was made and even if the next piece is that of his own or his ally.

5. Blue 'R'

The Blue piece has emerged victorious and may now take the place of the Red/Black piece who has suffered enormous losses. The Red/Black piece is not eliminated but withdraws off the board behind the front lines. At the cost of one action, starting next turn, it can be put back on the back row of the game board.

6. Red 'R'

The Red/Black piece has emerged victorious and may now take the place of the Blue piece who has suffered enormous losses. The Blue piece is not eliminated but withdraws off the board behind the front lines. At the cost of one action, starting next turn, it can be put back on the back row of the game board.

'Give me night or give me Blucher.'

WELLINGTON'S PRAYER AT THE NEWS OF THE FALL OF LA HAIE SAINTE.

9. THE PRUSSIANS ARRIVE!

On the French left flank is a timetable that shows when the Allied player can count on Prussian reinforcements (Black pieces). The timetable shows 11 o'clock when the 1st game turn starts and 16:30 when the 12th game turn begins. When the 12th turn has arrived, the Allied player may take two Prussian pieces and position them on the Black Prussian flag on the left side of the battlefield. **The Allied player cannot choose the pieces he wants.** Although he can see which type of unit it is, he cannot see their strengths. As long as there is room, the Allied player will be allowed to put two pieces on the flag in the same manner for the remainder of the game.

Starting at the 13th game turn, the Prussians will be involved in the battle proper.

Each turn the Prussians are allowed to perform one action. This will allow the Allied players to perform 4 actions together in one single game turn instead of the usual 3. The Allied player is free to decide how many actions he/she will allot to the Prussian units in a game turn. Only prerequisite is that each game turn the Allied player and the Prussian player perform **at least one single action.**

Obviously, the Prussian units that have been destroyed by the French don't return to the battlefield.



PART II

↔ Standard game ↔

Once the players are comfortable with the units on a flat battlefield, they are ready to play the Standard game. In the Standard Waterloo game there is an extra victory condition:

If the Napoleon or Wellington piece is captured, the game will automatically end, resulting in a decisive victory for the player who still possesses his Commander in Chief! The same victory condition as in the basic version is still valid: if a player succeeds in occupying the lines of retreat of his opponent, then he will have won a decisive victory!

10. TERRAIN TILES

‘The ground seemed proud to hold so many fine men.’

INSCRIPTION ON THE WALL OF HOUEMONT.

The standard Waterloo game board also allows three Terrain tiles. In order to simulate the battlefield the following Terrain tiles are put on the board as shown below:

2 x Buildings:

- La Haye/Papelotte Hougemont

1 x Hill:

- Mont St. Jean

Building:

A building on a battlefield will provide a strongpoint for the player that manages to hold on to it. It can protect their flank or line but can also provide a strong channel for sending troops to the other side.

- A building is only considered fortified when ALL the four spaces of the building have been occupied.



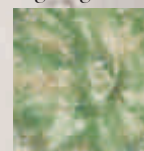
Hill:

Occupying a hill or ridge on the battlefield can offer your pieces a number of benefits – especially Artillery:

- Artillery on a hill has a +1 range (thus 4 spaces) but it does not only fire straight ahead, it is now also possible to fire on enemy pieces in the rows to the right and left of the piece. An added benefit is that it now can also fire over other pieces, in other words: an Artillery piece

can fire on any enemy piece of his choosing in his firing range!

- Artillery on a hill CANNOT be destroyed by Artillery on the ground!
- Infantry pieces and Cavalry pieces on a hill get a +1 strength when attacked by pieces on the ground.



Pieces can NEVER be upgraded to more than 6 strength!



‘There are no orders, except to stand firm to the last man.’

WELLINGTON AFTER THE FALL OF LA SAINTE HAYE WHEN HIS WORRIED STAFF WERE CLAMOURING FOR ORDERS.

11. MANOEUVRE CARDS

In the standard and expert versions of the game, the players have 15 Manoeuvre cards at their disposal which they can use to perform a special movement or attack during the game.

At the start of the battle both players can each choose four Manoeuvre cards. The Allied player is allowed to choose a card which he wants to keep, and one for the discarded pile. After he has chosen, the Allied player offers the remainder of the Manoeuvre cards to his opponent, the French player. The French player does the same: he takes a card of

his choosing for himself and selects another one for the discard pile... this goes on until both players have 4 cards in their possession.

When the Prussians arrive on the 13th gameturn the Allied player may also choose 2 cards from the discard deck. Of course this will benefit the Allied forces enormously.

The cards, with the exception of ‘Fighting spirit’, must be played out **at the start of a players turn BUT only one card may be played per turn**. Playing a card is one action. Once played, the action it depicts must be carried out immediately.

There are five different cards available:



Reconnaissance

This card allows the player to look at four adjoining pieces of his choice on the opponent’s side of the board.



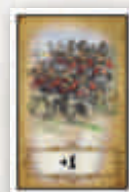
Initiative

This card allows the player to move three of his pieces in one single action.



Combined attack

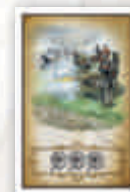
When playing this card, the player will be allowed to attack with three of his pieces - one infantry, one cavalry and one artillery - in one single action.



Fighting spirit

When this card is played the player is allowed to add 1 strength to one of his pieces.

Exceptionally, this card can also be played as a defensive move when one of his pieces is being attacked anytime during the game!



Grand battery

When this card is played all adjoining artillery may fire once in a single action.

PART III

⇒ Expert game ⇐

‘It has been a damned nice thing -
the nearest run thing you ever saw in your life.’

WELLINGTON AFTER WATERLOO.

For the ‘die hard’ war gamers and for those players that, after having played the standard game a few times, are still in search of yet another challenge there is the Expert version. As much as this is possible for a board game that is intended to be fun, an attempt has been made to follow the historical reality of the battle.

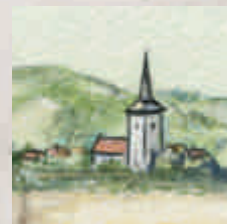
In this version, the following rules apply:

- If Napoleon falls in battle, the game immediately ends. In this case the Allies will have achieved a decisive victory! If Wellington falls in battle, the game continues, but the Allied player will have two actions less.
- The Lines of Retreat cards are not used.
- Wellington’s lines of retreat are located on the Allied centre. If the French manage to occupy it with at least two units, the game will immediately end. In that case, the French will have won a decisive victory.
- If the French player manages to put two units on the Allied left flank or Allied right flank, this will lead to an Allied retreat. In that case, a Pursuit will determine whether the battle was indecisive, a minor victory or a major victory for the French player (see The Pursuit).
- The occupation of the French left flank, centre or right flank will lead to a French retreat. In that case also, a Pursuit will determine if the battle was indecisive, a minor victory or a major victory for the Allied player (see The Pursuit).
- The Terrain tile Hougemont in the middle of the board on the Allied right flank is occupied by two Allied Infantry pieces at the start of the game!
- The French player has the village of Plancenoit on his right flank.



12. PLANCENOIT

Plancenoit was a small village on the eastern flank of the French army. It served as a last strongpoint in order to protect their right flank and it was the location where the fiercest fighting took place between the Prussians and the French on that fateful day in June.



- Plancenoit will provide all and any Infantry piece on the tile with +1 strength.
- Plancenoit does not need to be completely occupied before Infantry pieces benefit from the +1 strength.

- Cavalry, Commanders, Commanders in Chief and Artillery can cross the Plancenoit tile unhindered, but they do not gain any benefits.
- Unlike a building tile, with Plancenoit, the players have the choice to direct their Artillery fire on the units OR the village.

“Some troops!
Where do you expect me
to get them from?”

“Do you want me
to make some?”

NAPOLEON’S ANSWER TO NEY AFTER HE HAD APPEALED TO THE EMPEROR
FOR RESERVES AFTER THE FALL OF LA HAIE SAINTE.



13. THE PURSUIT

Experts in Napoleonic Warfare are aware that the presence of cavalry was a crucial factor in obtaining a victory on the field of battle. After a battle its role was no less vital – it was the cavalry that decided if the enemy would still play an active role in the campaign or not. If an enemy army was defeated the victorious cavalry had to go in pursuit of the enemy units fleeing the field. As mentioned earlier, in the Expert version the occupation of any lines in the rear will lead to a defeat. At this moment, the game proper ends and the victorious player can send his remaining cavalry in pursuit.

- The objective of the defeated player is to get as many of his remaining Infantry and Artillery units off the board as fast as possible with the remaining actions at his disposal.
- The victorious player can now use his actions to send out his remaining cavalry to capture as many of the opponent's units as he possibly can in order to inflict on him as much damage as he can.
- The victorious player may start the pursuit and with his cavalry piece chooses a piece of his opponent to attack. If the player can still play out three actions, he may attack three times with the same cavalry piece or with another cavalry piece. Infantry or artillery pieces are not used in a pursuit.
- Afterwards it is the defeated player's turn. He may use his cavalry to attack the opponent's cavalry OR he may use his actions to simply take one of his pieces off the board.
- When there is a draw, the cavalry of the victorious player will always win from the cavalry of the defeated player.
- Heavy cavalry will still lose 1 strength after every attack, but now cannot be pulled back in order to regain strength. Instead of losing more units to the opponent, the player would be wise to take the cavalry off the board for good instead of continuing his pursuit.
- If the victorious player does not have any more cavalry pieces to pursue or does not want to pursue anymore, the casualties on both sides are counted:
- Napoleon and Wellington don't play any active role during a pursuit. They are immediately put out of harm's way!

If there is **NO** difference or a difference of a maximum of **3** pieces between both armies, the battle will have been **Indecisive** – the defeated player has been successful in pulling his army back in fairly good order and will still be able to fight another day – maybe even tomorrow!

If there is a difference between **4** and a maximum of **9** pieces between both armies, the victorious player has achieved a **Minor victory** – the defeated player has suffered a large number of casualties. It has received a serious beating and will retreat. Although not destroyed, it will need time to recover before attacking again!

If there is a difference of **10** pieces or more between both armies, the victorious player has gained a **Major victory** – the defeated player's army has been completely crushed and routed! It will not play any significant role in the campaign anymore!

14. EXTRA SCENARIO'S

For those whose thirst for battle has not been quenched, there are still the following scenario's that can be played in the Expert version:

Start the battle early!

The French army at Waterloo was late in assembling. This is the reason why historically the battle was postponed till around 11:30 am (Not because of the muddy soil as many writers have claimed!). The 6th Army Corps under Lobau had barely arrived when the battle proper began. Even the Old and Middle Guard had not arrived by then.

In the Expert version, the French player has the option to start the battle three turns earlier, thus at 9:30 am! It is also the French player who will move first. The disadvantage is of course that the French player won't have all of his troops at his disposal.



The following 14 blue pieces will remain off the board during the army set-up:

Infantry

- 1 x Light Infantry
- 5 x Infantry
- 2 x Infantry of 5 – Middle Guard
- 1 x Infantry of 6 – Old Guard

Cavalry

- 2 x Heavy Cavalry of 4
- 1 x Heavy Cavalry of 6 –Empress Dragoons

Artillery

2 x Cannons

in intercepting the Prussians. In this case, Wellington will NOT be able to depend on any Prussian reinforcements.

Create your own battlefield :

‘Stratego:Waterloo’ offers the players the unique possibility to create their own fictional battles, with their own terrain tiles and any number of units. In order to motivate you to do so, we gladly offer you some beautiful mud tiles.

Mud:

Mud on the battlefield will break the momentum of your Infantry, Cavalry and commander pieces.

When these pieces move through the mud, they will only be allowed to move one space ahead, to the left or right for every action.

- Light Infantry pieces don’t experience any restrictions when passing through the mud.
- Artillery can’t move onto a mud tile!

‘This morning we had 90 chances in our favour. We still have 60 to 40.’

NAPOLEON TO HIS STAFF UPON SEEING THE PRUSSIAN ARRIVE FROM THE EAST OF THE BATTLEFIELD

‘Nothing except a battle lost can be half so melancholic as a battle won.’

WELLINGTON IN A DISPATCH AFTER WATERLOO.

Where are the Prussians?

What would have happened if Marshal Grouchy did manage to engage the Prussians somewhere between Lasne and Wavre thereby preventing them from joining Wellington at Waterloo?

In the Expert version the Allied player will be allowed to roll the Battle die at gameturn 9 (3 o’clock) in order to find out if the Prussians will arrive on the battlefield or not.

- If the Allied side is rolled, the Prussians will arrive on the field of battle in game turn 13 (5 o’clock).
- If the French side is rolled, Marshal Grouchy will have succeeded

De Franse
Spelstukken

Le joueur
Français



Der französische
Spieler

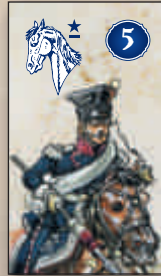
French
pawns



Emperor Napoleon
1x



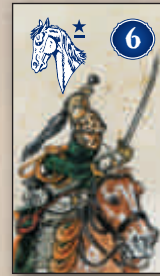
Marshal Ney
1x



Polish Lancer
2x



Chasseurs à Cheval
6x



Empress Dragoons
1x



Line Infantry
15x



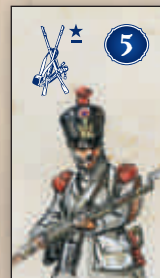
Light Infantry
5x



Young Guard
2x



Cuirassiers
3x



Middle Guard
2x



Old Guard
1x



French Artillery
8x

De Geallieerde
speler

Le joueur
allié

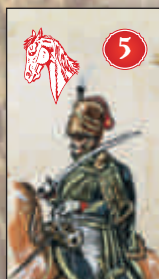


Der Alliierte
Spieler

The Allied
pawns



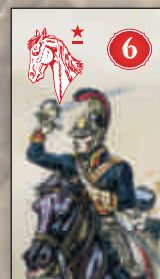
Duke of Wellington
1x



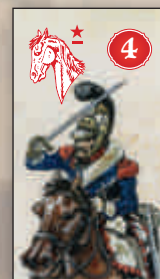
Lord Uxbridge
1x



Scots Greys
1x



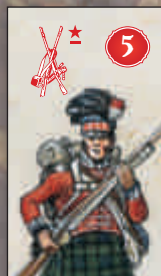
Royal Horse Guards
1x



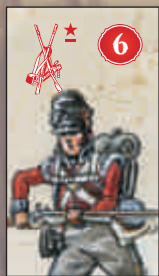
Dutch carabiniers
3x



95th Rifles
2x



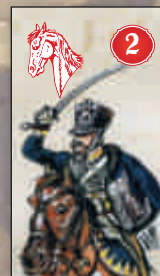
Highland regiments
2x



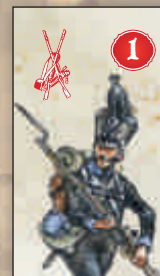
Royal Foot Guards
1x



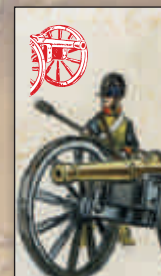
British/KGL Foot
18x



KGL Hussars
6x



Brunswick 'Leib'
3x



British Artillery
6x

De Pruisische
speelstukken



Feldmarshall Von Bulow
1x

Les pièces
Prussiennes



Prussian Infantry
3x



Die Preußischen
Stücke



Landwehr
4x



Silesian Landwehr
4x

The Prussian
pawns



Prussian Artillery
1x

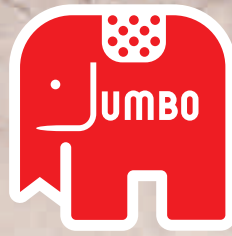


Degradatiestuk

Pièce retrogradées

Degradierungsstück

‘Weakened’ block



www.jumbo.eu

“Stratego Waterloo” is gebaseerd op het concept “Epic Battles: Waterloo”
dat gedeponeerd is door de ontwerper Jason St. Just te SABAM.

Stratego Waterloo est basé sur le concept « Epic Battles: Waterloo »
tel que déposé par son créateur Jason St. Just à la SABAM.

„Stratego Waterloo” beruht auf dem Konzept „Epic Battles: Waterloo”,
das von dem Entwerfer Jason St. Just in SABAM.

“Stratego Waterloo” is based upon the concept “Epic Battles: Waterloo”
which has been deposited by its author Jason St. Just at SABAM.

Disclaimer:

Koninklijke Jumbo heeft zijn uiterste best gedaan om bronnen en rechthebbenden van beeldmateriaal dat gebruikt is voor dit spel op te sporen. Mocht iemand menen rechthebbende te zijn, neem dan contact op met Koninklijke Jumbo.

Royal Jumbo has done its utmost to trace sources and beneficiaries of the images used for this game. Should anyone feel to be entitled to any of these images, then please contact Royal Jumbo.



Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie voor raadpleging in de toekomst.

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d’obstruction. Nous vous conseillons de conserver ces informations pour toute référence ultérieure.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Bitte bewahren Sie diese Informationen für späteres Nachschlagen auf.

Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this information for future reference.

18121

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

www.jumbo.eu.

Made in China.