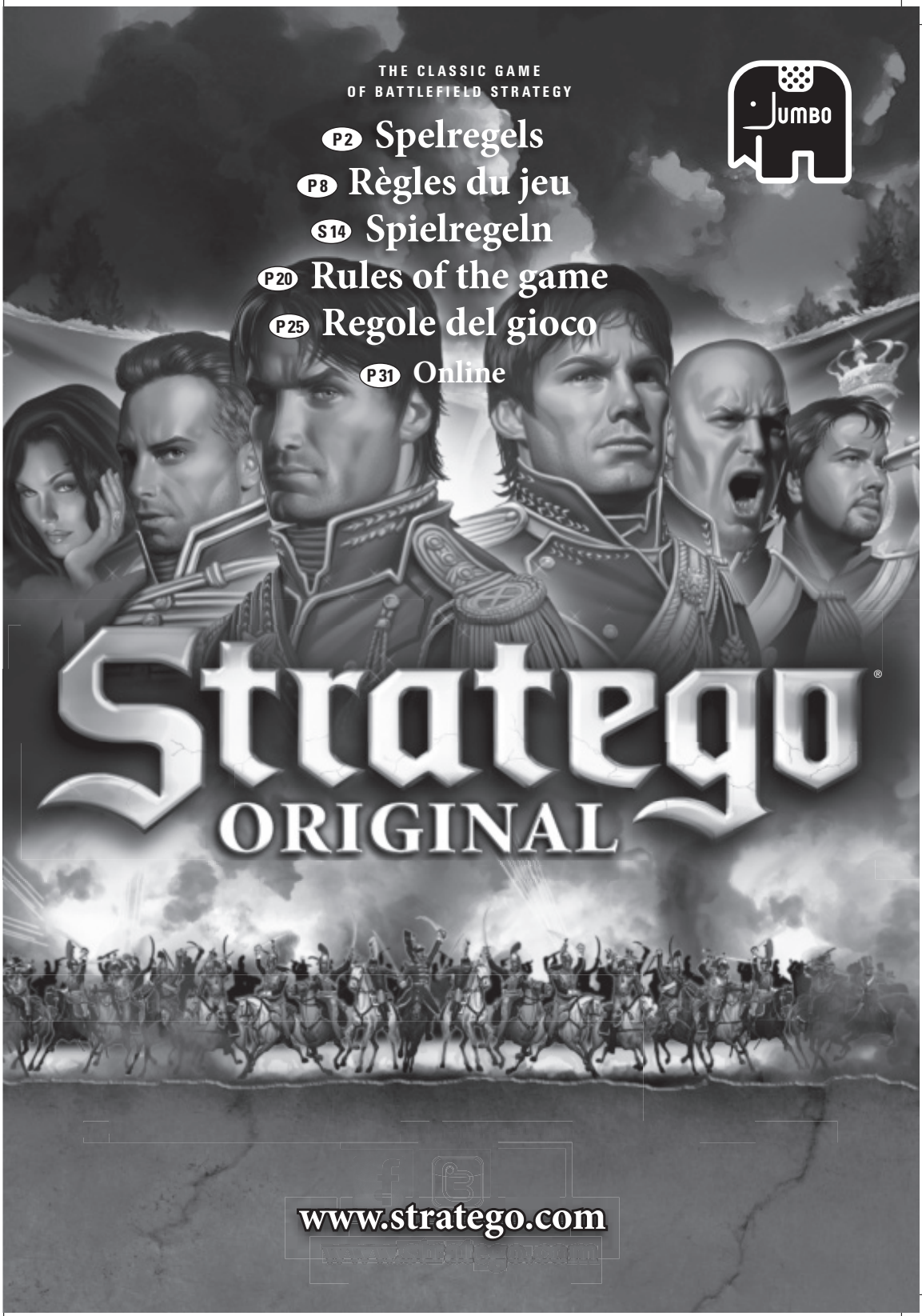


09495_stratego_int_rules_def.indd 1 08-02-16 09:51

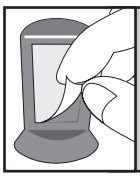
(NL) Stratego

Je bent de opperbevelhebber van een echt leger; jouw leger om precies te zijn. Jij stelt je troepen op. Alleen jij bedenkt hoe je slagkracht het beste tot zijn recht komt zonder de verdediging te verwaarlozen. Ga je aanvallen over rechts, maar is je linkerflank daardoor niet kwetsbaar? Is je vlag voldoende beschermd?

En bovenal: heb je door wat je tegenstander in zijn schild voert?

Inhoud van de doos:

• 2 x 41 speelstukken • Speelbord • Scherm
• 2 sorteertafels voor de speelstukken



Plak de gouden stickers op de rode speelstukken en de zilveren stickers op de blauwe stukken.

Drie spellen:

Met deze versie van Stratego kunnen drie spellen worden gespeeld: Stratego Duel, Stratego Original en Stratego Infiltrant.
Als je nog nooit Stratego hebt gespeeld, dan is Stratego Duel het ideale spel om mee te beginnen. Stratego Original en Infiltrant zijn voor de echte strategen. In beide spellen ben jij de opperbevelhebber over een leger van 40 speelstukken.

Stratego Duel:
Speel je Stratego Duel leg dan voor beide spelers de volgende 10 stukken klaar:



Vlag 1x | Bom 2x | Maarschalk 1x | Generaal 1x | Mineur 2x | Verkenner 2x | Spion 1x

De stukken worden opgesteld op de onderste vier rijen van het speelbord. Voor je tien stukken kun je dus kiezen uit 40 velden. Je kunt al je stukken bijvoorbeeld achteraan in een hoek plaatsen, waarbij je de vlag ook nog beschermd met twee bommen (zie voorbeeld). Dit heeft het voordeel dat alleen de vijandelijke mineurs de vlag kunnen veroveren, omdat alleen zij de bommen weg kunnen slaan. Het nadeel is dat de tegenstander zodra het scherm verdwenen is, weet waar hij de vlag moet zoeken. De keuze van de slimste opstelling is aan jou.

Lees de algemene Stratego regels hieronder goed door. De regels gelden voor Stratego Duel, Stratego Original en Stratego Infiltrant. Je zult merken dat Stratego Duel makkelijker te leren is, doordat je met minder stukken speelt.

Een voorbeeld van een opstelling voor Stratego Duel



09495_stratego_int_rules_def.indd 2 08-02-16 09:51

Stratego Original:

Stratego Original speel je met alle stukken. Iedere speler heeft er dus 40. Dit betekent dat bij het opstellen alle velden van de onderste vier rijen bezet worden. Het doel van Stratego is het veroveren van de vijandelijke vlag. Het is dan ook verstandig om jouw vlag ergens achteraan te zetten, waar hij niet onmiddellijk geslagen kan worden. Je hebt zes bommen tot je beschikking om de vlag extra te beschermen. Je moet je hoge en lage stukken goed over het veld verdelen, zodat de vijand niet makkelijk bij je kan binnenvallen. Maar je opstelling moet daarnaast natuurlijk ook aanvalskansen bieden…

Een voorbeeld van een opstelling voor Stratego Original.



Stratego Infiltrant:

Je speelt met 7 verkenners en met de infiltrant, dus in totaal 40 speelstukken. De regels zijn hetzelfde als bij Stratego Original; alleen voor de infiltrant gelden speciale regels: zie 'De infiltrant' op pagina 6.



Infiltrant

Algemene regels:

Voorbereiding:

Leg het speelbord met het Stratego logo naar de spelers toe op tafel. De spelers loten wie er met rood speelt, want rood mag beginnen.

Plaats het scherm op de middelste twee rijen van het speelbord tussen jou en je tegenstander in. Het scherm zorgt ervoor dat je tegenstander niet kan zien waar jij je stukken zet en biedt een beginnende speler ook veel informatie. Alle stukken staan er van hoog naar laag op afgebeeld met daarbij het aantal dat je van iedere rang hebt.

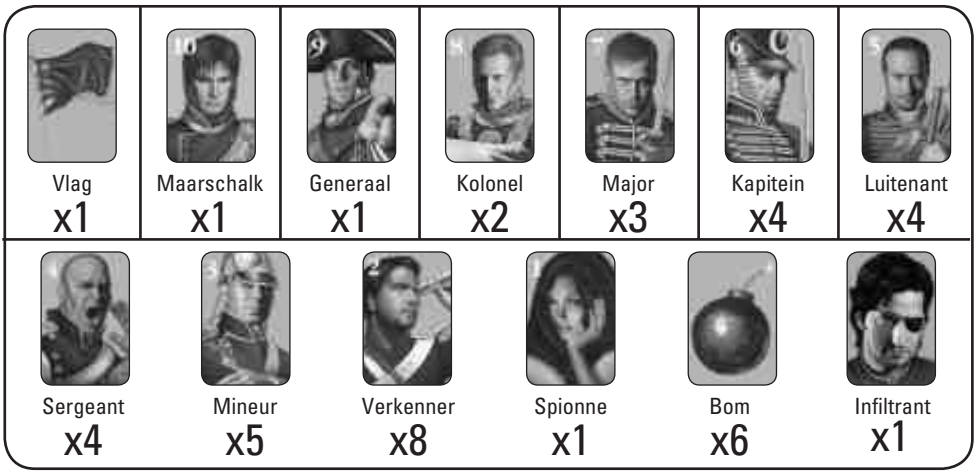


09495_stratego_int_rules_def.indd 3 08-02-16 09:51

Spel in het kort:
Beide spelers beschikken over een leger van 10 (Stratego Duel) of 40 (Stratego Original) stukken, waaronder de vlag. Je moet proberen de vlag van je tegenstander te veroveren en die van jezelf te verdedigen. Allereerst maak je een geheime opstelling. Dit doe je door de stukken zodanig op jouw helft van het speelbord te plaatsen, dat de tegenstander de rang niet kan zien. Je plaatst de stukken dus met de beeldzijde naar jezelf toe en met de rug naar de tegenstander. De stukken hebben een zekere rangorde: hoe hoger het nummer hoe hoger de rang. Als een stuk met een hoge rang een stuk met een lagere rang slaat, dan wint de hogere rang en moet het stuk met de lagere rang van het bord. De vlag kan geslagen worden door alle vijandelijke stukken, die verplaatst mogen worden.

De speelstukken en de opstelling:
De spelers nemen de sorteertafel met de stukken van de gekozen kleur.

Op de stukken staat een afbeelding en een nummer. Dit nummer geeft de hoogte van de rang aan. De maarschalk is de hoogste in rang en heeft nummer 10, de generaal heeft 9 tot aan de spion die nummer 1 heeft. Alleen de bommen en de vlag hebben geen nummer, omdat zij een speciale rol vervullen.



Je plaatst je stukken op de onderste vier rijen van het speelbord. Je plaatst de stukken dus met de rug naar de tegenstander toe, zodat hij de afbeelding niet kan zien en jij wel. De twee middelste rijen (die met de meertjes) blijven leeg. Hier mogen bij het opstellen geen speelstukken geplaatst worden.

De opstelling is een belangrijk onderdeel van het spel. Winst of verlies hangen ervan af. Aan het einde van deze handleiding staan enkele tips.

Als de spelers klaar zijn met hun opstelling wordt het scherm weggehaald. De sorteertafels worden naast het bord gelegd. Alle geslagen stukken worden hierop zodanig teruggelegd, dat de tegenstander ook kan zien welke stukken jij al geslagen hebt. In de sorteertafels staan nummertjes, zodat je kunt zien waar je de geslagen stukken terug moet leggen.

Spelverloop:
Rood begint. Vervolgens verplaatsen de spelers om de beurt een stuk. Je verplaatst een stuk naar een leeg veld of naar een veld waar een stuk van de tegenstander staat. Dit laatste heet een aanval. Per beurt mag een speler altijd maar één stuk verplaatsen!



09495_stratego_int_rules_def.indd 4 08-02-16 09:51

Verplaatsen:
Je verplaatst een stuk door het één vakje naar links, of één naar rechts, één naar voren of één naar achteren te zetten. De verkenner (nummer 2) is hierop een uitzondering; hierover later meer.

Er mag maar één stuk op één veld staan; stukken kunnen niet over andere stukken heenspringen en stukken kunnen ook niet diagonaal worden verplaatst.

Speelstukken mogen niet in de twee meren in het midden van het speelbord komen. Ze kunnen er ook niet over heen springen.

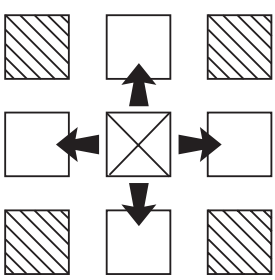
Je mag met een speelstuk niet ononderbroken tussen twee velden heen en weer blijven schuiven. Het mag niet meer dan 3 keer. Het is belangrijk vast te stellen welke speler met het heen en weer schuiven is begonnen. Deze moet er namelijk als eerste mee ophouden en dit kan belangrijk stukverlies tot gevolg hebben. Deze regel heet de 2 velden regel.

Je mag ook niet voortdurend achter één of meer vijandelijk stuk aanzitten. Als dit gebeurt (en over meer dan twee velden) dan moet de aanvaller er mee ophouden.

De bommen en de vlag mogen nooit worden verplaatst en blijven dus gedurende het hele spel op hun plaats van opstelling staan.

Voor de verkenners (2) gelden speciale regels. Verkenners kunnen onbeperkt over lege velden heen springen. Maar natuurlijk wel in een rechte lijn. Dus naar links, naar rechts, naar voren en naar achteren. Zo ver ze willen, mits de velden leeg zijn, want ze kunnen niet over de eigen of vijandelijke stukken heenspringen. Ze kunnen ook niet over de meertjes springen. Verkenners zijn de enige stukken die over grote afstand kunnen aanvallen.


Verkenner


Velden waarnaar je jouw stukken mag verplaatsen of vijandelijke stukken die je mag aanvallen.

Aanvallen:
Wanneer je met een stuk direct voor, naast of achter een stuk van de tegenstander staat, mag je dat stuk aanvallen.

Aanvallen gaat zo: je neemt je stuk, tikt het vijandelijke stuk aan en noemt de rang (of het nummer) van jouw stuk. Je tegenstander noemt vervolgens de rang (of het nummer) van zijn stuk.

Het stuk met de laagste rang sneuvelt en verdwijnt van het bord. Als het aanvallende stuk wint, neemt het de plaats in van het gesneuvelde stuk. Als het verdedigende stuk wint, blijft het gewoon staan. Als je een stuk aanvalt van gelijke rang, dan sneuvelen beide stukken. Aanvallen is nooit verplicht. Zoals al eerder opgemerkt mag een verkenner over grote afstand aanvallen.

De tussenliggende velden moeten vrij zijn en het mag alleen in een rechte lijn. Een verkenner (2) kan dus een spion (1) van grote afstand uitschakelen.

De rangen:
De maarschalk (10) verslaat een generaal (9) en alle lagere rangen. De generaal (9) verslaat de kolonels (8) en alle lagere rangen. Dit gaat zo verder tot aan de spion (1), wat de laagste rang is. De rangen staan in de juiste volgorde afgebeeld op het scherm en aan het begin van deze spelregels. In de spelregels staan ze met de naam van de rang erbij. Het is leuk om de rangen te leren. Natuurlijk kun je volstaan met de nummers, bijvoorbeeld mijn '8' wint van jouw '5', maar het klinkt beter om te zeggen dat mijn 'kolonel' van jouw luitenant wint.



09495_stratego_int_rules_def.indd 5 08-02-16 09:51

Speciale stukken:
Bommen en mineurs (3). Elk stuk dat een bom aanvalt, sneuvelt. De bom blijft gewoon staan. Er is één uitzondering en dat is de mineur. Als de mineur een bom aanvalt is de bom onschadelijk gemaakt en moet deze van het bord. De mineur neemt vervolgens de plaats in van de verwijderde bom.

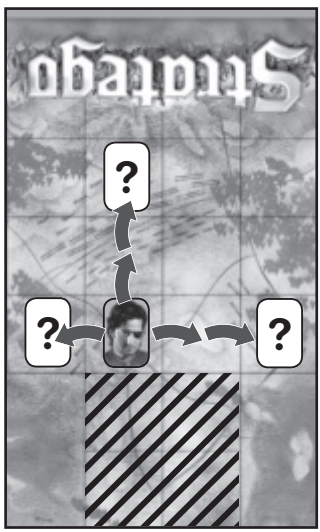

Bom Mineur


Spion

De spion(ne) (1). De spion is een verleidelijke dame; ze is de laagste in rang. Elk stuk dat haar aanvalt, wint. Maar zij heeft één bijzondere eigenschap en dit maakt haar tot een verraderlijke intrigante. Als de spionne de maarschalk (10)aanvalt, dan verslaat zij de maarschalk! Dit geldt alleen als de spionne aanvalt. Valt de maarschalk haar aan, dan wint de maarschalk en verdwijnt de spionne van het bord.

De vlag kan door ieder ander stuk worden geslagen. Dus ook door een springende verkenner!


Vlag



De infiltrant:


Infiltrant

De infiltrant is de laagste in rang en verliest van iedereen. Maar hij heeft één speciale 'power'! De infiltrant komt alleen tot zijn recht op vijandelijke terrein; daar kan hij zijn 'speciale power' benutten. De infiltrant mag op vijandelijk terrein 'infiltreren', dat wil zeggen, hij mag op een afstand van één of twee velden een stuk aanvallen. Hij tikt dat vijandelijke stuk aan, zegt dat hij infiltreert en noemt de rang van dat stuk.

Als die rang juist is, dan is dat stuk verslagen. *De infiltrant gaat NIET naar het veld van het geslagen stuk, maar keert terug naar het veld waar hij stond.*

Als die rang niet juist is, blijft het aangevallen stuk staan en de infiltrant keert terug naar het veld waar hij stond. De infiltrant is dan wel bekend bij de tegenstander.

Let op: Een infiltrant mag alleen infiltreren als hij op vijandelijk terrein staat. De infiltrant kan ook bommen en de vlag infiltreren.
De infiltrant mag ook gewoon aanvallen, maar heeft de laagste rang van alle stukken.

De winnaar:
Je wint als het je lukt om de vlag van je tegenstander te veroveren. Je wint ook als je tegenstander niet meer kan zetten. Dat is het geval als je tegenstander alleen maar bommen en de vlag overheeft. Of als zijn laatste bewegende stukken zijn ingesloten door bommen.



09495_stratego_int_rules_def.indd 6 08-02-16 09:51

Tips:

- Zet je vlag ergens op de laatste rij(en). Zet er eventueel bommen omheen, zodat alleen vijandelijke mineurs (3) je vlag kunnen veroveren.
- Het kan ook slim zijn om met bommen de hoekvelden te beschermen, alsof daar je vlag staat. Ondertussen staat je vlag in werkelijkheid ergens in het midden achterin verstopt!
- Let op! Plaats niet te veel bommen in de frontlinie. Je belemmert je eigen speelstukken ermee.
- Zet zowel hogere als lagere stukken op je eerste twee rijen. Een stuk staat redelijk gedekt als er een stuk achter of naast staat, dat minstens twee rangen hoger is. Immers als bijvoorbeeld jouw luitenant (5) geslagen wordt door een vijandelijke kapitein (6), heb je minstens een majoor (7) nodig om terug te slaan.
- Plaats ook een aantal verkenners (2) op de eerste rijen. Je kunt er aanstormende vijandelijke troepen mee verkennen. Maar plaats er ook een paar achterin om ze te sparen voor het eindspel. Wie namelijk zonder verkenners speelt, speelt als een blinde.
- Plaats je spion (1) in de buurt van je generaal (9). Mocht je generaal bedreigd worden door de vijandelijke maarschalk (10), dan kan de spion je generaal dekken.
- Het is verleidelijk om met hogere stukken onbekend vijandelijk gebied binnen te trekken. Het risico is erg groot: als je een kolonel of nog hoger verliest leidt dit meestal tot verlies van de partij.
- Zodra je de vijandelijke maarschalk kent, kan jouw generaal ieder stuk slaan dat bewogen heeft en niet door die maarschalk wordt gedekt.

Ten aanval!



09495_stratego_int_rules_def.indd 7 08-02-16 09:51

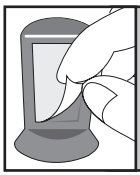
(F) Stratego

Lors d'une partie de Stratego, tu es le commandant en chef d'une véritable armée, la tienne. Tu dois d'abord disposer tes troupes sur le Champ de Bataille. Il te faudra ensuite être le plus offensif possible tout en maintenant une solide défense. Tu veux attaquer par la droite, mais es-tu certain que ton flanc gauche ne devient pas du même coup trop vulnérable ? Ton drapeau est-il suffisamment protégé ? Et par-dessus tout, es-tu vraiment capable de deviner la stratégie secrète de ton adversaire ?

Contenu de la boîte :

• 2 x 41 pièces • 1 plateau de jeu • 1 paravent

• 2 présentoirs pour trier les pièces



Collez les autocollants dorés sur les pièces rouges et les auto collants argentés sur les pièces bleues.

Trois jeux :

Avec cette version de Stratego, vous pouvez jouer à trois jeux : Stratego Duel, Stratego Original et Stratego Infiltrant.

Si vous n'avez jamais joué à Stratego, Stratego Duel est la version idéale pour vous familiariser avec le jeu. Stratego Original et Stratego Infiltrant sont destinés aux stratèges confirmés. Dans ces deux jeux, vous êtes le commandant en chef d'une armée de 40 pions.

Stratego Duel :

Chaque joueur dispose des 10 pièces suivantes:



Drapeau 1x



Bombe 2x



Maréchal 1x



Général 1x



Démineur 2x



Éclaireur 2x



Espionne 1x

Les pièces sont disposées sur les quatre premières rangées du plateau. Pour disposer tes 10 pièces, tu as donc le choix entre 40 cases du plateau de jeu. Tu peux par exemple placer toutes tes pièces dans un coin à l'arrière et protéger ton drapeau avec deux Bombes (voir exemple). Cette configuration a pour avantage que seuls les Démineurs adverses pourront s'emparer de ton Drapeau, car ils seront les seuls à pouvoir désamorcer les Bombes. L'inconvénient est que dès que le paravent aura disparu, ton adversaire saura où il faut chercher ton Drapeau. Mais c'est à toi de choisir la disposition que tu estimes la plus ingénieuse.

Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Duel.

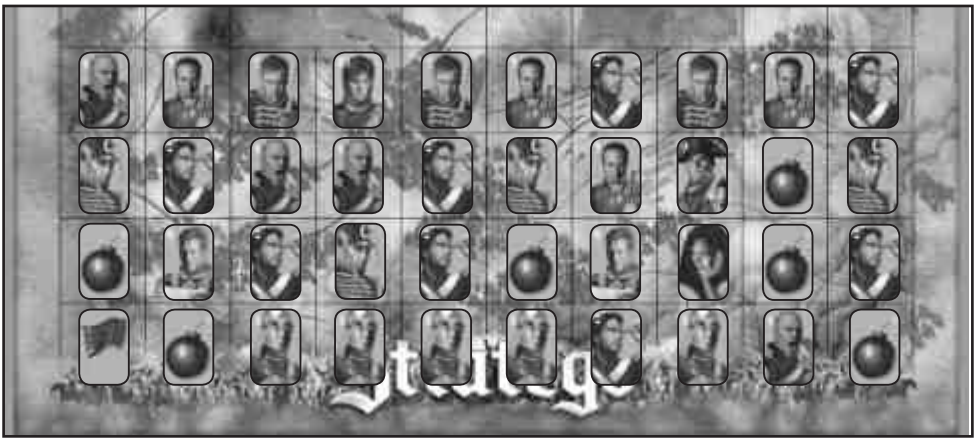


09495_stratego_int_rules_def.indd 8 08-02-16 09:51

Lisez attentivement les règles ci-dessous. Ces règles sont valables pour les trois versions : Stratego Duel, Stratego Original et Stratego Infiltrant. Tu verras que Stratego Duel est plus facile à apprendre, car on y joue avec moins de pièces.

Stratego Original :
Stratego Original se joue avec toutes les pièces. Chaque joueur en a donc 40. Lors du placement initial, toutes les cases des quatre premières rangées doivent par conséquent être occupées. Le but de Stratego Original est de s'emparer du Drapeau ennemi. Il est donc plus prudent de placer ton drapeau un peu à l'arrière, afin d'éviter qu'il ne soit pris tout de suite. Tu disposes de six Bombes pour protéger au maximum ton Drapeau. Tu dois veiller à bien répartir tes pièces les plus fortes et les plus faibles dans ton aire de jeu, de façon à ce que ton adversaire ne puisse pas facilement s'infiltrer. Mais la disposition de tes troupes doit en même temps t'offrir suffisamment d'occasions d'attaquer...

Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Original



Stratego Infiltrant :
Vous jouez avec 7 éclaireurs et 1 agent infiltré, donc avec 40 pièces au total. Les règles sont identiques à celles du Stratego Original. Mais il y a des règles spécifiques pour l'agent infiltré (voir page 12).


Infiltrant



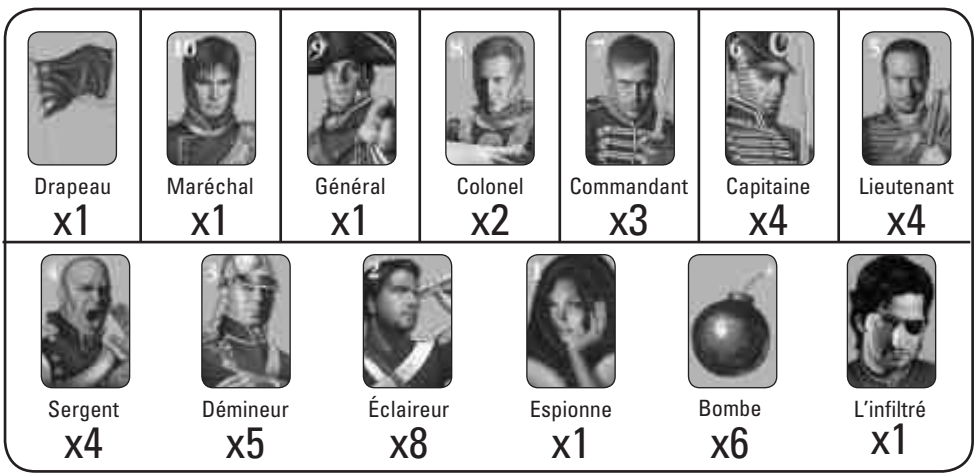
Règles générales :

Avant de commencer :
Pose le plateau de jeu sur la table avec le logo Stratego orienté vers toi. Les joueurs tirent au sort celui des deux qui jouera les pièces rouges, il sera considéré comme le premier joueur.
Place le paravent sur les deux rangées du milieu entre toi et ton adversaire. Le paravent empêche ton adversaire de voir où tu places tes pièces et offre beaucoup d'informations à un joueur débutant. Toutes les pièces y sont illustrées selon l'importance de leur grade et leur nombre.

09495_stratego_int_rules_def.indd 9 08-02-16 09:51

Résumé du jeu :
Chacun des joueurs dispose d'une armée de 10 pièces (Stratego Duel) ou de 40 (Stratego Original), parmi lesquelles le Drapeau. Le but du jeu consiste à s'emparer du Drapeau de l'adversaire tout en protégeant le sien. La première chose à faire est de disposer d'abord secrètement ses pièces sur sa moitié de plateau. Mais veille bien à ce que ton adversaire ne puisse connaître le grade de tes pièces. Tu les placeras donc l'illustration face à toi et le dos tourné vers l'adversaire. Chaque pièce a une certaine valeur : plus sa valeur est élevée et plus son grade est élevé. Si une pièce qui a un grade élevé attaque une pièce dont le grade est inférieur, alors la pièce qui a le grade le plus élevé l'emporte ; l'autre pièce est retirée du Champ de Bataille. Toutes les pièces qui peuvent se déplacer peuvent s'emparer du Drapeau adverse.

Pièces et placement initial :
Les joueurs prennent le présentoir avec les pièces de leur couleur.
Chaque pièce porte une illustration et une valeur. Cette valeur indique le grade de la pièce. Le Maréchal a le grade le plus élevé et possède la valeur 10. Le Général possède la valeur 9 et ainsi de suite jusqu'à l'Espionne, dont la valeur est 1. Seuls les Bombes et le Drapeau n'ont pas de valeur, car ils remplissent un rôle spécial.



Place tes pièces sur les quatre premières rangées du plateau de jeu. Pose-les donc avec le dos tourné vers ton adversaire, de manière à ce qu'il ne puisse pas voir la valeur de tes pièces. Les deux rangées du milieu (celles avec les lacs) restent vides. Aucune pièce ne peut être posée sur ces cases pendant le placement initial.
Le placement initial représente une phase très importante du jeu. La victoire ou la défaite en dépend. Tu trouveras à la fin de ces règles quelques conseils à ce sujet.
Les joueurs retirent le paravent dès qu'ils ont fini de placer leurs pièces. Les présentoirs sont posés à côté du plateau. Toutes les pièces éliminées y seront placées, de façon à ce que les deux adversaires puissent voir quelles sont les pièces déjà éliminées. Les présentoirs portent les valeurs qui servent à indiquer où les joueurs peuvent placer leurs pièces éliminées.



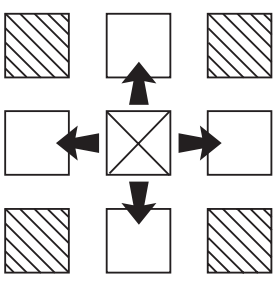
09495_stratego_int_rules_def.indd 10 08-02-16 09:51

Le déroulement d'une partie :
Le joueur qui a la couleur rouge, commence. Les joueurs déplacent ensuite à tour de rôle une pièce. Déplace une pièce vers une case vide ou vers une case où se trouve déjà une pièce adverse, ce qui équivaut alors à l'attaquer. À chaque tour, un joueur n'a le droit de déplacer qu'une seule de ses pièces !

Déplacement des pièces :
Les pièces peuvent être déplacées verticalement ou horizontalement, jamais en diagonale. Seul l'Éclaireur (valeur 2) obéit à d'autres règles.
Il ne peut y avoir qu'une seule pièce par case et les joueurs n'ont pas le droit de sauter par-dessus une case où se trouve déjà une pièce.
Les pièces ne peuvent jamais être déplacées sur les deux lacs situés au milieu du champ de bataille. Elles ne peuvent pas non plus les enjamber.
Avec une pièce, tu n'as pas le droit de faire indéfiniment des allers et retours entre deux cases : tu as droit à 3 mouvements au maximum. Il est important d'établir lequel des deux joueurs a commencé à faire des allers et retours avec une pièce, car il devra en effet s'arrêter le premier et cela peut entraîner des pertes importantes. Cette règle s'appelle la règle des 2 cases.
Il est interdit de chasser une pièce ennemie de manière répétée si la position des pièces reproduit exactement une situation antérieure. L'attaquant doit alors cesser son mouvement.
Les Bombes et le Drapeau sont considérés comme des pièces fixes et ne peuvent plus être déplacées une fois placées.
Les Eclaireurs (2) obéissent à des règles spéciales. Ils peuvent sauter par-dessus une case vide aussi souvent qu'ils le veulent. Vers la gauche, la droite, devant ou derrière, mais il faut que cela soit toujours en ligne droite. Ils peuvent aller aussi loin qu'ils le souhaitent, à condition que leur déplacement ne soit pas entravé par la présence d'autres pièces. Ils ne peuvent pas non plus enjamber les lacs. Les éclaireurs sont les seules pièces qui peuvent attaquer sur de grandes distances.



Éclaireur


Les cases blanches indiquent les endroits où le joueur peut soit se déplacer soit attaquer.

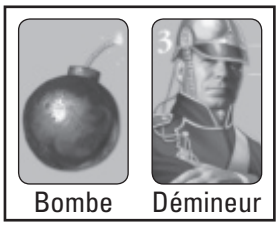
Attaquer :
Tu as le droit d'attaquer une pièce de ton adversaire lorsqu'une de tes pièces se trouve sur la case adjacente. Tu ne peux pas attaquer une pièce en diagonale.
Une attaque se déroule comme suit : tu prends ta pièce entre les doigts, touche la pièce ennemi et énonce le grade (ou la valeur) de ta pièce. Ton adversaire énonce ensuite le grade (ou la valeur) de sa pièce.
La pièce qui a le grade le plus faible est éliminée et retirée du champ de bataille. Si la pièce qui attaque l'emporte, elle prend alors la place de celle qui a perdu. Si la pièce attaquée l'emporte, elle reste en place.
Si ta pièce attaque une pièce de grade équivalent, les deux pièces sont éliminées.
Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer.
Comme on l'a déjà indiqué, un Éclaireur peut attaquer sur une longue distance. Mais les cases parcourues doivent absolument être libres et il faut toujours que ce soit en ligne droite. Un Eclaireur (2) peut donc neutraliser une Espionne (1) qui se trouve assez loin.



09495_stratego_int_rules_def.indd 11 08-02-16 09:51

Les grades :

Le Maréchal (10) bat le Général (9) et tous les grades inférieurs. Le Général (9) bat les Colonels (8) et tous les grades inférieurs. Et ainsi de suite jusqu'à l'Espionne (1) qui a le grade le plus faible. Les grades sont illustrés selon leur ordre d'importance sur le paravent et au début de cette règle de jeu. Ils sont accompagnés du nom associé à leur grade, ce qui est une bonne manière de les apprendre. Tu peux bien sûr te contenter des valeurs et dire par exemple « mon '8' bat ton '5' », mais cela a tout de même plus d'allure si tu dis « mon Colonel bat ton Lieutenant » !



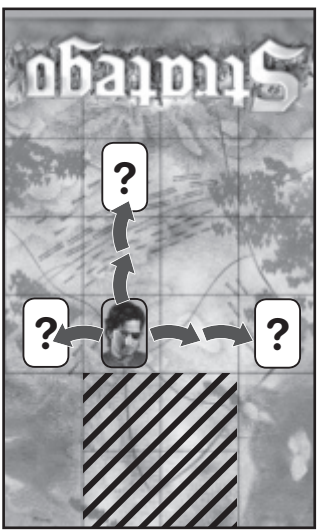
Bombes et Démineurs (3). Toutes les pièces qui attaquent une Bombe sont éliminées. La Bombe reste en place, elle n'est pas éliminée ! Seule exception à la règle : le Démineur. Si le Démineur attaque une Bombe, celle-ci est désamorcée et doit être retirée du Champ de Bataille. Le Démineur prend alors sa place.





L'Espionne (1). L'Espionne a le grade le moins élevé. Chaque pièce qui l'attaque est donc assurée de l'emporter. Mais elle a une caractéristique spéciale qui la rend particulièrement dangereuse : si l'Espionne attaque le Maréchal (10), celui-ci est éliminé ! Cette règle n'est valable que si l'Espionne attaque. Dans le cas contraire, le Maréchal l'emporte et l'Espionne est retirée du plateau.





L'agent infiltré :

L'agent infiltré est le moins gradé de tous les soldats et perd face à tous les pions. Mais il a un pouvoir spécial !

L'agent infiltré peut utiliser ce pouvoir spécial en territoire ennemi. Il peut infiltrer ce territoire, c'est-à-dire y pénétrer et attaquer une pièce ennemie à une distance d'une ou deux cases. Pour ce faire, l'agent touche la pièce ennemie, dit qu'il est l'agent infiltré et essaie de deviner le grade de la pièce renversée.

Si le grade est correct, la pièce attaquée est enlevée du jeu. L'agent infiltré ne prend pas la place de la pièce enlevée, mais retourne à la place qu'il occupait avant l'attaque.

Si le grade est incorrect, la pièce attaquée reste en place et l'agent infiltré retourne sur la case qu'il occupait avant l'attaque.

Dans les deux cas, l'agent infiltré est donc désormais démasqué…

Attention :

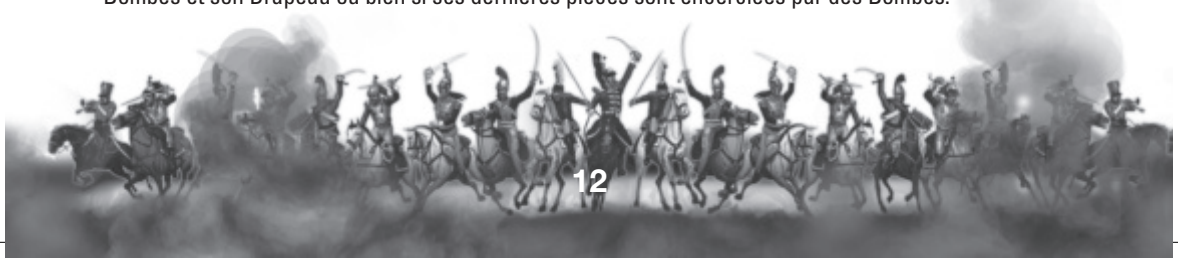
Un agent infiltré peut uniquement utiliser son pouvoir en territoire ennemi (pas sur son propre territoire).

L'agent infiltré peut aussi infiltrer les bombes et le drapeau.

L'agent infiltré peut aussi attaquer comme n'importe quelle autre pièce, mais il a le grade le plus bas de tous les soldats !

Le vainqueur :

Le joueur qui réussit à s'emparer du drapeau adverse, remporte la bataille. Tu remportes également la bataille si ton adversaire ne peut plus déplacer ses pièces. C'est le cas lorsqu'il ne lui reste plus que des Bombes et son Drapeau ou bien si ses dernières pièces sont encerclées par des Bombes.



09495_stratego_int_rules_def.indd 12 08-02-16 09:51

Conseils tactiques :

- Pose ton Drapeau sur l'une des cases de la dernière rangée. Place éventuellement des Bombes tout autour, de manière à ce que seuls les Démineurs (3) ennemis puissent s'emparer de ton Drapeau.
- Il peut également être astucieux de tromper ton adversaire en plaçant une Bombe dans un angle du Champ de Bataille. Tu fais ainsi croire à ton adversaire que ton Drapeau s'y trouve, tandis qu'en réalité, il est caché ailleurs !
- Attention ! Ne place pas trop de Bombes sur la ligne de front, car tu entraves alors le passage de tes propres troupes.
- Place sur les deux premières rangées aussi bien des pièces ayant un grade élevé que des pièces ayant un grade faible. Une pièce est relativement protégée si elle est placée devant ou à côté d'une autre pièce dont le grade est au minimum deux fois plus élevé. Si par exemple ton Lieutenant (5) est battu par un Capitaine (6) ennemi, alors tu auras au moins besoin d'un Commandant (7) pour le battre à ton tour.
- Dispose également quelques Eclaireurs (2) sur les premières rangées. Tu pourras ainsi partir en reconnaissance des troupes ennemies. Mais places-en également quelques-uns à l'arrière pour les épargner jusqu'à la fin de la partie. Car jouer sans Eclaireurs équivaut à jouer en aveugle.
- Place une pièce Espionne (1) auprès d'un Général (9), afin de protéger ce dernier dans l'éventualité où le Maréchal ennemi voudrait l'attaquer.
- Il est tentant de pénétrer une zone ennemie inconnue avec des pièces ayant un grade élevé, mais le risque est grand : si tu perds ton Colonel ou une pièce plus importante encore, il y a de fortes chances pour que tu perdes la partie.
- Dès que tu as localisé le Maréchal ennemi, ton Général est alors capable d'éliminer à coup sûr chaque pièce qui s'est déplacée et qui n'est plus protégée par le Maréchal.

Et maintenant … à l'attaque !



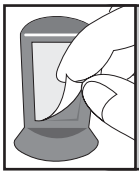
09495_stratego_int_rules_def.indd 13 08-02-16 09:51

(D) Stratego

Ist ein spannendes taktisches Brettspiel, das den Spielern ermöglicht, virtuelle Schlachten der Weltgeschichte nachzuspielen. Dabei schlüpfen die Spieler in die Rolle der Befehlshaber. Sie treffen alle Entscheidungen, um die Schlacht für sich zu gewinnen, angefangen von der taktischen Aufstellung ihrer Truppen bis zu den strategischen Manövern während des Spiels.

SPIELAUSSTATTUNG:

- 2 x 41 Spielfiguren mit Aufkleber
- 1 x Trennwand
- 2 x Sortierablage



Klebe den goldenen Aufkleber auf die roten Figuren und den silbernen Aufkleber auf die blauen Figuren.

Drei Spiele:

Mit dieser Ausführung von Stratego können drei Varianten gespielt werden: Stratego Duell, Stratego Original und Stratego Infiltrant.

Für Spieler, die noch nie Stratego gespielt haben, ist Stratego Duell das ideale Spiel, um schnell die Regeln zu erlernen. Stratego Original und Stratego Infiltrant sind die Varianten für die echten Strategen. In beiden Spielen führt der Spieler den Oberbefehl über eine Armee mit 40 Spielfiguren.

Stratego Duell:

Um Stratego Duell zu spielen, werden pro Spieler folgende 10 Spielfiguren bereitgelegt:


Fahne 1x


Bombe 2x


Feldmarschall 1x


General 1x


Mineur 2x


Aufklärer 2x


Spionin 1x

Die Spielfiguren werden jeweils auf den unteren vier Reihen des Spielbretts aufgestellt.
Für die zehn Figuren kann der Spieler aus allen 40 Feldern frei auswählen. Er kann beispielsweise alle Spielfiguren in eine Ecke stellen, wobei er seine Fahne auch noch mit zwei Bomben schützt (siehe Beispiel). Das hat den Vorteil, dass erst ein feindlicher Mineur die Bomben beseitigen muss, bevor die Fahne erobert werden kann.
Der Nachteil besteht darin, dass der Gegenspieler schnell weiß, wo er die Fahne suchen muss, sobald er eine Bombe entdeckt hat. Die Spieler entscheiden stets aufs Neue, welche Aufstellung sie für die beste Taktik halten. Lies dir die folgenden allgemeinen Stratego-Regeln gut durch. Diese Regeln gelten für Stratego Duell, Stratego Original und Stratego Infiltrant.



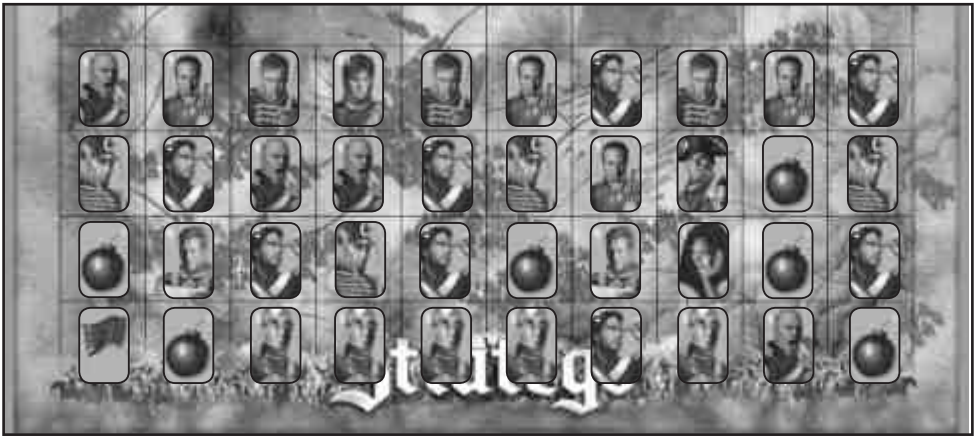
Beispiel für eine Aufstellung bei Stratego Duell



09495_stratego_int_rules_def.indd 14 08-02-16 09:51

Stratego Original:
Stratego Original wird mit allen Spielfiguren gespielt. Jeder Spieler bekommt also eine Armee mit 40 Spielfiguren (rot oder blau). Bei der Aufstellung werden somit alle 40 Felder der unteren vier Reihen besetzt. Das Ziel von Stratego ist die Eroberung der gegnerischen Fahne. Daher ist es sinnvoll, die eigene Fahne auf ein Feld im hinteren Bereich zu stellen, damit sie nicht sofort geschlagen werden kann. Jeder Spieler verfügt über sechs Bomben, mit denen er seine Fahne schützen kann. Die hohen und niedrigen Ränge der Spielfiguren sollten gut über die Felder verteilt werden, damit der Gegenspieler nicht so einfach in die eigenen Reihen eindringen kann. Aber natürlich muss eine Aufstellung auch gute Angriffschancen bieten. Wer nur verteidigt, wird es schwer haben zu gewinnen.

Beispiel für eine Aufstellung bei Stratego Original.



Stratego Infiltrant:
Diese Variante wird mit 7 Aufklärern und dem Infiltranten gespielt, also insgesamt 40 Spielfiguren. Es gelten die gleichen Regeln wie bei Stratego Original, nur für den Infiltranten gelten einige Sonderregeln: sehe 'Der Infiltrant' S.18.


Infiltrant

Allgemeine Regeln:

Vorbereitung:
Das Spielbrett wird so auf den Tisch gelegt, dass das Stratego-Logo zu den Spielern zeigt. Die Spieler losen, wer mit Rot spielt, denn die rote Armee eröffnet immer das Spiel.

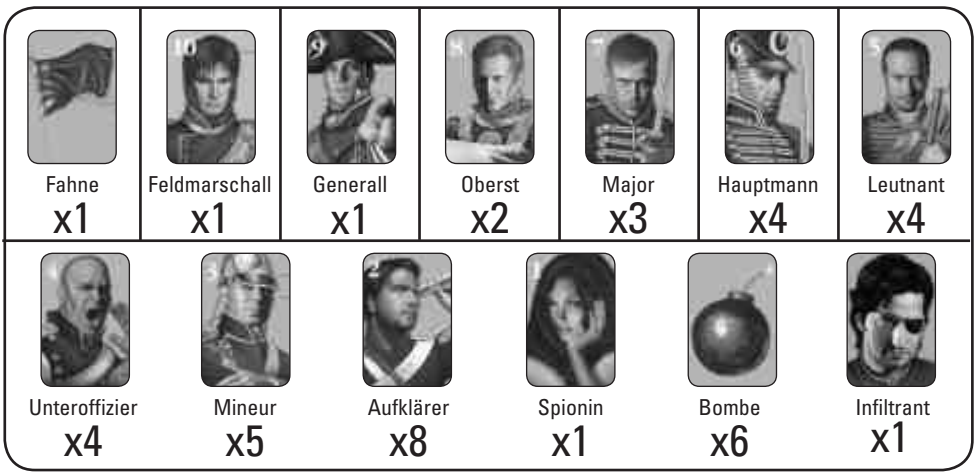
Zu Beginn des Spiels, während die Spieler ihre Figuren platzieren, wird die Trennwand auf die mittleren beiden Reihen des Spielbretts zwischen den Spielern aufgestellt. Die Trennwand verhindert, dass der Gegenspieler sehen kann, wo die Spielfiguren aufgestelltwerden. Zusätzlich bietet sie neuen Spielern auch viele Informationen. Auf der Trennwand sind alle Spielfiguren in ihrer Rangreihenfolge abgebildet; steht hier die Anzahl der Spielfiguren pro Rang. Sind alle Figuren aufgestellt, wird die Trennwand entfernt und das Spiel kann beginnen.



09495_stratego_int_rules_def.indd 15 08-02-16 09:51

Das Spiel im Überblick:
Beide Spieler spielen mit einer Armee, die aus 10 (Stratego Duell) bzw. 40 (Stratego Original) Spielfiguren besteht. Das Spiel beginnt mit der geheimen Aufstellung. Dabei positionieren die Spieler ihre Spielfiguren so auf ihrer eigenen Hälfte des Spielbretts, dass ihr Gegenüber den Rang nicht sehen kann. Die Spielfiguren werden also so aufgestellt, dass der Spieler selbst die Bildseite sieht und der Gegenspieler die Rückseite. Die Spieler können frei entscheiden, wie sie ihre Armee aufstellen. Die Figuren haben eine bestimmte Rangordnung: je höher die Nummer, desto höher der Rang. Wenn eine Figur mit einem hohen Rang eine Figur mit niedrigerem Rang schlägt, gewinnt der höhere Rang. Die Figur mit dem niedrigen Rand wird vom Feld genommen und in die Sortiervorlage zurückgelegt. Die Fahne kann von allen gegnerischen Figuren geschlagen werden, die bewegt werden dürfen.

Die Spielfiguren und die Aufstellung:
Die Spieler nehmen die Sortierablage mit den Figuren in der gewählten Farbe.
Auf den Figuren sieht man eine Abbildung und eine Nummer. Diese Nummer gibt die Ranghöhe an. Der Feldmarschall hat den höchsten Rang und somit die Nummer 10, der General hat die 9 usw. bis zur Spionin mit der Nummer 1. Nur die Bomben und die Fahne haben keine Nummer, da sie eine spezielle Rolle erfüllen und auch nicht ziehen können.



Jeder Spieler stellt die Figuren auf den unteren vier Reihen des Spielfeldes auf. Dabei zeigen die Figuren mit dem Rücken zum Gegenspieler, damit dieser die Abbildung nicht sehen kann. Die beiden mittleren Reihen (die Felder mit den Seen) bleiben leer. Auf diesen Feldern dürfen beim Aufstellen keine Spielfiguren positioniert werden.
Die Aufstellung ist eine wichtige Phase des Spiels. Eine kluge Aufstellung kann über Gewinn oder Verlust entscheiden. Am Ende dieser Anleitung stehen dazu einige Tipps.
Wenn die Spieler ihre Aufstellung beendet haben, wird die Trennwand entfernt und die Ablagefächer werden neben das Spielbrett gestellt. Alle geschlagenen Figuren werden hier abgelegt, so dass beide Spieler sehen können, welche Figuren bereits geschlagen wurden. An den kleinen Nummern in den Ablagefächern können die Spieler sehen, wo die geschlagenen Figuren abgelegt werden.



09495_stratego_int_rules_def.indd 16 08-02-16 09:51

Spielverlauf:
Rot fängt an. Anschließend bewegen die Spieler abwechselnd eine Spielfigur. Ein Spieler muss eine Figur ziehen, wenn er an der Reihe ist. Er kann seine Figuren auf ein leeres Feld ziehen, oder auf ein Feld auf dem sich eine gegnerische Figur befindet. Einen solchen Spielzug nennt man Angriff. Ein Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, immer nur eine Figur bewegen! Spielfelder, auf denen bereits eigene Spielfiguren stehen, können nicht betreten oder übersprungen werden!

Bewegen:
Jede Figur kann sich immer nur ein Feld weit bewegen, und zwar nach links, nach rechts, nach vorne oder nach hinten. Eine Ausnahme bildet der Aufklärer (Nummer 2); dies wird später näher erläutert.

Auf einem Feld darf stets nur eine Figur stehen. Figuren dürfen weder andere Figuren überspringen noch sich diagonal bewegen.

Die Figuren dürfen nicht auf die zwei Seen in der Mitte des Spielsbretts ziehen oder die Seen überspringen.

Zwei-Feld-Regel:

Das Hin- und Herziehen einer Figur zwischen den gleichen zwei Feldern ist höchstens dreimal hintereinander erlaubt. Diese Regel heißt ZWEI-FELD-REGEL und gilt erst einmal unabhängig davon, ob eine Figur bedroht wird. Wird eine Figur bedroht, ist es 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, weil der Spieler sie nach dreimaligen Hin- und Herziehen nicht mehr wegziehen darf (es sein denn, die Figur kann auf ein drittes freies Feld gezogen werden).

Mehr-Feld-Regel:

Es ist nicht erlaubt, ständig eine oder mehrere gegnerische Figuren in aufeinander folgenden Zügen zu bedrohen. Wenn dies geschieht und die bedrohte Figur über MEHR ALS ZWEI FELDER ausweicht, muss immer der Angreifer die Verfolgung einstellen. Es ist also nicht erlaubt, eine Figur immer wieder zu bedrohen, obwohl diese mehr als zwei Felder zum Flüchten hat und somit keine Aussicht auf einen Angriff der Figur besteht. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Figuren bekannt sind. Sollte ein Zug eine Situation wiederholen, die vorher schon einmal auf dem Spielbrett war, ist dieser Zug nicht mehr erlaubt. Diese Regel heißt MEHR-FELD-REGEL. Diese Regel ist nur wichtig, wenn eine Figur vom Gegner immer wieder bedroht wird.

Die Bomben und die Fahne sind die einzigen Figuren, die nicht ziehen können. Sie bleiben während des ganzen Spiels an ihrer Aufstellungsposition. Das Ziehen mit einer Bombe oder Fahne führt zum sofortigen Verlust der Partie.

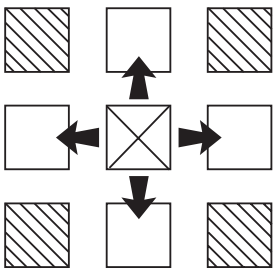

Aufklärer

Für die Aufklärer (2) gelten besondere Regeln. Aufklärer dürfen eine unbegrenzte Anzahl leerer Felder in gerader Linie überspringen; also nach links, nach rechts, nach vorne und nach hinten. Sie dürfen so weit springen, wie sie möchten, sofern die Felder leer sind. Das Überspringen von eigenen oder gegnerischen Figuren ist nicht erlaubt. Ebenso wenig können sie die Seen überspringen. Aufklärer sind die einzigen Figuren, die über einen größeren Abstand hinweg ziehen oder auch (im gleichem Zug) angreifen können.

Angreifen:
Wenn eine Spielfigur direkt vor, neben oder hinter einer Figur des Gegenspielers steht, kann sie diese Figur angreifen. Diagonal kann nie angegriffen werden.

Angreifen bedeutet: Der Spieler nimmt seine Figur in die Hand und zieht auf ein Spielfeld, auf dem bereits eine gegnerische Spielfigur steht. Er tippt die gegnerische Figur an und nennt den Rang (oder die

09495_stratego_int_rules_def.indd 17 08-02-16 09:51



Die mittlere Spielfigur kann:
- auf diese Felder ziehen
- auf diesen Feldern angreifen
- von diesen Feldern aus angegriffen werden.

Nummer) der eigenen Figur. Daraufhin nennt der Gegenspieler den Rang (oder die Nummer) seiner Figur. Beide Spieler zeigen sich die Figuren. Die Figur mit dem niedrigeren Rand ist geschlagen und wird aus dem Spiel genommen. Wenn der Angreifer gewinnt, rückt er auf das Feld der geschlagenen Figur vor. Gewinnt die angegriffene Figur, bleibt sie einfach stehen. Wird eine Figur mit dem gleichen Rang angegriffen, dann scheiden beide Figuren aus dem Spiel aus. WICHTIG: Ein Spieler ist nicht zum Angreifen verpflichtet. Spielfiguren beider Spieler können beliebig lange auf benachbarten Feldern stehen.

Nach einem Angriff wird die Figur, die den Kampf gewonnen hat, wieder so platziert, dass der Gegenspieler den Rang nicht sieht. Es ist also wichtig, dass die Spieler sich die Ränge merken. Wenn ein Spieler einmal hohe Figuren kennt, ist dies ein großer Vorteil für die eigene Taktik, aber nur wenn er sie nicht aus den Augen verliert. Aufzeichnungen jeder Art sind verboten.

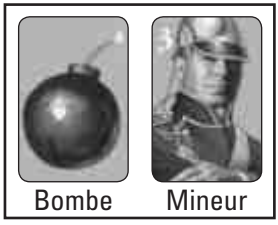
Die Ränge:

Der Feldmarschall (10) schlägt einen General (9) und alle niedrigeren Ränge. Der General (9) schlägt einen Oberst (8) und alle niedrigeren Ränge, und so weiter bis zur Spionin (1), die den niedrigsten Rang hat. Die Ränge sind in der richtigen Reihenfolge auf der Trennwand und am Ende dieser Spielregeln abgebildet. In den Spielregeln stehen sie mit den einzelnen Rangbezeichnungen.

Für die Atmosphäre des Spiels macht es mehr Spaß, die Rangbezeichnungen zu lernen.

Natürlich kann man sich mit den Nummern begnügen, z.B.:„Meine 8 schlägt deine 5.“ Aber es klingt besser, wenn man:„Mein Oberst schlägt deinen Leutnant“ sagt. Bomben und Mineure (3). Jede Spielfigur, die eine Bombe angreift, wird geschlagen.

Die Bombe bleibt einfach stehen. Dabei gibt es eine Ausnahme: Wenn ein Mineur eine Bombe angreift, wird die Bombe entschärft und muss aus dem Spiel genommen werden genommen werden. Der Mineur rückt dann auf die Position der entschärften Bombe vor.



Bombe Mineur



Spionin

Die Spionin (1). Die Spionin ist die rangniedrigste Figur. Jede Spielfigur, die sie angreift, gewinnt. Aber die Spionin hat eine besondere Eigenschaft, die sie verräterisch und gefährlich macht. Wenn die Spionin den Feldmarschall (10) angreift, dann schlägt sie den Feldmarschall!

Dies gilt nur, wenn die Spionin angreift. Greift der Feldmarschall die Spionin an, gewinnt der Feldmarschall und die Spionin muss das Feld räumen.

Die Fahne kann von jeder beweglichen Figur geschlagen werden, also auch von einem Aufklärer, der über mehrere Felder zieht!



Fahne



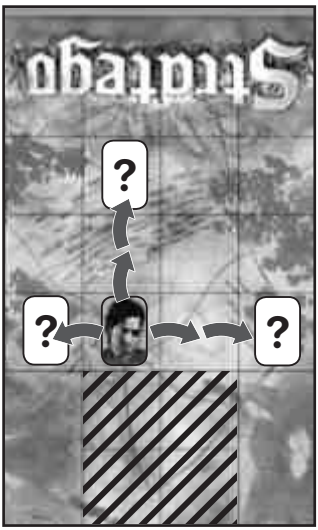
Infiltrant

Der Infiltrant:

Der Infiltrant hat den niedrigsten Rang und wird von allen anderen Figuren geschlagen. Aber er besitzt eine besondere „Power“!

Im feindlichen Gebiet ist der Infiltrant am nützlichsten, denn hier kann er seine besondere „Power“ nutzen. Der Infiltrant darf im feindlichen Gebiet „infiltrieren“, d.h. er darf aus einem Abstand von einem oder zwei Feldern eine Figur angreifen. Er tippt diese gegnerische Figur an, sagt, dass er infiltriert und nennt den Rang der betreffenden Figur. Nennt er den richtigen Rang, dann ist diese Figur geschlagen. Der Infiltrant stellt sich

09495_stratego_int_rules_def.indd 18 08-02-16 09:51



NICHT auf das Feld der geschlagenen Figur, sondern kehrt auf das Feld zurück, auf dem er stand.
War der genannte Rang nicht korrekt, bleibt die angegriffene Figur stehen; der Infiltrant kehrt auf das Feld zurück, auf dem er stand. Der Gegenspieler weiß dann also, wo der Infiltrant steht.

Achtung:
Ein Infiltrant darf nur infiltrieren, wenn er sich in gegnerischem Gebiet befindet.
Der Infiltrant kann auch Bomben und die Flagge infiltrieren.
Der Infiltrant darf auch normal angreifen, aber er hat den niedrigsten Rang aller Spielfiguren.

Der Gewinner:
Wenn es einem Spieler gelingt, die Fahne seines Gegenspielers zu erobern, hat er gewonnen. Ein Spieler gewinnt auch, wenn sein Gegenspieler keine Spielfigur mehr bewegen kann. Das ist der Fall, wenn der Gegenspieler nur noch die Fahne und Bomben besitzt oder wenn seine letzten beweglichen Figuren von Bomben umgeben sind.

Tipps:

- Spiele mit verschiedenen Aufstellungen. Stelle die Fahne manchmal hinter Bomben und manchmal frei auf. Das macht Deine Taktik unberechenbar.
- Achtung! Zu viele Bomben in den vorderen Reihen behindern auch die eigenen Figuren im Angriff, weil Bomben nicht mehr bewegt werden dürfen.
- Aufklärer (2) und Mineure (3) sind auch im Endspiel wichtig. Wer ohne Aufklärer spielt, spielt gewissermaßen „blind“. Ohne Mineure (3) kann man gegnerische Bomben nicht mehr entschärfen.
- Die Spionin (1) hat zwar den niedrigsten Rang, ist aber eine sehr wichtige Spielfigur, da nur sie den Feldmarschall (10) schlagen kann. Stelle die Spionin (1) am besten in die Nähe des Generals (9) oder anderer hoher Figuren. Achte darauf, dass sie nicht von Aufklärern aus großer Entfernung geschlagen wird.
- Es ist verführerisch, höhere Figuren auf das Gebiet des Gegners zu ziehen um dort einfach Figuren zu schlagen. Das Risiko ist jedoch sehr hoch! Wenn man erst eine hohe Figur verloren hat, verliert man oft auch die Partie.
- Sobald der gegnerischen Feldmarschall bekannt ist, kann der General ohne Risiko alle bewegte Figuren schlagen.
- Denke daran, dass alle Figuren, die einmal bewegt wurden, keine Bomben sein können. Bewege deshalb am Anfang nicht zu viele Figuren. Dies lässt den Gegner im Ungewissen darüber, wo Deine Bomben stehen.
- Denke auch daran, nach den geschlagenen Figuren zu schauen. Du siehst dann genau, welche Figuren noch auf dem Feld sind.
- Stratego wird oft über einen guten „Bluff“ entschieden. Da der Mitspieler nicht sehen kann, welche Figuren angreifen, kann man solche Täuschungen gut dazu nutzen, dem Gegner Fallen zu stellen.

Auf ins Gefecht!



09495_stratego_int_rules_def.indd 19 08-02-16 09:51

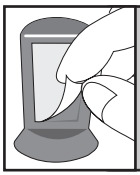
(GB) Stratego

You are the commander-in-chief of a real army – your army to be precise. You deploy your troops. You alone devise how to wield your strike power, without neglecting your defences. Planning an attack from the right, but is your left flank not vulnerable as a result? Is your flag properly protected?

And above all, do you know what your opponent is up to?

Box contents:

- 2 x 41 playing pieces • Game board • Screen
- 2 sorting tables for the playing pieces



Stick the gold stickers on the red pieces and the silver stickers on the blue pieces as shown.

Three games:

Three different games can be played with this version of Stratego: Stratego Duel, Stratego Original and Stratego Infiltrator.

If you've never played Stratego before, Stratego Duel is the ideal game to start with. Stratego Original and Infiltrator are for the real strategists. Both games give you total command over a complete army of 40 pieces.

Stratego Duel:

For Stratego Duel, both players need the following 10 pieces:


Flag x1


Bomb x2


Marshal x1


General x1


Miner x2


Scout x2


Spy x1

The pieces are set up on the bottom four rows of the game board. You can therefore choose from 40 fields for your 10 pieces. You could, for example, position all your pieces at the back in a corner, and then protect your flag with two bombs (see example). The advantage here is that only the enemy miners can capture the flag, because they alone can sweep the bombs. The disadvantage is that your opponent will immediately know where to look for the flag once the screen has gone. You can choose the smartest formation for yourself.

Carefully read the general Stratego rules below. The rules apply to Stratego Duel, Stratego Original and Stratego Infiltrator. You will find it easier to learn to play Stratego Duel because it is played with fewer pieces.

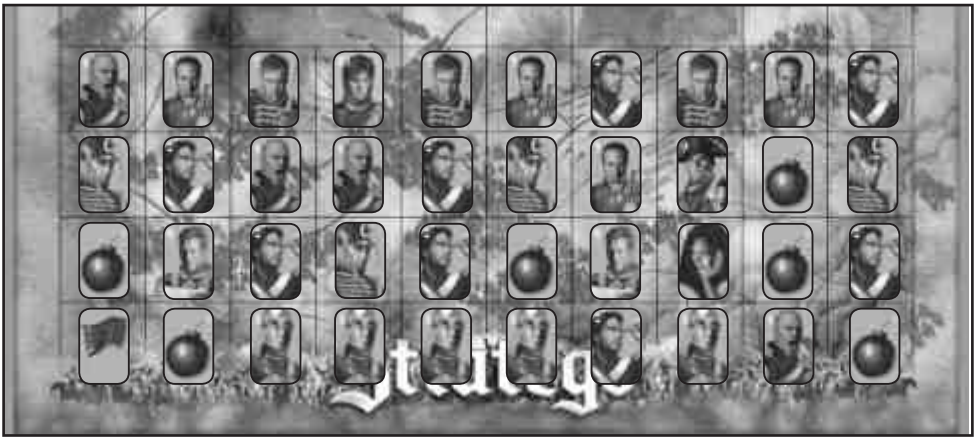


Example of Stratego Duel starting set-up.

09495_stratego_int_rules_def.indd 20 08-02-16 09:51

Stratego Original:
All the pieces are used when playing Stratego Original. Each player therefore uses 40 playing pieces. This means that when setting up all the fields, the bottom four rows are filled. The object of the game Stratego is to capture your enemy's flag. It would also be wise to position your flag somewhere at the rear, making it more difficult to capture instantly. You only have six bombs to use as extra protection for your flag. You must divide your high and low pieces evenly across the field so that your opponent has a harder time trying to conquer your army. But your formation must also offer you opportunities to launch an attack of your own…

Example of Stratego starting set-up.



Stratego Infiltrator:
Play the game with 7 Scouts and the Infiltrator (a total of 40 playing pieces). Play as you would Stratego Original, except for the special rules that apply to the Infiltrator: See 'The Infiltrator' p.24.


Infiltrator

General rules:

Preparations:
Lay the game board down on the table with the Stratego logo facing the players. The players draw lot to determine who plays red, since red always goes first.

Place the screen on the two middle rows of the game board between you and your opponent. The screen ensures that your opponent cannot see where you position your pieces and provides beginners with lots of useful information. The pieces are all shown from high to low along with the number of pieces of each rank.



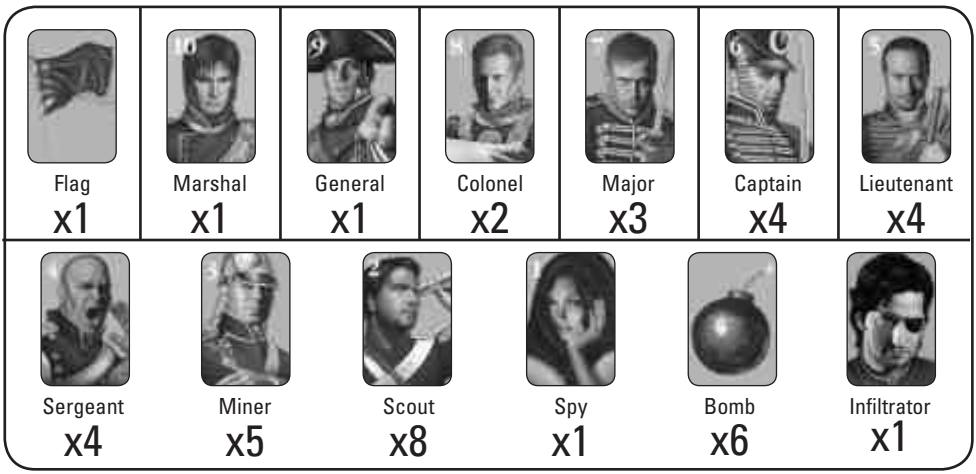
Outline of the game:
Both players have an army of 10 (Stratego Duel) or 40 (Stratego Original) pieces, including a flag. You must try to capture your opponent's flag while protecting your own. You first put together a secret formation by placing your playing

09495_stratego_int_rules_def.indd 21 08-02-16 09:51

pieces on your half of the game board in such a way as to conceal their rank from your opponent. In other words, you place your pieces with the image facing you and their back to your opponent. The pieces have a specific sequence: the higher the number, the higher the rank. If a piece with a higher rank takes a piece with a lower rank, the piece with the higher rank wins and the piece with the lower rank is taken off the board. The flag can be conquered by any of the enemy's pieces that can be moved.

The playing pieces and formation:
The players take the sorting table that matches the colour of their pieces.

Each piece has its own illustration and number indicating its rank. The field Marshal has the highest rank and has been assigned the number 10, the General has a 9, etc., down to the Spy with the number 1. Only the bombs and flag do not have a number because they have a special role in the game.



You position your pieces on the bottom four rows of the game board. You place them with their back to your opponent so that you alone can see the illustrations. The two middle rows (with the lakes) remain empty. No playing pieces may be placed here when setting up the game.

Setting up the board is an important part of the game. It determines whether you win or lose. You will find some useful tips at the end of these instructions.

Once the players are ready after setting up their playing pieces, the screen is removed. The sorting tables are placed next to the board. The pieces that are removed from play during the game must be placed here so that your opponent can also see which pieces you have already taken. The sorting tables are numbered so that you can see where to place the pieces taken during the game.

Course of the game:
Red starts. The players then move their pieces in turns. You move a piece to an empty field or to a field occupied by one of your opponent's pieces. The latter option is called an attack. Each player may only move a single piece during his or her turn!

Moving:
You can move a piece one place to the left or right, or one place forwards or backwards.

The Scout (number 2) is an exception to this rule; more details below. Each field can accommodate one piece only; the pieces cannot jump over other pieces and they maynot be moved diagonally.

The playing pieces may not be positioned in or jump over the two lakes in the centre of the board.

09495_stratego_int_rules_def.indd 22 08-02-16 09:51

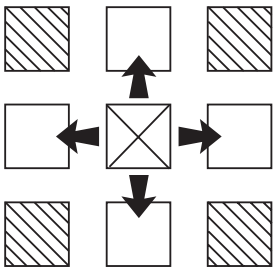
You may not continuously move a piece back and forth between the same two fields. The limit here is set at three moves. It is important then to determine which player began moving to and fro. This player has to stop first too, and this could lead to losing an important piece. The rule is known as the 'two field' moves rule.

You may also not continuously pursue one or more of your opponent's pieces. If this happens (and extends across more than two fields) the aggressor must stop this at once.

The bombs and the flag may never be moved and therefore remain in the same place throughout the duration of the game.

Special rules apply to the Scouts (2). Scouts can jump over an unlimited number of empty fields. Of course, they can only do so in a straight line, i.e. to the left, to the right, forwards or backwards. As far as they can as long as the fields are empty because they cannot jump over their own army's pieces or those of the enemy. Neither can they jump over the lakes. Scouts are the only pieces that can launch an attack from a sizeable distance.


Scout


Squares where you can move and enemy pieces you can attack!

Attacking:

If one of your pieces is immediately in front of, next to or behind one of your opponent's pieces, you can attack that piece.

Attacks are launched as follows: you take your piece, tap the enemy piece and say the rank (or number) of your piece. Your opponent then says the rank (or number) of his or her piece.

The piece with the lowest rank loses and is removed from the board. If the attacking piece wins, it takes the place of the losing piece. If the defending piece wins it simply remains where it was.

If you attack a piece of the same rank, both pieces lose and are removed from the board. You are never obliged to attack.

As mentioned above, Scouts can attack from a considerable distance. The fields in between must be empty though and the Scout must move in a straight line. A Scout (2) can therefore eliminate a Spy (1) from a sizeable distance.

The ranks:

The Field Marshal (10) outranks a General (9) and all the pieces of a lower rank. The General (9) outranks the Colonels (8) and all the lower ranks. This applies down to the Spy (1), which holds the lowest rank. The ranks are depicted in the correct order on the screen and are listed at the beginning of these instructions where they are given by name and rank (and number). It's a good idea to memorise the ranks. Of course, you can play with just the numbers – i.e. my '8' beats your '5' – but it sounds better to say my 'Colonel' beats your 'Lieutenant'.

Bombs and Miners (3). Any piece that attacks a bomb loses. The bomb stays in the same place. The only exception to this rule is the Miner. If a Miner attacks a bomb it becomes inactive and must be removed from play. The Miner then takes the place of the destroyed bomb.


Bomb Miner


Spy

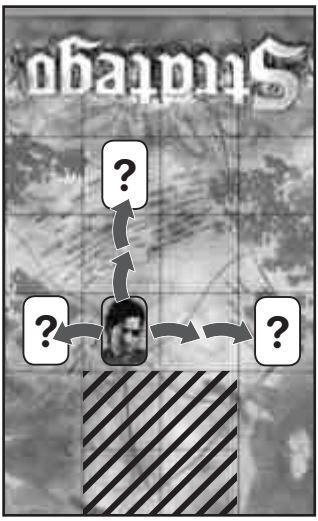
The Spy (1) holds the lowest rank. Any piece that attacks a Spy wins. But the mysterious and beautiful Spies can also be very powerful. If a Spy attacks a Field Marshal (10) she seduces him and wins the battle!

This only applies if the Spy launches the attack. If the Field Marshal attacks, it beats a Spy and clears it from the board.

The flag can be conquered by any piece. This includes a jumping Scout!


Flag

09495_stratego_int_rules_def.indd 23 08-02-16 09:51



The Infiltrator:


Infiltrator

The Infiltrator holds the lowest rank (1). Any piece that attacks it wins. But he does have one special power! The Infiltrator comes into his own when operating on enemy territory where he can use his special power. When in enemy territory, he can 'infiltrate' which means he can attack an enemy playing piece from one or two spaces away. Tap the enemy piece, tell your opponent you are infiltrating and guess the rank of the piece you are attacking.

If you guessed correctly, that piece loses. The Infiltrator does NOT take the place of the losing piece but returns to the field where he was.

If you guessed incorrectly, the defending piece stays where it was and the Infiltrator returns to the field where he was. Your opponent now know the position of your Infiltrator!

Note: An Infiltrator can only infiltrate while on enemy territory.

The Infiltrator can infiltrate bombs and the flag.

The Infiltrator can also attack in the conventional way, but remember he has the lowest rank (1).

The winner:

You can win the game by conquering your opponent's flag. You also win if your opponent cannot move anything. This would be the case if you opponent were left with only bombs and a flag, or if bombs block the path of his or her last moving pieces.

Useful tips:

- Position your flag somewhere in the back row(s). Possibly surround it with bombs so that it can only be conquered by your enemy's Miners (3).
- It may also be a good idea to protect the corner field with your bombs, as if your flag were hidden there. Meanwhile, in reality, your flag may be hidden somewhere at the rear in the centre of the playing field!
- Watch out! Don't put too many bombs in the front line. This would hinder the movement of your own playing pieces.
- Position pieces with both high and low ranks in the first two rows. A piece is relatively well protected if there is another piece (of at least two ranks higher) behind or next to it. After all, if an enemy Captain (6) beats your Lieutenant (5), you'll need at least a Major (7) to retaliate and win.
- Also position a number of Scouts (2) in the first rows. This will enable you to Scout out advancing troops. But position some of them at the rear as well, to save them for the final showdown. If you are forced to play without any Scouts you may as well be fighting in the dark.
- Position your Spy (1) close to your General (9). If an enemy Field Marshal (10) threatens your General, your Spy can offer it some cover.
- It may be tempting to penetrate uncharted enemy territory with your high-ranking pieces. But the risk is great: if you lose a Colonel or higher ranking piece, this usually leads to defeat.
- Once you identify the enemy Field Marshal, your General can take any of the pieces that move beyond the cover of the Field Marshal

Attack!



09495_stratego_int_rules_def.indd 24 08-02-16 09:51

(I) Stratego

Sei il comandante in capo di un vero esercito: il tuo esercito, per essere precisi. Dispieghi le tue truppe. Sei solo tu a decidere come utilizzare al meglio le tue forze da combattimento, senza trascurare la difesa. Vuoi andare all'assalto sul lato destro... ma in questo modo non indebolisci il tuo fianco sinistro? La tua bandiera è sufficientemente protetta?
E soprattutto: hai scoperto che cosa sta tramando il nemico?

Contenuto della scatola:

- 2 x 41 pedine • Tabellone • Schermo
- 2 supporti portapedine



Attacca nel modo indicato gli sticker dorati alle pedine rosse e gli sticker argentati alle pedine blu

Tre giochi:

Con questa versione di Stratego si possono giocare tre versioni del gioco: Stratego Duel, Stratego Original e Stratego Infiltrant. Se non hai mai giocato a Stratego, Stratego Duel è l'ideale per cominciare. Stratego Original e Infiltrant sono per i veri strateghi. In entrambi i giochi sei il comandante in capo di un esercito composto da 40 pedine.

Stratego Duel:
Se giochi a Stratego Duel, prepara per i due giocatori le 10 pedine seguenti:



Bandiera 1x | Bomba 2x | Maresciallo 1x | Generale 1x | Artificiere 2x | Esploratore 2x | Spia 1x

Le pedine vengono sistemate sulle quattro file inferiori del tabellone. Per le tue dieci pedine puoi scegliere quindi fra 40 caselle: puoi schierare per esempio tutte le tue pedine in un angolo in fondo, dove puoi proteggere la bandiera anche con due bombe (vedi esempio). Il vantaggio di questo schieramento è che gli artificieri nemici sono gli unici a poter conquistare la bandiera, perché sono i soli a poter disinnescare le bombe.

Lo svantaggio è che, appena tolto lo schermo, l'avversario sa dove cercare la bandiera. Sta a te scegliere lo schieramento più efficace.
Leggi attentamente le regole generali di Stratego riportate più avanti. Le regole valgono sia per Stratego Duel, che per Stratego Original e Stratego Infiltrant. Noterai che Stratego Duel è più semplice da imparare, perché si gioca con un minor numero di pedine.

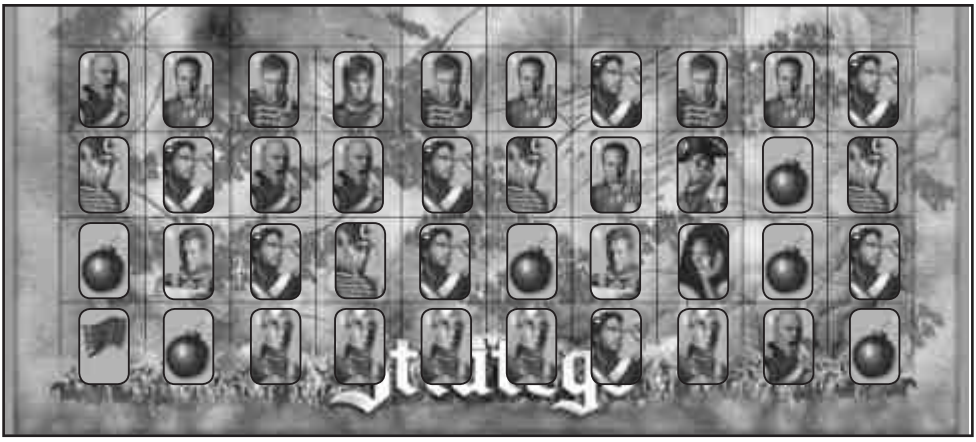


Esempio di uno schieramento di Stratego Duel

09495_stratego_int_rules_def.indd 25 08-02-16 09:51

Stratego Original:
Stratego Original si gioca con tutte le pedine. Ogni giocatore ha quindi 40 pedine, e ciò significa che nello schieramento vengono occupate tutte le caselle delle quattro file inferiori. Lo scopo di Stratego è la conquista della bandiera nemica. Per questo motivo conviene posizionare la bandiera in posizione arretrata, dove non può venire attaccata immediatamente. Per proteggere ulteriormente la bandiera hai a disposizione sei bombe. Devi distribuire con cura sul tabellone le tue pedine importanti e meno importanti, in modo da contrastare l'invasione del nemico. Ma il tuo schieramento deve naturalmente garantirti possibilità di attaccare...

Esempio di uno schieramento di Stratego Original



Stratego Infiltrant:
Giochi con 7 esploratori e l'infiltrato, in totale disporrai quindi di 40 pedine. Le regole sono identiche a quelle di Stratego Original; per l'infiltrato valgono tuttavia delle regole speciali: Vedo L'infiltrato p.29.


Infiltrato

Regole generali:

Preparazione:
Disponi sul tavolo il tabellone con il logo Stratego verso i giocatori. I giocatori tirano a sorte per il rosso, perché il rosso ha la prima mossa.
Posiziona lo schermo sulle due file centrali del tabellone, fra te e il tuo avversario. Lo schermo impedisce all'avversario di vedere dove posizioni le tue pedine, e riporta inoltre molte informazioni utili ai giocatori principianti. Sullo schermo vengono infatti descritte tutte le pedine, dalla più forte alla più debole, con il numero di pedine presenti per ogni categoria.



09495_stratego_int_rules_def.indd 26 08-02-16 09:51

Il gioco in breve:
Entrambi i giocatori dispongono di un'armata di 10 (Stratego Duel) o di 40 (Stratego Original) pedine, fra cui la bandiera. Devi cercare di conquistare la bandiera del nemico e difendere la tua. Prima di tutto disponi uno schieramento segreto, cioè posizioni le tue pedine sulla tua metà del tabellone in modo che l'avversario non veda quali sono: disponi quindi le pedine con la faccia rivolta verso di te e la schiena all'avversario. Le pedine hanno una gerarchia: più alto è il numero, più forte è la pedina. Quando una pedina forte colpisce una pedina meno forte, la pedina più forte vince e l'altra viene eliminata dal tabellone. La bandiera può venire conquistata da tutte le pedine nemiche che possono venire spostate.

Le pedine e lo schieramento:
I giocatori prendono il supporto con le pedine del colore scelto.
Sulle pedine ci sono una figura e un numero. Il numero indica l'importanza del grado. Il maresciallo è il grado più alto ed ha il numero 10, il generale ha il 9, fino ad arrivare alla spia che ha il numero 1. Le bombe e la bandiera non hanno alcun numero, perché svolgono ruoli speciali.



Posiziona le tue pedine sulle quattro file inferiori del tabellone, con la schiena rivolta all'avversario, in modo che lui non possa vedere la figura ma tu sì. Le due file centrali (quelle con i laghetti) rimangono vuote. Qui non si può schierare alcuna pedina.
Lo schieramento è una parte importante del gioco, perché da esso dipendono vittoria o sconfitta. Al termine di queste istruzioni troverai alcuni suggerimenti.
Quando i giocatori terminano di disporre il proprio schieramento, lo schermo viene rimosso. I supporti portapedine vengono posizionati accanto al tabellone: tutte le pedine eliminate vengono ricollocate su questi supporti, in modo che anche l'avversario possa vedere quali pedine ha già eliminato. Sui supporti portapedine sono riportati dei numeri, che indicano dove riposizionare le pedine eliminate.

Andamento del gioco:
Inizia il rosso. I giocatori muovono quindi, a turno, una pedina . Puoi spostare una pedina in una casella vuota o in una casella in cui si trova una pedina dell'avversario: in questo caso si parla di "attacco". Ogni giocatore può muovere a turno una sola pedina per volta.



09495_stratego_int_rules_def.indd 27 08-02-16 09:51

Mosse:
Si muove una pedina spostandola di una casella a sinistra, a destra, in avanti o indietro. L'esploratore (numero 2) costituisce un'eccezione di cui parleremo più avanti.

Su ogni casella si può trovare una sola pedina; le pedine non possono saltare altre pedine e non possono venire spostate in senso diagonale.

Le pedine non possono essere spostate nei due laghi al centro del tabellone. Non possono nemmeno saltarli.

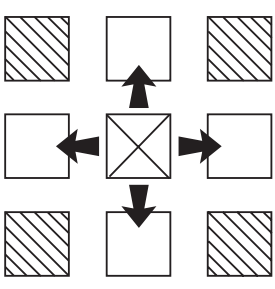
Non è consentito continuare a spostare una pedina ininterrottamente avanti e indietro fra due caselle. Non si può farlo per più di 3 volte. È importante ricordare quale giocatore ha cominciato a spostare la pedina avanti e indietro: questo giocatore deve infatti smettere per primo, e di conseguenza potrebbe perdere pedine importani. Questa regola viene definita la regola delle 2 caselle.
Non è inoltre consentito seguire continuamente una o più pedine nemiche. Se ciò succede (e per più di due caselle) colui che attacca deve interrompere l'inseguimento.

Le bombe e la bandiera non possono essere spostati e rimangono quindi per tutta la durata del gioco nella casella in cui erano stati schierati.

Per gli esploratori (2) valgono regole speciali. Gli esploratori possono saltare le caselle vuote senza limitazioni, naturalmente in linea retta. Quindi a sinistra, destra, in avanti e indietro. Possono arrivare dove vogliono se le caselle sono vuote, perché non possono saltare né le proprie pedine né quelle avversarie. Non possono nemmeno saltare i laghetti. Gli esploratori sono gli unici che possono attaccare a grande distanza.



Esploratore

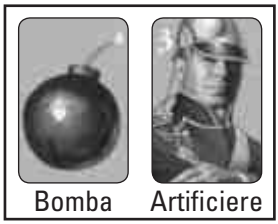

Caselle in cui puoi spostarti e pedine nemiche che puoi attaccare

Attacco:
Quando una delle tue pedine si trova adiacente ad una pedina avversaria (davanti, di fianco o dietro), puoi attaccarla.
L'attacco si svolge nel modo seguente: prendi la tua pedina, tocchi la pedina avversaria e dichiari il grado (o il numero) della tua pedina. In seguito il tuo avversario nomina il grado (o il numero) della sua pedina.
La pedina con il grado più basso viene eliminata dal tabellone. Se la pedina che attacca vince, prende sul tabellone il posto di quella eliminata. Se vince la pedina attaccata, rimane ferma al suo posto. Due pedine di eguale valore si eliminano a vicenda.
Non è mai obbligatorio attaccare.
Come già osservato, un esploratore può attaccare a grande distanza. Le caselle intermedie devono essere libere, e devono essere in linea retta. Un esploratore (2) può quindi eliminare una spia (1) da grande distanza.



09495_stratego_int_rules_def.indd 28 08-02-16 09:51

Gerarchia:
Il maresciallo (10) sconfigge il generale (9) e tutti gli altri gradi. Il generale (9) sconfigge i colonnelli (8) e tutte le altre pedine più deboli, e così via fino ad arrivare alla spia (1), che è il grado più basso. I gradi sono riportati in ordine di importanza sullo schermo e all'inizio di queste regole. Nelle regole vengono indicati con il nome del relativo grado. È divertente imparare i nomi dei vari gradi: naturalmente i numeri sono sufficienti, per esempio "il mio '8' sconfigge il tuo '5'", ma suona meglio dire che il mio "colonnello" sconfigge il tuo "luogotenente".


Bomba Artificiere

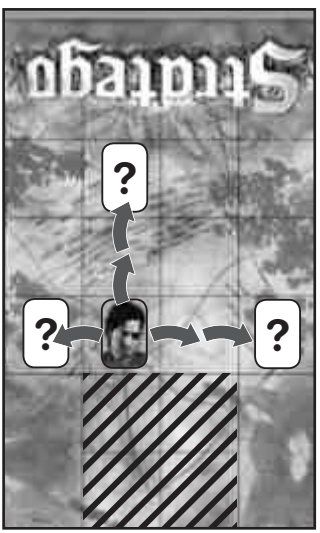
Bombe e artificieri (3). Ogni pedina che attacca una bomba viene eliminata. La bomba rimane ferma. Esiste un'eccezione: l'artificiere. Quando l'artificiere attacca una bomba, questa viene disinnescata e deve essere rimossa dal tabellone. L'artificiere prende quindi il posto della bomba rimossa.


Spia

La spia (1). La spia è una signora molto seducente; è la pedina più debole. Ogni pedina che l'attacca, vince. La spia possiede però una caratteristica particolare che la rende un'intrigante traditrice. Se la spia attacca il maresciallo (10), lo sconfigge! Ciò vale solo se è la spia ad attaccare. Se il maresciallo attacca la spia, vince il maresciallo e la spia viene eliminata dal tabellone.


Bandiera

La bandiera può essere eliminata da qualsiasi altra pedina. Quindi anche da un esploratore che attacca a grande distanza!



L'infiltrato:
L'infiltrato detiene il rango più basso e tutti possono vincerlo; ha tuttavia un "potere" speciale!


Infiltrato

L'infiltrato dà il meglio di sé in territorio nemico, dove può avvalersi del suo "potere speciale". L'infiltrato può "infiltrarsi" un territorio nemico, vale a dire, può attaccare una pedina dalla distanza di una o due caselle. Egli ticchetta la pedina nemica, afferma di essere un infiltrato e nomina il rango della pedina.

Se il rango è giusto, la pedina è sconfitta. L'infiltrato NON si posiziona nella casella della pedina vinta, ma torna nella casella in cui si trovava.

Se il rango non è giusto, la pedina colpita rimane in posizione e l'infiltrato torna nella casella in cui si trovava. Da quel momento l'infiltrato sarà quindi noto all'avversario.

Attenzione: Un infiltrato può infiltrarsi solamente se si trova in territorio nemico. L'infiltrato può infiltrarsi anche nelle bombe e nella bandiera. L'infiltrato può anche attaccare, ma detiene il rango più basso tra le pedine.

Il vincitore:
Vinci quando riesci a conquistare la bandiera nemica. Vinci anche se il tuo avversario non ha più mosse. Ciò succede se all'avversario rimangono solo bombe e la bandiera, oppure se le sue ultime pedine mobili sono bloccate dalle bombe.

09495_stratego_int_rules_def.indd 29 08-02-16 09:51

Suggerimenti:

- Posiziona la tua bandiera nell'ultima fila (o in una delle ultime file). Piazza eventualmente delle bombe intorno alla bandiera, in modo che possano conquistarla solo gli artificieri (3) nemici.
- Può anche valere la pena proteggere le caselle d'angolo con le bombe, come se vi si trovasse la bandiera. In realtà la tua bandiera può essere nascosta al centro del tabellone!
- Attenzione! Non collocare troppe bombe sulla linea di attacco frontale. In questo modo intralci i movimenti delle tue stesse pedine.
- Posiziona sulle prime due file sia pedine forti che pedine deboli. Una pedina è abbastanza coperta se dietro o accanto si trova una pedina di almeno due gradi più forte. Infatti, se per esempio il tuo luogotenente (5) viene sconfitto da un capitano(6) nemico, ti serve almeno un maggiore (7) per poter contrattaccare.
- Posiziona sulle prime file anche alcuni esploratori (2), che ti permettono di riconoscere le truppe nemiche all'assalto. Colloca però anche qualche esploratore in fondo al tabellone, per utilizzarlo alla fine del gioco. Chi gioca senza esploratori gioca alla cieca.
- Posiziona la spia (1) nelle vicinanze del tuo generale (9). Se il tuo generale dovesse essere minacciato dal maresciallo nemico (10), la spia può coprire il tuo generale
- Avrai la tentazione di varcare il territorio nemico sconosciuto con le pedine più importanti. In realtà ciò è estremamente rischioso: se perdi un colonnello o una pedina di grado ancora più alto, in genere finirai col perdere la partita. .
- Non appena riconosci qual è il maresciallo nemico, il tuo generale può attaccare ogni pedina che è stata mossa e che non è coperta dal maresciallo.

All'attacco!



09495_stratego_int_rules_def.indd 30 08-02-16 09:51

Stratego®
ONLINE

SPEEL STRATEGO ONLINE

Speel Stratego op je mobiel of tablet.
Stratego sur votre téléphone
Stratego on your mobile
Stratego auf Ihrem Handy
Stratego sul tuo cellulare

Available on the App Store

Get it on Google play

Volg ons op faceboek.
www.facebook.com/stratego



09495_stratego_int_rules_def.indd 31 08-02-16 09:51

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Visit: www.jumbo.eu.
Made in China.

09495

(NL) **Waarschuwing:** Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst

(F) **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.

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

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

(I) **Avvertenza:** Questo giocattolo non è adatto a bambini al di sotto dei 36 mesi per la presenza di elementi piccoli che possono essere ingeriti. Conservare la scatola per future consultazioni delle istruzioni.

