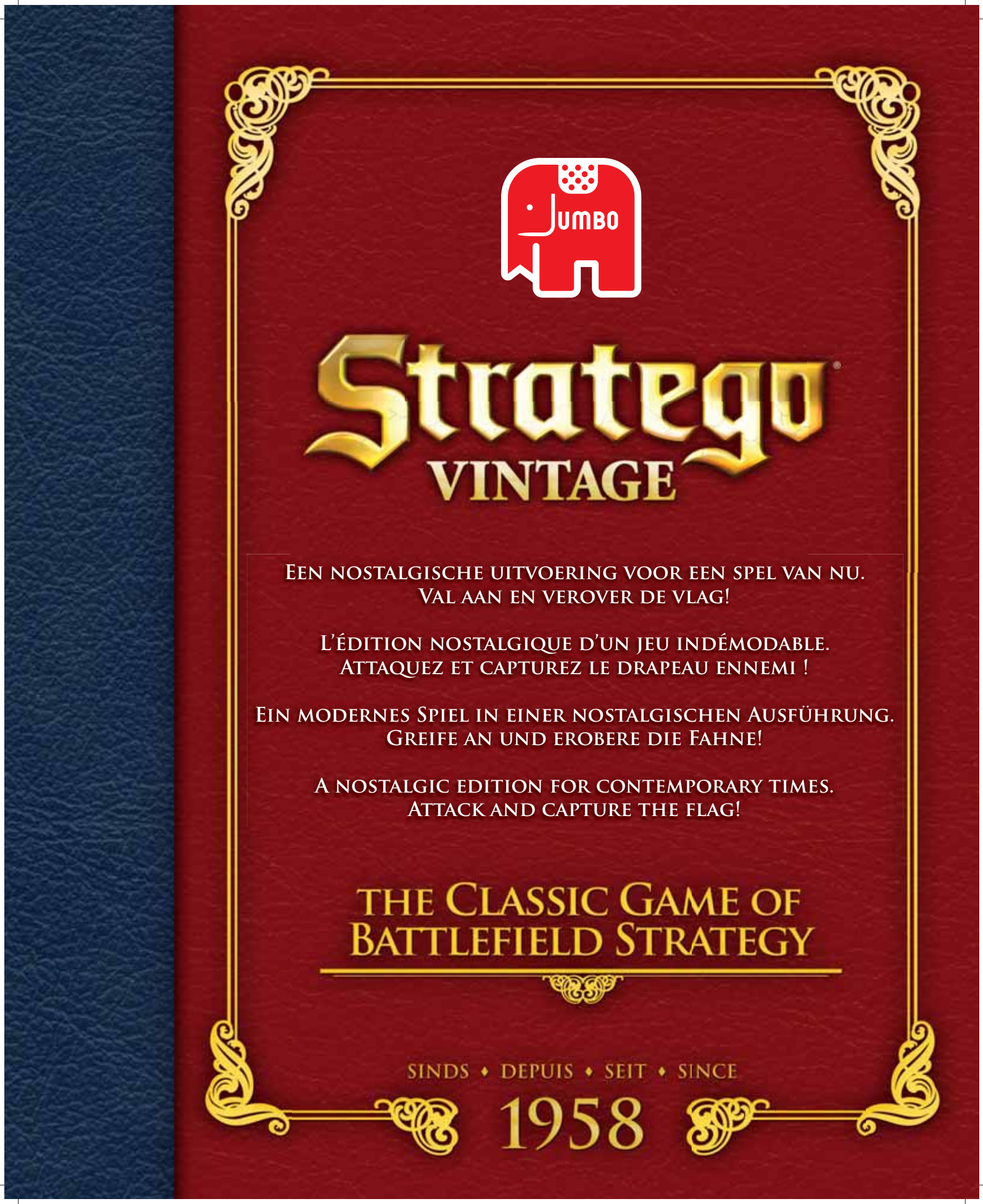


17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 1 30-04-14 10:38

INHOUD

NL

Een stukje geschiedenis	3
Spel in het kort	4
Inhoud van de doos	4
De speelstukken	5
De opstelling	6
Doel van het spel	7
Verplaatsen	7
Aanvallen	8
De winnaar	8
Bijzondere stukken	9
Speeltips	10
Meer spannende varianten	11
Snelle varianten	12

CONTENU

F

Un peu d'histoire	13
En bref	14
Contenu	14
Les pièces	15
Les préparatifs	16
But du jeu	17
Déplacer les pièces	17
Attaquer	18
Le vainqueur	18
Pièces spéciales	19
Conseils tactiques	20
Autres variantes palpitantes	21
Variantes rapides	22

INHALT

DE

Ein kurzer Rückblick in die Geschichte	23
Das Spiel im Überblick	24
Spielausstattung	24
Die Spielfiguren	25
Die Aufstellung	26
Ziel des Spiels	27
Spielfiguren bewegen	27
Angreifen	28
Der Gewinner	28
Besondere Spielfiguren	29
Spieltipps	30
Noch mehr spannende Varianten	31
Schnelle Varianten	32

CONTENTS

UK

Historic background	33
Outline of the game	34
Box contents	34
The playing pieces	35
The setup	36
Aim of the game	37
Moving	37
Attacking	38
Winning the game	38
Special pieces	39
Game tips	40
More exciting variations	41
Fast-paced variations	42

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 2 30-04-14 10:38

Een Stukje Geschiedenis

We schrijven 1958....

De Engelse kunstenaar Gerald Holtom ontwerpt het Vredesteken; Charles de Gaulle wordt minister-president van Frankrijk; Brazilië wordt in Zweden wereldkampioen voetballen en Elvis zingt Jailhouse Rock.

Was dat alles? Nee zeker niet. Het spel Stratego begint in dat jaar aan een onstuitbare opmars door Europa en steekt een paar jaar later de oceaan over om de USA te veroveren.

Jumbo kocht in 1958 de rechten voor het spel van de Nederlander Jacques Mogendorff, die het aan het begin van de tweede Wereldoorlog ontwikkeld heeft. Het spel zou tijdens de Tweede Wereldoorlog al gespeeld zijn. Maar pas nadat Jumbo het overnam begon het aan de grote opmars.

Inmiddels zijn er meer dan twintig miljoen spellen verkocht en is het een spel dat generaties overstijgt. En iedere keer worden nieuwe spelers gegrepen door de spanning die het spel oproept: Is dat onbekende stuk hoger of lager dan het mijne? Ben ik moedig of overmoedig als ik dat stuk aanval?

In de loop van de tijd kwamen er nieuwe spelregelvarianten, andere thema's en andere doelgroepen.

Deze luxe uitvoering keert terug naar het oorspronkelijke spel. Het is een luxe, nostalgische uitvoering voor een spel van nu. Er zijn vele varianten te bespelen, dus daag een tegenstander uit en:

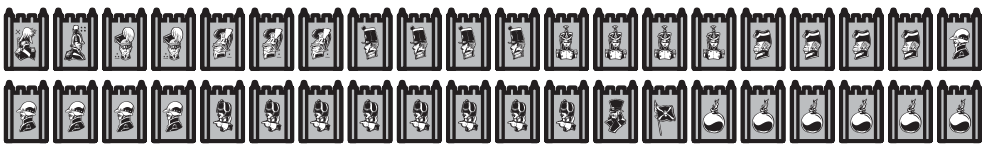
val aan en verover de vlag!

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 3 30-04-14 10:38

Spel In Het Kort

Beide spelers beschikken over een leger speelstukken; deze stukken hebben verschillende rangen. De spelers hebben ieder een vlag. Het gaat erom de eigen vlag te verdedigen en die van de tegenstander te veroveren. Dit doe je door eerste een geheime, slagvaardige opstelling te maken en dan barst de strijd los...

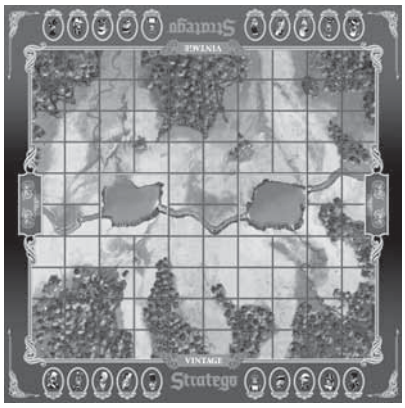
Inhoud Van De Doos:



40 rode speelstukken



40 blauwe speelstukken



Speelbord



1 scherm

2 opbergbakjes

Allereerst worden de regels van Stratego Original uitgelegd. Die regels moet je kennen, voordat je de varianten eens kunt proberen. De varianten vind je vanaf pagina 11.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 4 30-04-14 10:38

De Speelstukken

Onderstaande speelstukken zijn de stukken die verplaatst mogen worden op het speelbord. Het nummer op het stuk geeft zijn rang aan. De maarschalk heeft een 10 en heeft daarmee de hoogste rang; de spion is met nummer 1 de laagste in rang.

Verplaatsbare Stukken:



Maarschalk
(x1)



Generaal
(x1)



Kolonel
(x2)



Majoor
(x3)



Kapitein
(x4)



Luitenant
(x4)



Sergeant
(x4)



Mineur
(x5)



Verkenner
(x8)



Spion
(x1)

Niet-Bewegende Stukken:

De overige zeven stukken mogen niet worden verplaatst tijdens het spel:

Bom
(x6)



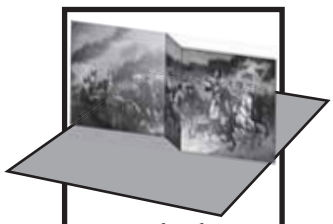


Vlag
(x1)



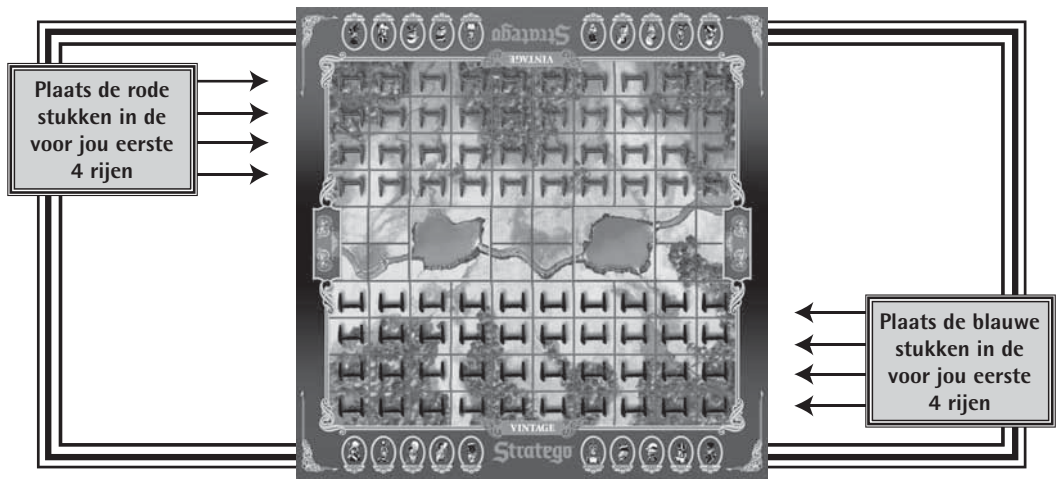
17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 5 30-04-14 10:38

De Opstelling



Gebruik het opzetscherm om je opstelling verborgen te houden tot het spel begint.

- Bepaal welke speler het blauwe leger aanvoert en welke het rode leger. Het rode leger begint altijd.
- Leg het speelbord op tafel met de blauwe zijde aan de kant van de blauwe speler en de rode zijde aan de kant van de rode speler.
- Vouw het scherm open en zet het rechtop in het midden van het speelbord, zodat je niet op elkaars speelhelft kunt kijken.
- Elke speler plaatst zijn 40 speelstukken op het speelbord. Op elk vakje van de eerste vier rijen voor de speler komt één stuk te staan. De twee middelste rijen van het speelbord blijven leeg.
- De verschillende rangen staan op het speelbord in de juiste volgorde afgebeeld.



- Zet je stukken met hun rug naar je tegenstander toe, zodat alleen jij de afbeeldingen kunt zien.
- Het opstellen aan het begin is een belangrijk onderdeel van het spel. Het kan bepalen of je wint of verliest. Lees de regels voor het verplaatsen en het aanvallen op pagina 7 en 8 goed door voordat je je stukken plaatst, of lees de speeltips op pagina 10.
- Als beide spelers klaar zijn om te beginnen, haal je het opzetscherm voorzichtig weg en leg je het terug in de doos.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 6 30-04-14 10:38

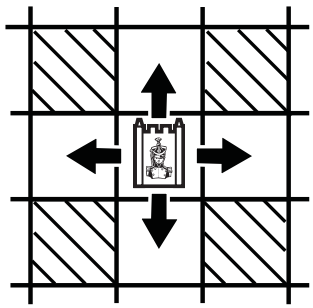
Doel van het spel

Verover de vlag van je tegenstander. Je verovert de vlag door hem te slaan.

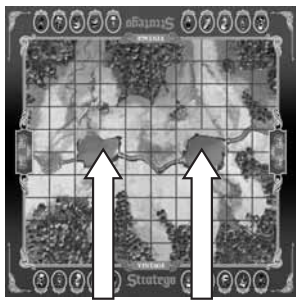
Verplaatsen:

Rood begint! Vervolgens doen de spelers om beurten een zet. Je verplaatst een stuk of je valt een stuk van je tegenstander aan. Per beurt mag een speler altijd maar een zet uitvoeren.
Als je geen enkel stuk kunt verplaatsen of als je met geen enkel stuk kunt aanvallen, is het spel afgelopen en heeft je tegenstander gewonnen.

- Per beurt mag je maar één stuk verplaatsen. Je mag het één vakje verplaatsen (met uitzondering van de verkenners, zie pagina 9).
- Een stuk mag recht naar voren, naar achteren of opzij verplaatst worden, maar nooit diagonaal.
- Er mogen nooit twee stukken tegelijk op één veld staan.
- Stukken mogen niet over andere stukken heen springen.
- Stukken mogen gewoon over de riviertjes in het midden van het bord lopen.
- De stukken mogen niet in de **'meertjes'** in het midden van het bord komen. Ze moeten er omheen en mogen er nooit doorheen of overheen gaan.
- Zodra je een verplaatst stuk loslaat, is je zet definitief en mag het stuk niet meer worden teruggezet op het oorspronkelijke veld.
- Stukken mogen niet meer dan drie keer achter elkaar tussen twee velden heen en weer worden geschoven. Het is belangrijk vast te stellen welke speler met het heen en weer schuiven is begonnen. Deze moet er namelijk als eerste mee ophouden en dit kan belangrijk stukverlies tot gevolg hebben.
- Als een stuk een vijandelijk stuk achtervolgt moet de aanvaller er mee ophouden als er een situatie op het bord ontstaat die al eerder voorkwam.



Velden waar het stuk naar toe mag en mag aanvallen



De meertjes

Belangrijk

De vlag en de bommen mogen niet worden verplaatst. Deze stukken blijven gedurende het hele spel op hun plaats staan.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 7 30-04-14 10:39

AANVALLEN

- Wanneer je met een stuk direct voor, naast of achter een stuk van de tegenstander staat, mag je dat stuk aanvallen. Je mag niet diagonaal aanvallen. Aanvallen is nooit verplicht.
- Voor verkenners gelden afwijkende regels! Zie ‘Bijzondere stukken’ op pagina 9.
- Aanvallen gaat zo: je neemt je stuk, tikt het vijandelijke stuk aan en noemt de rang van jouw stuk (naam en nummer). Je tegenstander noemt vervolgens de rang van zijn stuk.
- Als de RANG van jouw stuk HOGER is (hoger nummer) dan van het vijandelijke stuk, win jij en neem je het stuk van je tegenstander van het bord. Jouw winnende stuk neemt de plaats van het gesneuvelde stuk in.



- Als de RANG van jouw stuk LAGER is (lager nummer) dan van het vijandelijke stuk, verlies jij en verdwijnt jouw stuk van het bord. Het stuk van je tegenstander blijft gewoon staan.
- Als de RANG van jouw stuk GELIJK is (qua nummer) aan het vijandelijke stuk, sneuvelen beide stukken.
- Gesneuvelde stukken worden direct van het bord verwijderd. Leg ze gesorteerd en voor beide spelers zichtbaar in de daarvoor bestemde opbergbakjes. Beide spelers kunnen zo zien, welke stukken ze al geslagen hebben.
- De vlag en de bommen mogen niet aanvallen. Ze blijven staan tot een vijandig stuk hen aanvalt.

Een Bom Aanvallen



- Als een stuk een bom aanvalt, sneuvelt het aanvallende stuk en verdwijnt het van het bord. De bom blijft gewoon staan.
- Alleen een mineur (3) kan een bom aanvallen en onschadelijk maken! Zie pagina 9.

DE WINNAAR:

Het spel is afgelopen:

- Als een speler de vijandelijke vlag aanvalt en verovert. De aanvaller heeft dan gewonnen.

of

- Als een speler geen stukken meer kan verplaatsen of aanvallen. In dat geval heeft de tegenstander gewonnen.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 8 30-04-14 10:39

Bijzondere stukken

De verkenner (2)

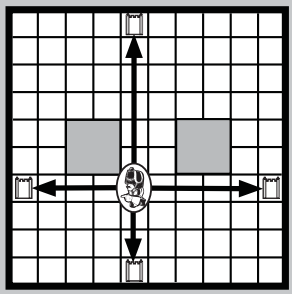


Verkenners kunnen zich snel verplaatsen. Ze verkennen de vijandelijke troepen om te ontdekken waar de sterke en zwakke stukken zich bevinden.

Verplaatsen en aanvallen met de verkenner

Verkenners mogen onbeperkt over lege velden heen springen: naar voren, naar achteren of opzij, maar wel altijd in een rechte lijn. Ze mogen niet diagonaal springen. Verkenners kunnen ook niet over de meertjes op het midden van het bord springen. Verkenners mogen binnen dezelfde beurt worden verplaatst en meteen aanvallen, maar ook nu weer alleen in een rechte lijn.

LET OP: Als je een verkenner meer dan één veld verplaatst, verraad je wel zijn identiteit. Je kunt er voor kiezen om een verkenner per beurt slechts één vakje te verplaatsen, om geheim te houden wie het is.



Verkenners mogen binnen één beurt verplaatst worden en alle stukken op de aangegeven velden aanvallen.

De Mineur (3)



De mineur is de enige die een bom kan aanvallen en onschadelijk kan maken!

Aanvallen Met De Mineur

Als een mineur een bom aanvalt, verdwijnt de bom van het speelbord. De mineur neemt dan de plaats van de verwijderde bom in.

De Spion (1)



De spion is een verraderlijk mannetje en heeft maar één missie: de maarschalk verslaan!

Aanvallen Met De Spion

Als een spion een maarschalk (10) aanvalt, sneuvelt de maarschalk. Valt de maarschalk echter de spion aan, dan sneuvelt de spion en verdwijnt deze van het bord.

De spion is de laagste in rang. Elk stuk dat de spion aanvalt, wint. Dus verkenners kunnen de spion van grote afstand verslaan!

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 9 30-04-14 10:39

Speeltips

De Opstelling

Het opstellen aan het begin is een belangrijk onderdeel van het spel. Je opstelling kan beslissend zijn voor de overwinning. Hier volgen enkele tips die nuttig kunnen zijn bij het opstellen van je leger:

- Zet je vlag op de laatste rij. Dan staan er veel stukken voor die de vlag kunnen verdedigen. Zet er eventueel bommen omheen om je vlag te beschermen. Alleen vijandelijke mineurs (3) kunnen zo nog bij je vlag komen.
- Het kan ook slim zijn om een paar bommen op enige afstand van de vlag op te stellen. Deze bommen kunnen je tegenstander op een dwaalspoor brengen.
- Verkenners (2) zijn heel handig in de voorste rijen. Je kunt er de vijandelijke troepen mee verkennen. Plaats er echter ook een paar achter in het veld om later in het spel de vlag van je tegenstander te kunnen zoeken. Want wie zijn verkenners al snel verliest, speelt als een blinde.
- Dek een stuk op de eerste rij met een stuk erachter dat minstens twee rangen hoger is. Als je stuk op de eerste rij wordt geslagen, kun je terugslaan.
- Mineurs zijn belangrijk in het eindspel. Houd er daarom een paar in reserve op de achterste rijen.

Aanvallen en verdedigen:

- Neem niet te veel risico met je hogere stukken. Zoek eerst uit welke rang de vijandelijke stukken hebben, voordat je ze met je maarschalk aanvalt. En let daarbij op de spion.
- Als je hebt vastgesteld dat jij het hoogste stuk op het bord hebt, kun je veilig alle bewegende stukken aanvallen en verslaan.
- Probeer zoveel mogelijk vijandelijke mineurs te pakken te krijgen. Zonder mineurs kan je tegenstander jouw bommen niet meer verwijderen en wordt het wel heel lastig om jouw vlag te vinden.
- Maak het je tegenstander niet te gemakkelijk om jouw stukken te onthouden. Zodra hij een hoge rang van je weet, kun je met drie van jouw stukken door elkaar gaan lopen.
- Zodra de maarschalk van je tegenstander bekend is, kun je met je generaal ieder stuk aanvallen dat verplaatst is. Mits je natuurlijk uit de buurt van de maarschalk blijft!

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 10 30-04-14 10:39

Nog Meer Spannende Varianten

Aanvallersvoordeel

Als je een stuk van dezelfde rang aanvalt, wint het aanvallende stuk.

Exploderende Bommen

Als een ander stuk dan de mineur een bom aanvalt, sneuvelen in deze spelvariant zowel het aanvallende stuk als de bom. Als een mineur een bom aanvalt, verdwijnt de bom van het bord en blijft de mineur in het spel.

Bewegende bommen

Deze variant is gelijk aan 'Exploderende bommen', maar nu mogen de bommen net als alle andere stukken worden verplaatst (behalve de vlag). Bewegende bommen mogen niet aanvallen.

Bewegende Vlag

De vlag mag wel worden verplaatst. Om dit spel te winnen, moet je de vlag van je tegenstander veroveren of je eigen vlag op de achterste rij van je tegenstander krijgen. als alle andere stukken worden verplaatst (behalve de vlag). Bewegende bommen mogen niet aanvallen.

Stukken Heroveren

Wanneer een van jouw stukken een vakje op de achterste rij van je tegenstander bereikt, mag je een van jouw gesneuvelde stukken weer op het bord terugzetten. Kies een van de stukken die je tegenstander had veroverd en zet het op een leeg veld van je eigen vier rijen. Hiermee is je beurt ten einde.

Voorwaarden:

- **Elke speler mag slechts twee stukken heroveren.**
- **Bommen mogen niet worden heroverd.**
- **Verkenners kunnen geen stukken heroveren.**
- **Als een stuk een ander stuk heeft heroverd, mag dat stuk geen tweede stuk meer heroveren**

Zwijgende verdediging

Bij een aanval zegt alleen de aanvaller de rang van zijn stuk.

De verdediger blijft zwijgen, maar moet een stuk met lagere of gelijke rang wel van het bord verwijderen.

Uitzondering: Als een verkenner aanvalt, moet de verdediger de rang van zijn stuk noemen.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 11 30-04-14 10:39

Snelle Varianten

Stratego Barrage

In deze snelle toernooivariant heeft elke speler slechts acht stukken. Verder gelden alle Stratego Original regels.

1x Maarschalk (10)	1x Generaal (9)	1x Mineur (3)	2x Verkenner (2)
1x Spion (1)	1x Bom	1x Vlag	

De spelers mogen hun 8 stukken opstellen in de 40 vakjes van hun eerste vier rijen. Je kunt bijvoorbeeld je vlag in een hoek zetten en de andere stukken eromheen. (De tegenstander snapt dan natuurlijk wel waar hij de vlag moet zoeken!) Probeer ook andere plaatsen en opstellingen om voor jezelf de beste formatie te vinden.

Stratego Duel

Hetzelfde als Stratego Barrage, maar dan met 10 stukken. De spelers krijgen ieder een extra bom en een mineur. Je kunt je vlag dus in een hoek tussen twee bommen zetten.

Ultimate Lightning Stratego

Ultimate Lightning Stratego is een variant van Stratego Original die wordt gespeeld met 2 x 20 stukken. Je mag je 20 stukken overal op de 40 vakjes van de eerste vier rijen opstellen.

1x Vlag	1x Maarschalk (10)	1x Generaal (9)	1x Kolonel (8)	1x Majoor (7)	2x Kapitein (6)
2x Luitenant (5)	2x Sergeant (4)	2x Mineur (3)	4x Verkenner (2)	1x Spion (1)	2x Bom

Bij Ultimate Lightning Stratego gelden verder dezelfde regels als bij Stratego Original, met een paar aanpassingen:

Verplaatsen en Aanvallen met de Kapitein (6):

Kapiteins mogen per beurt over twee vakjes worden verplaatst. Dit kan in een rechte lijn, maar het stuk mag ook na het eerste vakje van richting veranderen.

Verder mogen kapiteins, net als de verkenners, binnen dezelfde beurt verplaatsen én aanvallen. Per beurt mag een kapitein eenmaal aanvallen.

Veel plezier en succes!

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 12 30-04-14 10:39

Un Peu D'histoire

Nous sommes en 1958...

Le designer britannique Gerald Holtom vient de créer le symbole de la paix, Charles de Gaulle est élu Président de la République française, le Brésil remporte en Suède la coupe du monde de football et Elvis Presley triomphe à la radio avec Jailhouse Rock.

Rien d'autre ? Si et pas des moins importants. En 1958, le jeu Stratego commence son avancée irrésistible à travers l'Europe et réussit même quelques années plus tard à traverser l'océan pour conquérir les États-Unis.

C'est en 1958 que Jumbo a acquis les droits de ce jeu créé par le néerlandais Jacques Mogendorff après la Seconde Guerre mondiale. Certains disent qu'on y jouait déjà pendant la guerre, mais une chose est sûre : c'est seulement après son rachat par Jumbo qu'il a commencé de connaître un succès foudroyant.

Plus de 20 millions de jeux ont aujourd'hui été vendus dans le monde et Stratego est devenu par excellence le jeu qui se transmet de génération en génération. À chaque fois il séduit de nouveaux adeptes par un suspense unique en son genre : quel risque je prends à attaquer la pièce de mon adversaire ? A-t-elle un grade plus faible ou plus élevé que la mienne ? Est-ce que je fais preuve de courage ou d'inconscience ?

De nouvelles variantes de jeu ont été imaginées au fil du temps, avec d'autres thèmes et fédérant de nouveaux publics.

Cette édition de luxe rend hommage au jeu tel qu'il se jouait à l'origine. C'est la version nostalgique d'un jeu toujours aussi moderne. Elle offre en plus de nombreuses et palpitantes variantes.

C'est donc plus que jamais le moment de prendre son courage à deux mains et de lancer à ses troupes :

attaquez et capturez le drapeau ennemi !

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 13 30-04-14 10:39

En bref

Chaque joueur dispose d'une armée de pièces de grades différents et d'un drapeau. Le but du jeu est de défendre son drapeau tout en essayant de capturer celui de son adversaire. Pour cela, on commence par composer une formation de bataille secrète pour se lancer ensuite dans le combat !

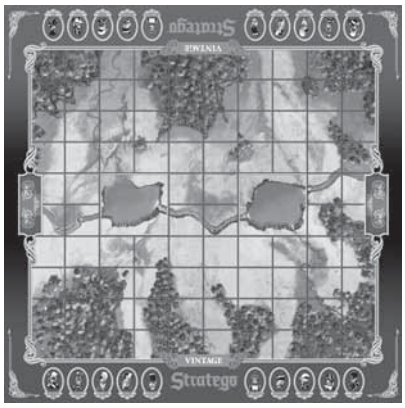
Contenu :



40 pièces rouges



40 pièces bleues



1 plateau de jeu



1 paravent

2 présentoirs de rangement

Lisez attentivement les règles de Stratego Original. Ce n'est qu'après avoir bien appris ces règles que l'on peut ensuite se lancer dans les variantes de jeu. Retrouvez les variantes page 21.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 14 30-04-14 10:39

Les Pièces

Les pièces indiquées ci-dessous sont celles qui peuvent être déplacées sur le plateau de jeu. La valeur de chaque pièce indique son grade. Le maréchal possède la valeur 10 et donc le grade le plus élevé ; l'espion possède la valeur 1 et donc le grade le plus faible.

Pièces Mobiles :



Le maréchal
(x1)



Le général
(x1)



Les colonels
(x2)



Les commandants
(x3)



Les capitaines
(x4)



Les lieutenants
(x4)



Les sergents
(x4)



Les démineurs
(x5)



Les éclaireurs
(x8)



L'espion
(x1)

Pièces fixes :

Les sept autres pièces ne peuvent pas être déplacées pendant le jeu :

Les bombes
(x6)





Le drapeau
(x1)



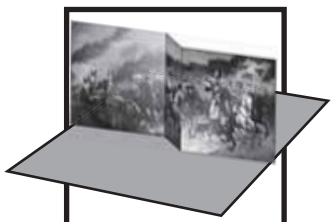
OUVERT

FERMÉ

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 15 30-04-14 10:39

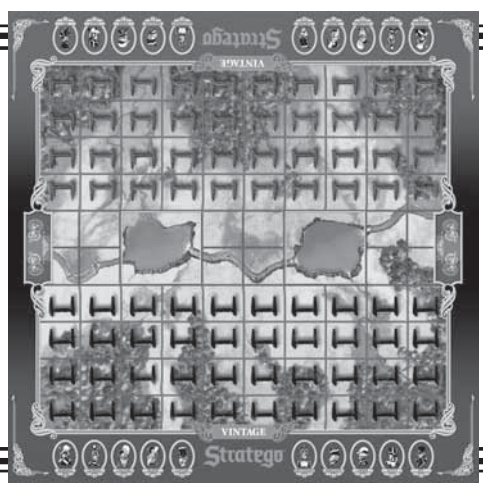
PRÉPARATIFS

- Choisissez ou tirez au sort la couleur de votre armée. C'est toujours l'armée rouge qui commence.
- Placez le plateau de jeu sur la table de manière à ce que chaque joueur ait devant lui le côté de la couleur de l'armée qui lui a été attribuée.
- Placez le paravent au milieu du plateau de jeu de manière à ce que votre adversaire ne puisse pas voir la façon dont vous disposez vos pièces.
- Chaque joueur dispose ses 40 pièces sur les quatre premières rangées du plateau de jeu. Chaque case ne peut être occupée que par une seule pièce. Les deux rangées centrales doivent rester vides pendant la disposition des pièces.
- Les différents grades sont illustrés sur le plateau de jeu par ordre hiérarchique.



Utilisez le paravent pour garder votre formation de bataille secrète jusqu'à ce que la partie commence.

Disposez les pièces rouges sur les quatre premières rangées du plateau de jeu



Disposez les pièces bleues sur les quatre premières rangées du plateau de jeu

- Les pièces doivent être placées dos à l'adversaire de manière à ce qu'il ne puisse pas voir leur grade.
- La disposition des pièces constitue un élément essentiel du jeu. La victoire ou la défaite peut en dépendre. Avant de commencer à déplacer une de vos pièces et d'attaquer celles de votre adversaire, lisez attentivement les règles énoncées page 17/18 et inspirez-vous de nos conseils tactiques page 20.
- Retirez le paravent quand vous êtes prêts à commencer et reposez-le dans la boîte.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 16 30-04-14 10:39

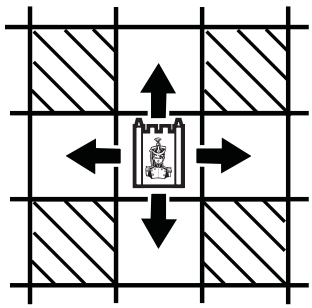
But du jeu

Capturer le drapeau de son adversaire en éliminant les pièces ennemies.

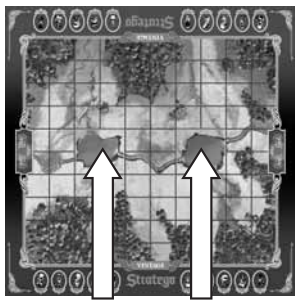
Déroulement de la bataille :

Le rouge commence ! Chacun joue ensuite à tour de rôle soit en déplaçant une pièce, soit en attaquant une pièce de son adversaire. Chaque joueur ne peut jouer qu'un seul coup par tour.
Si un joueur ne peut plus déplacer aucune pièce ou s'il ne dispose plus d'aucune pièce pour attaquer, alors le jeu est terminé et son adversaire a gagné.

- Un joueur n'a le droit de déplacer qu'une seule pièce à chaque tour. Une pièce ne peut être déplacée que d'une seule case (à l'exception des éclaireurs, voir page 19).
- Une pièce peut être déplacée vers l'avant ou 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 case.
- Les pièces ne peuvent pas sauter par-dessus d'autres pièces.
- Les pièces peuvent franchir les rivières au milieu du plateau.
- Les pièces ne peuvent pas être placées sur les « lacs » situés au centre du plateau, ni sauter par-dessus ou les franchir. Elles doivent obligatoirement les contourner.
- Lorsqu'une pièce a commencé d'être déplacée, le coup est définitif et la pièce ne peut plus être replacée sur sa case d'origine.
- Les pièces ne peuvent pas être déplacées plus de trois fois de suite entre deux mêmes cases. Il est donc primordial de savoir quel joueur a commencé à faire glisser sa pièce d'une case à l'autre : car ce sera lui qui devra arrêter le premier et perdre ainsi peut-être une ou plusieurs pièces importantes.
- Il est interdit de poursuivre une pièce ennemie si la position des pièces reproduit à l'identique une situation antérieure. Dans ce cas l'attaquant doit renoncer à son attaque.



Cases vers lesquelles la pièce peut être déplacée et qu'elle a aussi le droit d'attaquer



Les lacs

IMPORTANT

Il est interdit de déplacer les bombes et le drapeau qui restent pendant toute la durée du jeu sur les cases où ils ont été placés au début de la partie.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 17 30-04-14 10:39

L'ATTAQUE

- Si le GRADE de la pièce attaquante est PLUS ÉLEVÉ (son numéro est plus haut) que celui de la pièce ennemie, la pièce attaquante a gagné et celle de son adversaire est éliminée du plateau. La pièce victorieuse prend la place ainsi est libérée.
- Si le GRADE de la pièce attaquante est MOINS ÉLEVÉ (son numéro est plus bas) que celui de la pièce ennemie, le joueur a perdu et sa pièce est éliminée du plateau. La pièce de l'adversaire reste simplement à sa place.



- Si le GRADE de la pièce attaquante est IDENTIQUE (son numéro est le même) à celui de la pièce ennemie, elles sont toutes les deux éliminées du plateau.
- Les pièces éliminées du plateau doivent être triées dans le présentoir prévu à cet effet et restées bien visibles pour les deux joueurs de manière à ce qu'ils puissent toujours savoir quelles pièces ont déjà été éliminées.
- Le drapeau et les bombes n'ont pas le droit d'attaquer. Ces pièces restent à leur place jusqu'à ce qu'une pièce ennemie les attaque.

ATTAQUER UNE BOMBE



- Toute pièce qui attaque une bombe a perdu et est éliminée du plateau. La bombe reste alors simplement à sa place.
- Seul un démineur (3) peut attaquer une bombe et la désamorcer ! Voir page 19.

LE VAINQUEUR :

LA PARTIE EST TERMINÉE :

- Quand un joueur a réussi capturer le drapeau ennemi. Ce joueur a alors remporté la victoire !

ou

- Quand un joueur ne peut plus déplacer ou attaquer des pièces. Dans ce cas, c'est son adversaire qui a gagné !

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 18 30-04-14 10:39

Pièces Spéciales

L'éclaireur (2)

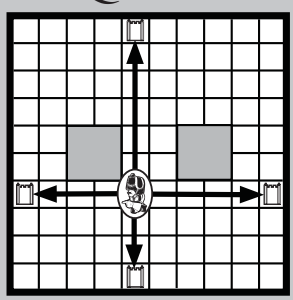


Les éclaireurs peuvent se déplacer rapidement. Ils partent en reconnaissance chez l'ennemi pour découvrir où se trouvent ses pièces les plus fortes et ses pièces les plus vulnérables.

Déplacer un Éclaireur et Attaquer

Les éclaireurs peuvent se déplacer d'autant de cases qu'ils le souhaitent : vers l'avant ou vers l'arrière, à gauche ou à droite, mais toujours en ligne droite. Ils n'ont pas le droit de sauter en diagonale. Ils n'ont pas le droit non plus d'enjamber les lacs. Lors d'un même tour, les éclaireurs peuvent se déplacer et attaquer simultanément les pièces qu'ils rencontrent, à condition toutefois qu'ils avancent en ligne droite.

ATTENTION : Lorsque vous déplacez un éclaireur de plus d'une case, vous êtes obligé de révéler son identité. Il vaut donc parfois mieux déplacer son éclaireur d'une seule case à chaque tour pour garder son identité secrète.



Lors d'un même tour, les éclaireurs peuvent se déplacer et attaquer toutes les pièces qu'ils rencontrent.

Le Démineur (3)



Le démineur est la seule pièce capable d'attaquer une bombe et de la désamorcer !

Attaquer avec le Démineur

Lorsqu'un démineur attaque une bombe, celle-ci est éliminée du plateau de jeu. Le démineur prend alors la place de la bombe.

L'espion (1)



L'espion est un traître qui n'a qu'une seule obsession : battre le maréchal !

Attaquer avec L'espion

Lorsque l'espion attaque le maréchal (10), il le bat. Si c'est le maréchal qui attaque l'espion, le maréchal gagne et élimine l'espion.

L'espion a le grade le plus bas dans la hiérarchie. Chaque pièce qu'il attaque, gagne. Les éclaireurs peuvent donc le battre depuis une grande distance !

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 19 30-04-14 10:39

Conseils tactiques

Disposition des Pièces

Comme nous l'avons dit, la disposition initiale des pièces joue un rôle essentiel et peut même être décisive pour la victoire. Voici quelques conseils qui peuvent vous être utile pour disposer astucieusement votre armée :

- Placez votre drapeau sur la dernière rangée car beaucoup de pièces peuvent le défendre à cet endroit. Placez éventuellement des bombes tout autour afin de mieux le protéger. Dans ce cas, seuls les démineurs (3) ennemis peuvent encore avoir une chance de le capturer.
- Il peut également s'avérer astucieux de tromper son adversaire en plaçant quelques bombes à une certaine distance du drapeau : il croira ainsi que votre drapeau se trouve à proximité alors qu'en fait, il est caché ailleurs !
- Les éclaireurs (2) peuvent jouer un rôle très utile sur les premières rangées. Placez-en également quelques-uns à l'arrière pour vous donner la chance de trouver le drapeau de votre adversaire : car n'oubliez que le fait de perdre trop vite ses éclaireurs équivaut à jouer en aveugle.
- Protégez une pièce disposée sur la première rangée par une pièce placée juste derrière dont le grade est au minimum deux fois plus élevé. Ainsi, si votre pièce de la première rangée est battue, vous aurez la possibilité de battre à votre tour la pièce ennemie.
- Les démineurs jouent un rôle important à la fin de la partie. Gardez-en quelques-uns en réserve sur les dernières rangées.

L'attaque et la Défense :

- Ne prenez pas trop de risques avec les pièces qui ont un grade élevé. Cherchez d'abord à établir le rang des pièces ennemies avant de les attaquer avec votre maréchal. Et prenez garde à l'espion !
- Une fois que vous avez déterminé que vous possédiez la pièce avec le grade le plus élevé sur le plateau, vous pouvez attaquer et battre en toute sécurité toutes les pièces qui sont déplacées.
- Essayez d'éliminer le plus de démineurs ennemis possible. Sans ses démineurs, votre adversaire sera incapable de désamorcer vos bombes et aura la plus grande difficulté à trouver votre drapeau.
- Ne permettez pas à votre adversaire de retenir trop facilement où se trouvent vos pièces. Dès qu'il connaît le rang élevé d'une de vos pièces, vous pouvez avancer avec trois de vos pièces.
- Une fois que le maréchal ennemi a été localisé, votre général peut éliminer chaque pièce qui est déplacée. À condition bien sûr de rester à bonne distance du maréchal !

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 20 30-04-14 10:39

D'autres variantes palpitantes

Avantage à l'attaquant

Si vous attaquez une pièce ayant un rang identique, la pièce attaquante a gagné.

Bombes Explosives

Dans cette variante de jeu, quand une autre pièce que le démineur attaque une bombe, chacune des deux pièces est éliminée du plateau. Si c'est un démineur qui attaque une bombe, alors c'est la bombe qui est éliminée du plateau et le démineur reste dans la partie.

Bombes Mobiles

Cette variante est identique aux bombes explosives à ceci près que les bombes ont le droit d'être déplacées comme n'importe quelle autre pièce (le drapeau excepté). Les bombes mobiles n'ont en revanche pas le droit d'attaquer.

Drapeau Mobile

Dans cette variante, le drapeau a le droit d'être déplacé. Pour gagner la partie, vous devez capturer le drapeau ennemi ou réussir à placer votre propre drapeau sur la dernière rangée de votre adversaire.

Reconquête des Pièces

Quand une de vos pièces a réussi à atteindre une case de la dernière rangée de votre adversaire, vous avez le droit de remettre en jeu une de vos pièces qui a été éliminée du plateau. Dans ce cas, choisissez une des pièces dont votre adversaire avait réussi à s'emparer et placez-la sur une case vide située sur une de vos quatre premières rangées. Après cette opération, votre tour est terminé.

Règles :

- **Chaque joueur a seulement le droit de reconquérir deux pièces.**
- **Les bombes ne peuvent pas être reconquises.**
- **Les éclaireurs n'ont le droit de reconquérir aucune pièce.**
- **Quand une pièce a réussi à reconquérir une autre pièce, cette pièce ne peut plus reconquérir une deuxième pièce.**

Défense Silencieuse

Avec cette variante, seul l'attaquant dévoile le grade de sa pièce.

Le défenseur reste silencieux, mais doit quand même éliminer du plateau une pièce avec un grade identique ou plus bas.

Exception à la règle : si c'est un éclaireur qui attaque, le défenseur est obligé de dévoiler le grade de sa pièce.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 21 30-04-14 10:39

Variantes Rapides

Stratego Barrage

Dans cette bataille rapide, chaque joueur dispose seulement de huit pièces. Pour le reste, le jeu obéit aux règles de Stratego Original.

1x Maréchal (10)	1x Général (9)	1x Démineur (3)	2x éclaireurs (2)
1x Espion (1)	1x Bombe	1x Drapeau	

Les joueurs peuvent disposer leurs 8 pièces dans les 40 cases de leurs quatre premières rangées. Vous pouvez par exemple placer votre drapeau dans un angle du champ de bataille, avec d'autres pièces tout autour. Mais dans ce cas, votre adversaire a évidemment deviné où se cachait votre drapeau ! Nous vous conseillons donc d'essayer d'autres endroits et types de disposition pour trouver tous les renseignements utiles à la victoire.

Duel Stratego

Les règles sont les mêmes qu'avec Stratego Barrage, sauf que les joueurs jouent avec 10 pièces. Chaque joueur reçoit une bombe supplémentaire et un démineur. Vous pouvez donc placer votre drapeau dans un angle entre deux bombes.

Bataille éclair Stratego

La Bataille éclair Stratego est une variante de Stratego Original qui se joue avec 2 x 20 pièces. Les joueurs ont le droit de disposer leurs 20 pièces où ils veulent sur les 40 cases des quatre premières rangées.

1x Drapeau	1x Maréchal (10)	1x Général (9)	1x Colonel (8)	1x Commandant (7)	2x Capitaines (6)
2x Lieutenants (5)	2x Sergents (4)	2x Démineur (3)	4x éclaireurs (2)	1x Espion (1)	2x Bombes

Pour le reste, la bataille éclair Stratego obéit aux mêmes règles que Stratego Original, à deux différences près :

Déplacer et Attaquer avec le Capitaine (6) :

Les capitaines peuvent être déplacés de deux cases à chaque tour. Ils peuvent être déplacés en ligne droite, mais la pièce a aussi le droit de changer de direction après la première case.

De même que les éclaireurs, les capitaines ont le droit de se déplacer et d'attaquer simultanément pendant un même tour. Un capitaine ne peut en revanche attaquer qu'une seule fois à chaque tour.

Bonne bataille et amusez-vous bien !

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 22 30-04-14 10:39

Ein kurzer Rückblick in die Geschichte

Wir schreiben das Jahr 1958 ...

Der britische Künstler Gerald Holtom entwirft das Peace-Zeichen; Charles de Gaulle wird französischer Ministerpräsident; Brasilien wird in Schweden Fußballweltmeister und Elvis singt „Jailhouse Rock".

War das alles? Nein, sicher nicht. Das Spiel Stratego beginnt in diesem Jahr seinen unaufhaltsamen Siegeszug in Europa und überquert ein paar Jahre später den Atlantik, um auch die USA zu erobern.

Jumbo erwarb 1958 die Rechte für dieses Spiel von dem Niederländer Jacques Mogendorff, der Stratego zu Anfang des Zweiten Weltkriegs entwickelt hatte. Das Spiel wurde vermutlich schon während des Zweiten Weltkriegs gespielt, sein großer Durchbruch folgte aber erst nach der Übernahme durch Jumbo.

Inzwischen wurden über zwanzig Millionen Exemplare verkauft und Stratego gehört zu den Lieblingsspielen mehrerer Generationen. Und immer wieder entdecken neue Spieler die typische Spannung, die von diesem Spiel ausgeht: Hat diese unbekannte Spielfigur einen höheren oder niedrigen Rang als meine? Bin ich mutig oder übermütig, wenn ich diese Figur angreife?

Im Laufe der Zeit kamen neue Spielregelvarianten, andere Themen und andere Zielgruppen hinzu.

Diese Luxus-Ausführung greift auf das Originalspiel zurück und ist eine nostalgische Ausführung eines nach wie vor modernen Spiels. Zahlreiche Varianten sind enthalten! Also, fordere einen Gegenspieler heraus:

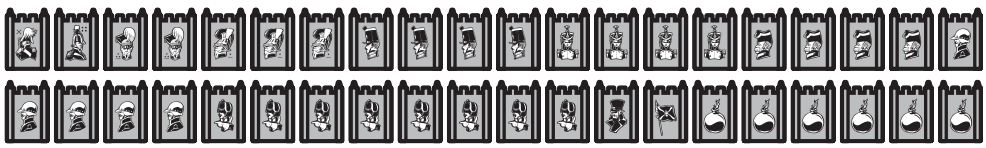
Greife an und erobere die Fahne!

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 23 30-04-14 10:39

Das Spiel im Überblick

Beide Spieler verfügen über eine aus Spielfiguren bestehende Armee; diese Figuren besitzen unterschiedliche Ränge. Jeder Spieler hat eine eigene Fahne. Ziel von Stratego ist die Verteidigung der eigenen Fahne und die Eroberung der gegnerischen Fahne. Um dieses Ziel zu erreichen, stellt jeder Spieler zuerst seine Figuren in einer geheimen, schlagkräftigen Aufstellung auf, und dann beginnt das Gefecht ...

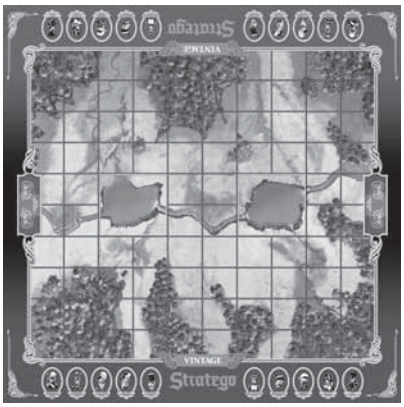
Spielausstattung:



40 rote Spielfiguren



40 blaue Spielfiguren



Spielbrett



1 Trennwand

2 Sortierablagen für Spielfiguren

Zuerst werden die Regeln von Stratego Original erklärt. Die Spieler müssen diese Regeln kennen, bevor sie die Varianten ausprobieren können. Diese Spielvarianten werden ab Seite 31 beschrieben.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 24 30-04-14 10:39

Die Spielfiguren

Die folgenden Spielfiguren können über den Spielplan bewegt werden. Die Nummer auf der Figur zeigt ihren Rang. Der Feldmarschall hat eine 10 und ist somit die ranghöchste Figur, der Spion hat mit Nummer 1 den niedrigsten Rang.

Bewegliche Figuren:



Feldmarschall
(x1)



General
(x1)



Oberst
(x2)



Major
(x3)



Hauptmann
(x4)



Leutnant
(x4)



Unteroffizier
(x4)



Mineur
(x5)



Aufklärer
(x8)



Spion
(x1)

Unbewegliche Figuren:

Die übrigen sieben Figuren müssen während des ganzen Spiels an ihrer Aufstellungsposition bleiben:

Bombe
(x6)





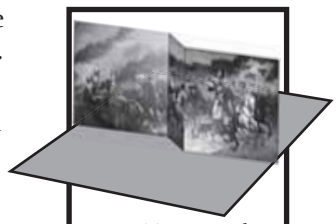
Fahne
(x1)



17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 25 30-04-14 10:39

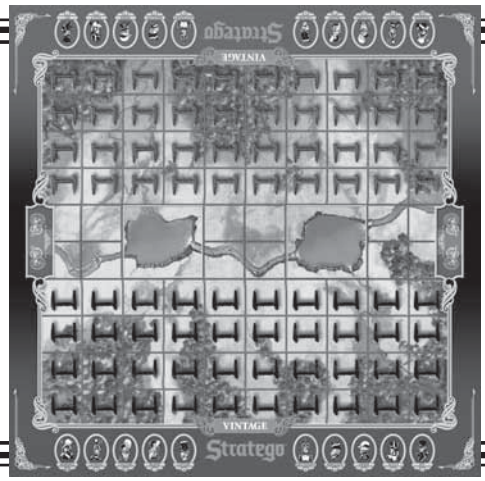
Die Aufstellung

- Zuerst wird entschieden, welcher Spieler den Befehl über die blaue Armee bzw. die rote Armee führt. Rot fängt immer an.
- Das Spielbrett wird mit der blauen Seite zum „blauen Spieler“ und mit der roten Seite zum „roten Spieler“ auf den Tisch gelegt.
- Die Trennwand wird aufgeklappt und in der Mitte des Spielfelds aufgestellt, sodass die Spieler die jeweils andere Spielfeldhälfte nicht sehen können.
- Jeder Spieler stellt seine 40 Figuren auf dem Spielbrett auf. Auf jedem Feld in den unteren vier Reihen des Spielfelds wird jeweils eine Figur aufgestellt. Die beiden mittleren Reihen des Spielfelds bleiben leer.
- Die verschiedenen Ränge sind auf dem Spielbrett in der richtigen Reihenfolge abgebildet.



Die Trennwand verhindert, dass die Spieler sehen können, wo ihr Gegenüber seine Spielfiguren aufstellt.

Der rote Spieler stellt die roten Figuren in den für ihn ersten vier Reihen auf.



Der blaue Spieler stellt die blauen Figuren in den für ihn ersten vier Reihen auf.

- Die Figuren werden so aufgestellt, dass nur der Spieler selbst die Bildseite sieht und der Gegenspieler die Rückseite.
- Die geheime Aufstellung am Anfang ist eine wichtige Phase des Spiels und kann darüber entscheiden, wer gewinnt oder verliert. Es ist wichtig, vor dem Aufstellen der Figuren die Regeln für das Bewegen von Figuren und das Angreifen auf Seite 27/28 zu lesen oder die Spieltipps auf Seite 30.
- Wenn beide Spieler die Aufstellung abgeschlossen haben, wird die Trennwand vorsichtig weggenommen und in die Schachtel zurückgelegt.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 26 30-04-14 10:39

Ziel des Spiels

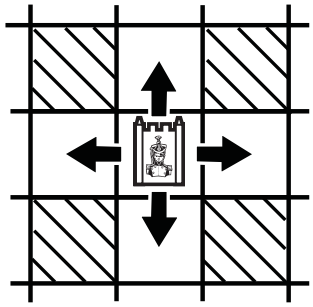
Du willst die Fahne des Gegners erobern!
Die Fahne wird erobert, indem sie geschlagen wird.

Der Verlauf der Schlacht

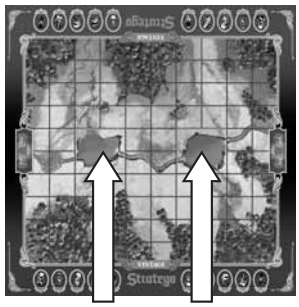
Rot fängt an! Anschließend bewegen die Spieler abwechselnd eine Spielfigur. Ein Spieler kann entweder eine seiner Figuren bewegen oder eine feindliche Figur angreifen. Ein Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, immer nur eine Figur bewegen.

Wenn ein Spieler keine einzige Figur bewegen kann oder mit keiner einzigen Figur angreifen kann, ist das Spiel vorbei und der Gegenspieler hat gewonnen.

- Ein Spieler muss, wenn er an der Reihe ist, immer eine Figur bewegen. Jede Figur darf sich immer nur ein Feld weit bewegen (mit Ausnahme der Aufklärer, siehe Seite 29).
- Eine Figur kann sich nach vorne, nach hinten, nach links oder nach rechts, aber nie diagonal bewegen.
- Auf einem Feld darf immer nur eine einzige Figur stehen.
- Figuren dürfen andere Figuren nicht überspringen.
- Figuren dürfen sich über die Flüsse in der Mitte des Spielfelds bewegen.
- Die Figuren dürfen jedoch nicht auf die zwei Seen in der Mitte des Spielbretts ziehen oder diese Seen überspringen; sie müssen die Seen umgehen.
- Sobald ein Spieler eine bewegte Figur loslässt, ist der Zug definitiv; die Figur darf dann nicht mehr auf ihr ursprüngliches Feld zurückgestellt werden.
- Figuren dürfen höchstens dreimal hintereinander zwischen zwei Feldern hin- und hergezogen werden. Es ist wichtig festzustellen, welcher Spieler mit dem Hin- und Herziehen angefangen hat. Dieser Spieler muss das Hin- und Herziehen auch als Erster beenden. Dies kann dazu führen, dass eine Figur geschlagen werden kann.
- Wenn eine Figur eine gegnerische Figur verfolgt, muss der Angreifer die Verfolgung beenden, wenn auf dem Spielbrett eine Situation entsteht, die zuvor schon einmal vorkam.



Felder, auf die die Figur ziehen und wo sie angreifen darf



Die Seen

WICHTIG

Die Fahne und die Bomben dürfen nicht bewegt werden. Diese Figuren bleiben während des ganzen Spiels an ihrer Position.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 27 30-04-14 10:39

Angreifen

- Wenn eine Spielfigur direkt vor, neben oder hinter einer Figur des Gegenspielers steht, kann sie diese Figur angreifen. Eine Figur kann aber nie diagonal angegriffen werden. Ein Spieler ist nicht zum Angreifen verpflichtet.
- Für Aufklärer gelten andere Regeln! Siehe „Besondere Figuren“ auf Seite 29.
- Angreifen bedeutet: Der Spieler nimmt seine Figur in die Hand, tippt die gegnerische Figur an und nennt den Rang (Name oder Nummer) der eigenen Figur. Daraufhin nennt der Gegenspieler den Rang seiner Figur.
- Ist der RANG der angreifenden Figur HÖHER (höhere Nummer) als der Rang der angegriffenen Figur, dann hat der Angreifer gewonnen und die angegriffene Figur wird aus dem Spiel genommen. Die Figur, die gewonnen hat, rückt auf die Position der geschlagenen Figur vor.
- Ist der RANG der angreifenden Figur NIEDRIGER (niedrigere Nummer) als der Rang der angegriffenen Figur, verliert der Angreifer und seine Figur wird aus dem Spiel genommen. Die angegriffene Figur bleibt einfach stehen.
- Wird eine Figur mit dem GLEICHEN RANG (gleiche Nummer) angegriffen, dann scheiden beide Figuren aus dem Spiel aus.



- Die geschlagenen Figuren werden sofort vom Spielfeld genommen und für beide Spieler sichtbar sortiert in die Ablagefächer gelegt. Auf diese Weise können beide Spieler sehen, welche Figuren sie schon geschlagen haben.
- Die Fahne und die Bomben dürfen nicht angreifen. Sie bleiben stehen, bis sie von einer gegnerischen Figur angegriffen werden.



Eine Bombe Angreifen

- Jede Spielfigur, die eine Bombe angreift, wird geschlagen und aus dem Spiel genommen. Die Bombe bleibt einfach stehen.
- Nur ein Mineur (3) kann eine Bombe angreifen und entschärfen! (siehe Seite 29)

Der Gewinner:

Das Spiel ist vorbei:

- wenn ein Spieler die gegnerische Fahne angreift und erobert. Der Angreifer hat dann gewonnen.

oder

- wenn ein Spieler keine Figur mehr bewegen und nicht angreifen kann. In diesem Fall gewinnt sein Gegenspieler.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 28 30-04-14 10:39

Besondere Spielfiguren

Der Aufklärer (2)

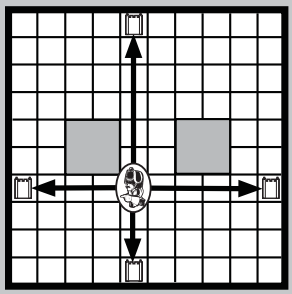


Aufklärer können sich schnell bewegen. Sie erkunden die gegnerischen Truppen, um zu entdecken, wo sich die starken und schwachen Figuren befinden.

Bewegen und Angreifen mit dem Aufklärer

Aufklärer dürfen eine unbegrenzte Anzahl leerer Felder überspringen: also nach vorne, nach hinten oder seitlich, aber immer nur in gerader Linie. Sie dürfen nicht diagonal ziehen. Die Aufklärer können auch nicht die Seen in der Mitte des Spielfelds überspringen. Aufklärer können im gleichen Zug bewegt werden und direkt angreifen, aber auch dann wieder nur in gerader Linie.

ACHTUNG: Wenn ein Spieler seinen Aufklärer um mehr als ein Feld bewegt, verrät er dessen Identität. Er kann sich daher dafür entscheiden, einen Aufklärer pro Spielzug nur ein Feld weiter zu bewegen, um seinen Rang geheim zu halten.



Aufklärer können (im gleichen Zug) bewegt werden und alle Figuren auf den betreffenden Feldern angreifen.

Der Mineur (3)



Der Mineur ist die einzige Figur, die eine Bombe angreifen und entschärfen kann!

Mit dem Mineur Angreifen

Eine Bombe, die von einem Mineur angegriffen wird, scheidet aus dem Spiel aus. Der Mineur rückt dann auf die Position der ausgeschiedenen Bombe vor.

Der Spion (1)



Der Spion ist eine verräterische Figur mit nur einem einzigen Ziel: den Feldmarschall schlagen!

Mit dem Spion Angreifen

Wenn ein Spion einen Feldmarschall (10) angreift, dann schlägt er den Feldmarschall. Greift der Feldmarschall jedoch den Spion an, dann gewinnt der Feldmarschall und der der Spion muss das Feld räumen.

Der Spion ist die rangniedrigste Einheit. Jede Figur, die den Spion angreift, gewinnt. Aufklärer können den Spion also aus großer Entfernung schlagen.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 29 30-04-14 10:39

Spieltipps

Die Aufstellung

Die geheime Aufstellung am Anfang ist eine wichtige Phase des Spiels. Eine kluge Aufstellung kann über Sieg oder Niederlage entscheiden. Die folgenden Tipps können bei der Aufstellung einer Armee nützlich sein:

- Stelle die Fahne in die letzte Reihe. Dann stehen vor der Fahne viele Figuren, die sie verteidigen können. Stelle eventuell Bomben um die Fahne herum, um sie zu schützen. Dadurch kann nur ein gegnerischer Mineur (3) bis zur Fahne vordringen.
- Aber es kann auch klug sein, ein paar Bomben in einer gewissen Entfernung von der Fahne aufzustellen. Diese Bomben können den Gegenspieler auf eine verkehrte Spur bringen.
- Aufklärer (2) sind in den vorderen Reihen sehr nützlich, denn sie können heranstürmende gegnerische Truppen auskundschaften. Aber stelle auch ein paar Aufklärer hinten im Feld auf, die später im Spiel die gegnerische Fahne suchen können. Denn wer relativ früh seine Aufklärer verliert, spielt gewissermaßen „blind".
- Decke eine Figur in der ersten Reihe mit einer dahinter stehenden Figur, die mindestens zwei Ränge höher ist. Dann kannst du zurückschlagen, wenn eine Figur in der ersten Reihe geschlagen wird.
- Weil Mineure in der Endphase wichtig sind, sollten einige von ihnen als Reserve in den hinteren Reihen stehen.

Angreifen und verteidigen

- Setze deine Figuren mit den hohen Rängen nicht einem zu großen Risiko aus. Versuche zuerst herauszufinden, welchen Rang die gegnerischen Figuren haben, bevor du sie mit deinem Feldmarschall angreifst. Und bedenke, dass sich der Gegner mit dem Spion rächen kann.
- Wenn du eine Figur bewegst, weiß der Gegner, dass es sich dabei weder um eine Bombe noch um die Fahne handeln kann. Bewege daher nur so viele Spielfiguren wie nötig.
- Wenn du festgestellt hast, dass du die ranghöchste Figur auf dem Spielfeld hast, können alle beweglichen Figuren sicher angegriffen und geschlagen werden.
- Versuche möglichst viele gegnerische Mineure zu schlagen. Ohne Mineure kann dein Gegenüber deine Bomben nicht mehr entschärfen und dann wird es schwierig, deine Fahne zu erobern.
- Mache es deinem Gegenspieler nicht zu einfach, sich deine Figuren zu merken. Sobald er weiß, wo sich eine Figur mit hohem Rang befindet, solltest du drei deiner Figuren durcheinander bewegen.
- Sobald der gegnerische Feldmarschall bekannt ist, kannst du mit deinem General jede Figur, die bewegt wurde, angreifen. Aber achte darauf, dass er nicht in die Nähe des Feldmarschalls gelangt!

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 30 30-04-14 10:39

Noch mehr spannende Varianten

Angreifervorteil

Wird eine Figur mit dem gleichen Rang angegriffen, gewinnt der Angreifer.

Explodierende Bomben

Wenn eine andere Figur als der Mineur die Bombe angreift, scheiden in dieser Spielvariante sowohl der Angreifer als auch die Bombe aus. Wenn ein Mineur eine Bombe angreift, scheidet die Bombe aus dem Spiel aus; der Mineur bleibt im Spiel.

Bewegende Bomben

Diese Variante entspricht der Variante „Explodierende Bomben", aber hierbei dürfen die Bomben ebenso wie alle anderen Figuren (außer der Fahne) bewegt werden. Bewegende Bomben dürfen nicht angreifen.

Bewegende Fahne

Bei dieser Variante ist es erlaubt, die Fahne zu bewegen. Um dieses Spiel zu gewinnen, muss ein Spieler entweder die gegnerische Fahne erobern oder seine eigene Fahne bis in die hinterste gegnerische Reihe bewegen.

Figuren zurückerobern

Gelingt es einem Spieler, eine seiner Figuren auf ein Feld in der hintersten gegnerischen Reihe zu stellen, kann er eine seiner geschlagenen Figuren wieder zurück ins Spiel bringen. Er wählt dann eine der Figuren aus, die sein Gegenspieler erobert hatte, und stellt sie auf ein leeres Feld in den eigenen vier Reihen. Dann ist der andere Spieler am Zug.

Bedingungen:

- **Jeder Spieler darf nur zwei Figuren zurückerobern.**
- **Bomben können nicht zurückerobert werden.**
- **Aufklärer können keine Figuren zurückerobern.**
- **Eine Figur, die eine andere Figur zurückerobert hat, darf nicht noch eine zweite Figur zurückerobern.**

Schweigende Verteidigung

Bei einem Angriff sagt nur der Angreifer, welchen Rang seine Figur hat.

Der Verteidiger schweigt, muss jedoch eine Figur mit niedrigerem oder gleichem Rand aus dem Spiel nehmen.

Eine Ausnahme: Wenn ein Aufklärer angreift, muss der Verteidiger den Rang seiner Figur nennen.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 31 30-04-14 10:39

Schnelle Varianten

Stratego Barrage

Bei dieser schnellen Turniervariante hat jeder Spieler nur acht Figuren. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie bei Stratego Original.

1x Feldmarschall (10)	1x General (9)	1x Mineur (3)	2x Aufklärer (2)
1x Spion (1)	1x Bombe	1x Fahne	

Die Spieler können ihre acht Figuren auf den 40 Feldern ihrer ersten vier Reihen aufstellen. Man kann beispielsweise die Fahne in eine Ecke stellen und die anderen Figuren um sie herum. (Der Gegenspieler weiß dann natürlich, wo er die Fahne suchen muss!) Probiere auch andere Positionen und Aufstellungen aus, um für dich selbst die beste Formation zu finden.

Stratego Duell

Wie Stratego Barrage, aber mit 10 Figuren. Jeder Spieler erhält eine zusätzliche Bombe und einen Mineur. Er kann seine Fahne also in einer Ecke zwischen zwei Bomben aufstellen.

Ultimate Lightning Stratego

Ultimate Lightning Stratego ist eine Variante von Stratego Original, die mit 2 x 20 Figuren gespielt wird. Die Spieler können ihre 20 Figuren überall auf den 40 Feldern der ersten vier Reihen aufstellen.

1x Fahne	1x Feldmarschall (10)	1x General (9)	1x Oberst (8)	1x Major (7)	2x Hauptmann (6)
2x Leutnant (5)	2x Unteroffizier (4)	2x Mineur (3)	4x Aufklärer (2)	1x Spion (1)	2x Bombe

Bei Ultimate Lightning Stratego gelten ansonsten die gleichen Regeln wie bei Stratego Original, mit folgenden Anpassungen:

Bewegen und Angreifen mit dem Hauptmann (6)

Ein Hauptmann darf pro Spielzug zwei Felder weit bewegt werden. Er kann sich in einer geraden Linie bewegen, darf aber auch nach dem ersten Schritt die Richtung ändern. Spielfiguren dürfen nicht übersprungen werden. Wenn der Spieler ein Feld einer gegnerischen Spielfigur betreten möchte, muss er sie zuvor angreifen. Der Hauptmann darf nach Betreten eines gegnerischen Feldes nicht mehr weiter ziehen oder angreifen; der Zug ist dann beendet.

Viel Spaß und gutes Gelingen!

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 32 30-04-14 10:39

Historic background

It's the year 1958 ...

The British artist Gerald Holtom designes the international peace symbol; Charles de Gaulle becomes President of France; Brazil wins the FIFA World Cup in Sweden; and Elvis sings Jailhouse Rock.

Was that all? No, of course not! In that same year, the game Stratego began its unstoppable march across Europe, crossing the ocean some years later to conquer the USA.

In 1958, Jumbo acquired the rights to the game from Dutchman Jacques Mogendorff, who had developed the game at the start of the Second World War. People began playing the game during the Second World War. But only after Jumbo took it over did it really take off.

The game has since been purchased by more than 20 million players, transcending several generations. And each time anew, the players are soon gripped by the excitement of the game. Is that unknown piece higher or lower than mine? Am I being brave or reckless if I attack that piece?

In the course of time, new rules developed and different themes and target groups emerged.

This luxurious edition harks back to the original game. It is a lavish, nostalgic edition for contemporary times. There are many variants to play. So challenge your opponent.

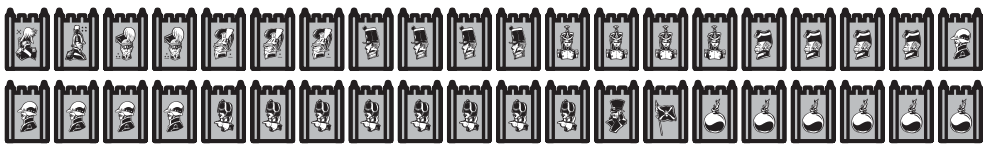
Attack and capture the Flag!

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 33 30-04-14 10:39

Outline of the game

Both players have an army of playing pieces; the pieces have different ranks. Each player has a Flag. The game hinges on defending your own Flag while trying to capture your opponent's Flag. You do so by first creating a secret, decisive setup and then unleashing the battle ...

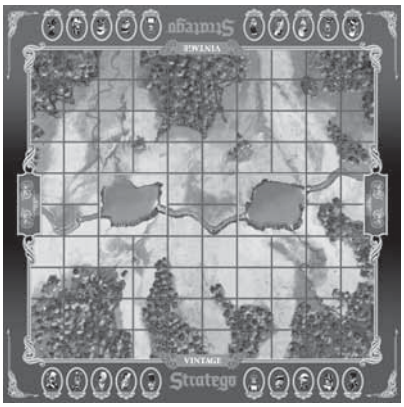
Box contents



40 red playing pieces



40 blue playing pieces



Game board



1 shield

2 storage trays

First, you need to understand the rules of Stratego Original. You have to know these rules before you can play the variations. The variations start on page 41.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 34 30-04-14 10:39

THE PLAYING PIECES

The pieces below can be moved on the game board. The number on the playing piece indicates its rank. The Marshal has a rank of 10 and is therefore the most powerful piece; the Spy has the lowest rank at 1.

MOVING PIECES



Marshal
(x1)



General
(x1)



Colonel
(x2)



Major
(x3)



Captain
(x4)



Lieutenant
(x4)



Sergeant
(x4)



Miner
(x5)



Scout
(x8)



Spy
(x1)

STATIONARY PIECES

The remaining seven pieces cannot be moved during the game:

Bomb
(x6)





Flag
(x1)



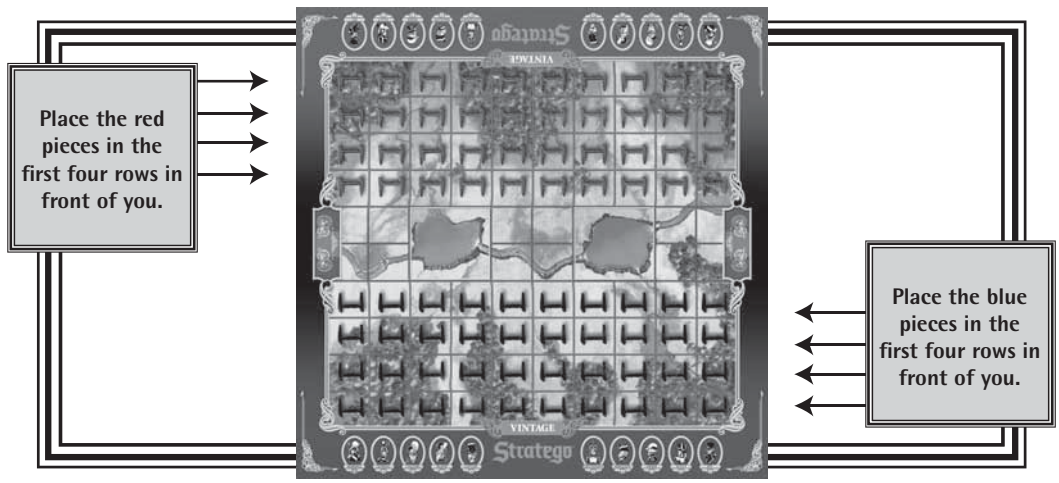
17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 35 30-04-14 10:39

THE SETUP

- Decide which player will command the Blue Army and which will command the Red Army. The Red Army always goes first.
- Place the playing board on the table with the Blue side in front of the Blue player and the Red side in front of the Red player.
- Unfold the shield and stand it in the centre of the game board so that neither player can see the other's playing field.
- Each player places their 40 playing pieces on the game board, one piece on each square in the first four rows in front of the. The two rows in the middle of the board remain empty.
- The different ranks are illustrated in the correct order on the game.



Use the setup shield to hide your placement before the game begins.



- Position your pieces with their backs to your opponent so that only you can see the illustrations.
- The setup at the beginning is an important part of the game. It can determine whether you win or lose. Carefully read the rules for moving and attacking on page 37/38 before moving your pieces or read the game tips on page 40.
- Once both players are ready to begin, carefully remove the setup shield and place it back in the box.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 36 30-04-14 10:39

Aim of the game

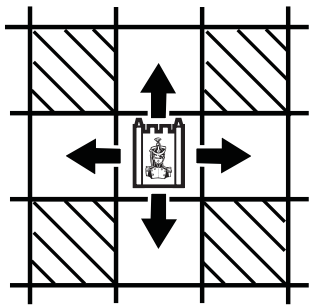
Capture your opponent's Flag. You capture your opponent's Flag by seizing it.

Moving

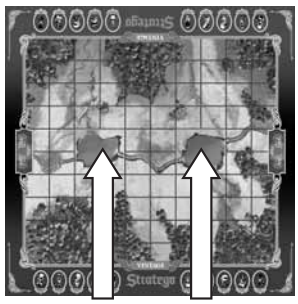
Red begins! The players alternate turns. You either move one of your pieces or attack one of your opponent's pieces. Only one piece can be moved during each turn.

If none of your pieces are able to move or attack, the game is over and your opponent wins.

- You can only move one piece during each turn and each piece can move only one square at a time (with the exception of scouts, see page 43).
- The pieces can move forwards, backwards or sideways, but never diagonally.
- Two pieces cannot occupy the same square at the same time.
- The pieces cannot jump over or move through an occupied square.
- The pieces can move over the rivers in the centre of the board.
- The pieces may not land in the 'lakes' in the centre of the board; they must move around these areas, never through or over them.
- Once a piece has been moved to a square and the player's hand removed, it cannot be moved back to its original position.
- The pieces cannot be moved back and forth between the same two squares for more than three consecutive turns. It's important to determine which player begins moving his/her piece back and forth. The player who starts this has to be the first to stop and this could mean losing an important piece.
- If a piece is pursuing an enemy piece, the attacker has to stop if a repeat scenario threatens to arise on the board.



Squares where pieces can move to and attack



The lakes

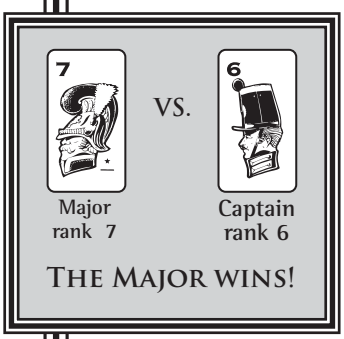
NOTE:

The Flag and the Bombs cannot move. These pieces must remain where they were placed at the beginning of the game.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 37 30-04-14 10:39

Attacking

- If one of your opponent's pieces occupies a square in front, beside or behind yours, you can attack it. You cannot attack diagonally. Attacking is always optional.
- Different rules apply to the Scout! See 'special pieces' on page 39.
- To attack, pick up your piece and tap your opponent's piece and call out your piece's rank (name and number). Your opponent must then call out his/her piece's rank.



- If your piece's RANK is HIGHER (in number) than your opponent's piece, you win the attack and capture his/her piece. Your winning piece now occupies that square.
- If your piece's RANK is LOWER (in number) than your opponent's piece, you lose the attack and your piece is captured. Your opponent's piece remains in its square.
- If your piece's RANK MATCHES (same in number) the rank of your opponent's piece, both pieces are captured.
- Captured pieces are immediately removed from the board. Sort them and place them where both players can see them in the designated storage trays. This makes it possible for both players to see which pieces they have already captured.
- The Flag and the Bombs cannot attack. They remain where they are until an enemy piece attacks them.

Attacking a Bomb



- When a piece attacks a Bomb, the attacking piece loses and is captured. The Bomb remains in its square.
- Only a Miner (3) can attack and defuse a Bomb! See page 39.

The winner

The game ends when:

- A player attacks and captures the opposing player's Flag. The attacking player is the winner.

or

- A player cannot move a piece or attack. In that case, the opposing player is the winner.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 38 30-04-14 10:39

Special pieces

The Scout (2)

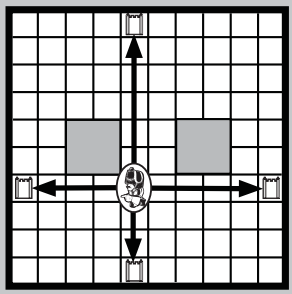


Scouts can move quickly, probing enemy lines to reveal potential strengths and weaknesses.

Moving and attacking with a Scout

Scouts can move across any number of open squares: forwards, backwards or sideways, but only in a straight line. They may not move diagonally. Scouts may also not move across the lakes in the centre of the board. Scouts can move and attack during the same turn, but again, only in a straight line.

NOTE: If a Scout moves more than one square, its identity will be revealed. You may choose to move your Scouts one square at a time to conceal their identity.



Scouts can be moved during each turn and can attack pieces on all the squares shown by the arrows.

The Miner (3)



The Miner is the only piece that can attack and defuse a Bomb!

Attacking with a Miner

When a Miner attacks a Bomb, the Bomb is removed from the game board. The Miner then moves into the Bomb's square.

The Spy (1)



The stealthy Spy has but one mission: destroy the Marshal!

Attacking with a Spy

When a Spy attacks a Marshal (10), the Marshal is captured and removed from the board. However, if the Marshal attacks the Spy first, the Spy is captured and removed from the board.

The Spy has the lowest rank. If the Spy is attacked by any other piece, it is captured. This means that Scouts can capture the Spy from a great distance!

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 39 30-04-14 10:39

Game tips

The setup

The setup at the beginning is an important part of the game. The setup can determine whether you win or lose. Here are number of tips you may want to use when setting up your army:

- Place your Flag in the back row, so you have several pieces in front to defend it. Place Bombs around your Flag to protect it. This means that enemy Miners (3) alone will be able to get to your Flag.
- Consider placing a few Bombs away from your Flag. These Bombs could fool your opponent into moving in the wrong direction.
- Scouts (2) are very useful in the front lines. Use them to probe the strength of your opponent's pieces. You might also want to keep some Scouts in the back to help you capture your opponent's Flag later in the game. If you lose your Scouts too quickly, you will be playing in the dark.
- Cover a piece in the front row with a piece that is at least two higher in rank. If one of your pieces in the front row is captured, you can retaliate.
- Miners are important later in the game, so keep some of them in the back rows.

Attacking and defending

- Don't be too careless with your higher-ranked pieces. Try to identify the rank of your opponent's piece before attacking it with your Marshal. And keep a close eye on the Spy.
- If you've determined you have the highest-ranking piece on the board, you can safely attack and defeat any piece that moves.
- Try to capture as many of your opponent's Miners as you can. Without Miners, your opponent will have great difficulty removing your Bombs and finding your Flag.
- Don't make it easy for your opponent to memorise your pieces. Once your opponent knows the higher rank of one of your pieces, you should alternate moving with three of your pieces.
- Once you have identified your opponent's Marshal, you can attack any of the pieces he/she moves with your General. That is, if you stay out of the Marshal's way of course!

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 40 30-04-14 10:39

More Variants

Attacker's Advantage

When pieces of the same rank battle, the attacking piece wins.

Exploding Bombs

In this game, if any piece other than a Miner attacks a Bomb, both the attacking piece and the Bomb are captured and removed from play. If a Miner attacks a Bomb, the Bomb is captured and the Miner stays on the board.

Moving Bombs

This variation plays just like 'Exploding Bombs', but the Bombs can move like all other pieces (except the Flag). Moving Bombs may not attack.

Moving Flag

The Flag is allowed to move. To win this game, you must either capture your opponent's Flag, or move your Flag to your opponent's back row.

Rescuing pieces

When one of your pieces moves into a square in your opponent's back row, you may rescue one of your captured pieces. Immediately pick any one of your pieces that your opponent has captured and place it on any unoccupied space in your first four rows. This ends your turn.

Restrictions

- **Each player may make only two rescues.**
- **You cannot rescue a Bomb.**
- **Scouts cannot make a rescue.**
- **The same piece cannot make two rescues.**

Silent Defence

When an attack is made, the attacker is the only player who declares his/her piece's rank. The defender 'remains silent' but has to remove the lower-ranked piece from the board. Exception: when a Scout attacks, the defender must reveal the rank of his/her piece.

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 41 30-04-14 10:39

Fast-paced Variations

Stratego Barrage

In this quick tournament game each player has only eight pieces. All other rules are the same as Stratego Original.

1x Marshal (10)	1x General (9)	1x Miner (3)	2x Scouts (2)
1x Spy (1)	1x Bomb	1x Flag	

Players can set up these 8 pieces in the 40 squares of their first 4 rows. For example, you could set up your Flag in a corner, with the other pieces surrounding it. However, the other player will immediately know where to look for your Flag! Try different locations and setups to find the best formation.

Stratego Duel

The same as Stratego Barrage, only with 10 playing pieces. The players each get an extra Bomb and Miner. You can therefore position your Flag in a corner between two Bombs.

Ultimate Lightning Stratego

Ultimate Lightning Stratego is a variation of Stratego Original played with fewer pieces. Each army consists of 20 pieces, which are set up anywhere in the 40 squares of each player's first 4 rows.

1x Flag	1x Marshal (10)	1x General (9)	1x Colonel (8)	1x Major (7)	2x Captain (6)
2x Lieutenant (5)	2x Sergeant (4)	2x Miners (3)	4x Scouts (2)	1x Spy (1)	2x Bombs

Ultimate Lightning Stratego is played in the same way as Stratego Original, with the following adjustments:

Moving and Attacking with the Captain (6)

Captains can move two spaces during each turn, either in a straight line or by changing direction after the first space.

Captains, like Scouts, can move and attack during the same turn. Captains can only attack once during each turn.

Have fun and good luck!

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 42 30-04-14 10:39

Stratego® VINTAGE

17854_Stratego_vintage_handl_combi.indd 43 30-04-14 10:39

www.jumbo.eu



Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos 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 cet emballage pour référence ultérieure.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

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

17854

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.