# Stratego®

## CLASSIC

**SPELREGELS • RÈGLES DE JEU • SPIELREGELN**
**GAME RULES • REGLAS DE JUEGO • SPILLEREGLER**

**Rangen en aantal speelstukken per rang.**
**Grades et nombre de pièces par grade.**
**Ränge und Anzahl Spielfiguren pro Rangal.**
**Ranks and numbers of pieces for each rank.**
**Rangos y número de piezas por rango.**
**Rangklasser og antal brikker i hver rangklasse.**

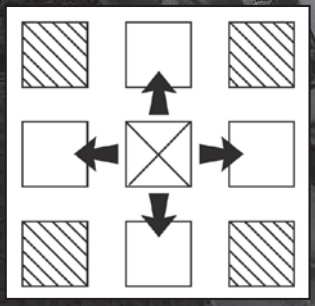
| |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **NL** | Vlag | Maarschalk | Generaal | Kolonel | Majoor | Kapitein |
| **FR** | Drapeau | Maréchal | Général | Colonel | Commandant | Capitain |
| **DE** | Fahne | Feldmarschall | General | Oberst | Major | Hauptmann |
| **EN** | Flag | Field Marshal | General | Colonel | Major | Captain |
| **ES** | Bandera | Mariscal | General | Coronel | Comandante | Capitán |
| **DA** | Fane | Feltmarskal | General | Oberst | Major | Kaptajn |
| | x1 | x1 | x1 | x2 | x3 | x3 |

| |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **NL** | Luitenant | Sergeant | Mineur | Verkenner | Spion | Bom |
| **FR** | Lieutenant | Sergent | Démineur | Eclaireur | Espionne | Bombe |
| **DE** | Leutnant | Unteroffizier | Mineur | Aufklärer | Spionin | Bombe |
| **EN** | Lieutenant | Sergeant | Miner | Scout | Spy | Bomb |
| **ES** | Teniente | Sargento | Minador | Explorador | Espía | Bomba |
| **DA** | Løjtnant | Sergent | Minør | Spejder | Spion | Bombe |
| | x2 | x2 | x4 | x5 | x1 | x5 |

**1**



**2**



**4**



**3**

NL **Stratego is het klassieke spel van aanval en verdediging waar het allemaal draait om het veroveren van de vlag. Spanning en verrassing zijn belangrijke elementen van het spel. De regels van Stratego Travel zijn hetzelfde als die van Stratego Classic of Stratego Duel.**

**Inhoud**
- Speelbord
- 2 x 30 magnetische speelstukken
- Spelregels

**DOEL VAN HET SPEL**
Beide spelers beschikken over een leger van dertig stukken **(afbeelding 1)**. Deze stukken hebben verschillende rangen. De spelers hebben ieder een Vlag. Het gaat erom de eigen Vlag te verdedigen en de Vlag van de tegenstander te veroveren. Dit doe je door eerst een geheime, slagvaardige opstelling te maken en dan begint de strijd...

**Twee spellen**
Met deze versie van Stratego kunnen twee spellen gespeeld worden: Stratego Duel en Stratego Classic. Als je nog nooit Stratego hebt gespeeld of alleen Stratego junior kent, dan is Stratego Duel het ideale spel om mee te beginnen. Stratego Duel is 3x snel: snel leren, snel spelen en snel winnen. Maar om een echte strateeg te zijn, speel je natuurlijk Stratego Classic, waarbij je opperbevelhebber bent van een compleet leger met dertig stukken. Daarin kun je laten zien, wat je echt waard bent.

**STRATEGO DUEL**
Speel je Stratego Duel leg dan voor beide spelers de volgende tien stukken klaar: Vlag 1x, Bom 2x, Maarschalk 1x, Generaal 1x, Mineur 2x, Verkenner 2x, Spion 1x. De stukken worden opgesteld op de onderste drie rijen van het speelbord. Voor je tien stukken kun je dus kiezen uit dertig velden. Je kunt al je stukken bijvoorbeeld achteraan in een hoek plaatsen, waarbij je de Vlag ook nog beschermt 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 weet in welke hoek hij de Vlag moet zoeken. De keuze van de slimste opstelling is aan jou. Lees de algemene Stratego regels hieronder goed door. Die regels gelden voor zowel Stratego Duel als voor Stratego Classic. Je zult merken dat Stratego Duel makkelijker te leren is, doordat je met minder stukken speelt.
**Afbeelding 2:** een voorbeeld van een opstelling voor Stratego Duel.

**STRATEGO CLASSIC**
Stratego Classic speel je met alle stukken. Iedere speler heeft er dus dertig. Dit betekent dat bij het opstellen alle velden van de onderste drie 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 vijf 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.

**Afbeelding 3**: een voorbeeld van een opstelling voor Stratego Classic.

**ALGEMENE REGELS**

**SPEL IN HET KORT**
Leg het speelbord zodanig neer dat de spelers de opbergruimte naar zich toe hebben liggen. De roodspeler heeft de rode sticker met de rangen naar zich toe, zijn tegenstander de blauwe sticker. De spelers loten wie er met rood speelt, want rood mag beginnen. Beide spelers beschikken over een leger van tien (Stratego Duel) of dertig (Stratego Classic) 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**
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 Spionne 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 drie 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 spelregels staan enkele tips.

**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!

**VERPLAATSEN**
Je verplaatst een stuk door het één vakje naar links, of één naar rechts, één naar voren of één naar achteren te zetten (**afbeelding 4**). 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 heen springen 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 overheen springen. Je mag met een speelstuk niet ononderbroken tussen 2 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 vijandelijke stukken aanzitten over meer dan 2 velden. Als dit gebeurt 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 heen springen. Ze kunnen ook niet over de meertjes springen. Verkenners zijn de enige stukken die over grote afstand kunnen 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 de Spionne (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 Spionne (1), wat de laagste rang is. De rangen staan in de juiste volgorde afgebeeld aan het begin van deze spelregels. Daar 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.

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.

De Spionne (1). De Spionne is een dappere dame; ze heeft de laagste rang maar ook één bijzondere eigenschap die beslissend kan zijn voor

de uitkomst van de slag. 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!

**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.

**Ten aanval!**

---

**FR** **Stratego® est le grand jeu d'attaque et de défense où les joueurs doivent s'emparer du drapeau adverse. Riche en suspense et en renversements de situations, la victoire s'y gagne après de rudes combats. Les règles de Stratego® Travel sont identiques à celles de Stratego® Classic et Stratego® Duel.**

**CONTENU**
- Plateau de jeu
- 2 x 30 pièces magnétiques
- Règles du jeu

**BUT DU JEU**
**Chacun des joueurs dispose d'une armée de 30 pièces (image 1). Comme les militaires, ces pièces ont différents grades. Chaque joueur dispose également d'un drapeau. Le but du jeu consiste à protéger son drapeau tout en essayant de s'emparer de celui de son adversaire. Chaque joueur disposera secrètement ses pièces en position de combat avant de commencer la bataille.**
**PRÉPARATION**
1. Les joueurs choisissent une couleur (les pions rouges commencent le jeu)
2. Posez le plateau de jeu devant vous de manière à ce que chaque espace (champs) soit devant les joueurs. Les joueurs disposeront leurs pièces l'autocollant face à eux.

**DEUX JEUX**
Avec cette version du Stratego, il est possible de jouer à deux jeux: Stratego Duel et Stratego Classic. Si vous n'avez jamais joué au Stratego ou si vous ne connaissez que le Stratego Junior, alors Stratego Duel est le jeu idéal pour débuter. Stratego Duel est trois fois plus rapide: à apprendre, à jouer et à gagner. Mais pour devenir un véritable stratège, il vous faudra jouer au Stratego Classic et y commander une armée complète de 30 pièces. C'est au travers de ce jeu que vous pourrez vraiment révéler vos capacités de stratège!

**STRATEGO DUEL**
Si vous jouez au Stratego Duel, chaque joueur placera et jouera avec les pièces suivantes : Drapeau 1x, Bombe 2x, Maréchal 1x, Général 1x, Démineur 2x, Éclaireur 2x, Espionne 1x. Les pièces sont disposées sur les trois rangées en bas du plateau. Pour disposer vos 10 pièces, vous avez de ce fait le choix entre 30 cases. Vous pouvez par exemple placer toutes vos pièces dans un coin à l'arrière et protéger votre drapeau avec deux bombes (voir exemple). Cette disposition a pour avantage que seuls les démineurs adverses pourront s'emparer de votre drapeau (en effet, eux seuls ont le pouvoir de désamorcer les bombes). L'inconvénient dans ce placement est que votre adversaire saura rapidement ou chercher votre drapeau. Mais c'est à vous de choisir la disposition que vous estimez la plus ingénieuse. Lisez attentivement les règles du jeu Stratego ci-dessous. Ces règles sont valables aussi bien pour le Stratego Duel que pour le Stratego Classic. Vous verrez que le Stratego Duel est plus facile à apprendre, car on y joue avec moins de pièces. **Image 2 :** Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Duel.

**STRATEGO CLASSIC**
Vous jouerez au Stratego Classic avec 30 pièces chacun. Cela signifie que lors de votre placement toutes les 3 cases du dessous seront occupées. Le but du Stratego Classic est de s'emparer du drapeau ennemi. Il est donc plus prudent de placer votre drapeau un peu à l'arrière, afin d'éviter qu'il ne soit pris immédiatement. Vous disposez de cinq bombes pour le protéger au mieux. Afin que votre adversaire ne puisse facilement s'infiltrer dans votre jeu, veillez à bien répartir vos pièces les plus fortes et les plus faibles sur le plateau de jeu. N'oubliez pas que la disposition de votre armée doit en même temps vous offrir suffisamment d'occasions d'attaquer...
**Image 3** : Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Classic.

**RÈGLES GÉNÉRALES**

**LE JEU EN DEUX TROIS MOTS**
Placez le plateau de jeu de manière à ce que les joueurs aient l'espace de rangement orienté vers eux. Le joueur rouge a l'autocollant rouge avec les rangs orientés dans sa direction, son adversaire a l'autocollant bleu. Les joueurs disposent d'une armée de 10 pièces pour le Stratego Duel ou de 30 pièces pour le Stratego
Classic dont le drapeau. Le but du jeu consiste à s'emparer du drapeau de l'adversaire tout en protégeant le sien. Disposez secrètement vos pièces sur le plateau et veillez à ce que votre
adversaire ne puisse reconnaître le grade de celles-ci. Vous placerez donc l'illustration face à vous, le dos tourné vers l'adversaire. Chaque pièce a une 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, la pièce qui a le grade le plus élevé l'emporte et prend la place de la pièce vaincue sur le tableau de jeu (la pièce vaincue est retirée du jeu). Toutes les pièces que l'on peut déplacer, peuvent s'emparer du drapeau adverse.

**LES PIÈCES ET LA DISPOSITION**
Chaque pièce porte une illustration et une valeur indiquant son grade. Le Maréchal a le grade le plus élevé et présente la valeur 10. Le Général présente la valeur 9 et ainsi de suite jusqu'à l'Espionne qui a la valeur 1. Seuls les bombes et le drapeau n'ont pas de valeur car ils remplissent un rôle spécial. Placez vos pièces dos tourné vers votre adversaire sur les trois rangées du bas du plateau de jeu. Les deux rangées du milieu (celles avec les lacs) restent vides (aucune pièce ne peut y être posée). La disposition initiale représente une phase très importante du jeu car en dépend la victoire ou la défaite. Vous trouverez quelques conseils à ce sujet à la fin de ces règles de jeu.

**LE DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**
Le joueur en possession des pièces rouges commence la partie et chaque joueur déplacera, ensuite, à tour de rôle un de ses pions. Vous déplacerez votre pièce sur une case vide ou sur une case où se trouve déjà une pièce adverse. Ce dernier déplacement équivaut à une attaque. Vous ne pouvez déplacer qu'une seule pièce par tour.

**SE DÉPLACER**
Vous ne pouvez déplacer vos pions que d'avant en arrière ou de droite à gauche, jamais en diagonal (**image 4**). Seul l'éclaireur (valeur 2) obéit à d'autres règles (on y reviendra un peu plus loin). Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case et les joueurs n'ont pas le droit de sauter au-dessus d'un autre. Les pièces ne peuvent pas être déplacées diagonalement, ni être placées sur les deux lacs situés au milieu du champ de bataille ou les enjamber.

Vous n'avez pas le droit de faire des va-et-vient indéfinis entre deux cases : Il est important d'établir lequel des deux joueurs a commencé à faire des va-et-vient avec un pion, car il devra s'arrêter le premier et cela peut entraîner la perte de pièces importantes. C'est ce que l'on appelle la règle des 2 cases. Vous ne pouvez pas pourchasser un ou plusieurs pions ennemis de façon répétée si la position des pièces reproduit exactement une situation antérieure. Si c'est le cas, l'attaquant doit s'arrêter. Les bombes et le drapeau ne peuvent être déplacés et resteront à leur place initiale durant toute la partie.

Les éclaireurs (2) obéissent à des règles spéciales. Ils peuvent se déplacer indéfiniment sur les cases vides et ce toujours en ligne droite. Aussi loin qu'ils veulent tant que les cases sont vides car ils ne peuvent sauter au-dessus d'un pion ami ou ennemi ni au-dessus des lacs. Les éclaireurs sont les seules pièces qui peuvent attaquer sur de grandes distances.

**ATTAQUER**
Vous pouvez attaquer votre adversaire lorsqu'un de vos pions se trouve devant, à côté ou derrière la pièce ennemie. Une attaque se déroule comme suit : vous prenez votre pion, touchez la pièce ennemie et énoncez le grade (ou la valeur) de votre pion. Ensuite, votre adversaire énonce le grade (ou la valeur) de sa pièce. Le pion qui a le plus petit grade périt et est éliminé du plateau de jeu. Si c'est l'attaquant qui l'emporte, il prend la place du pion éliminé. Si c'est l'inverse, le pion attaqué reste à sa place. Si les deux pièces ont le même grade, elles sont toutes deux éliminées. Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer. Comme déjà expliqué, un éclaireur peut attaquer sur une longue distance en sachant que les cases parcourues doivent

absolument être libres et que le déplacement ne se fait qu'en ligne droite e. Un éclaireur (2) peut donc évincer, à grande distance, l'espionne (1).

**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 et nommés au début de cette règle de jeu. Vous pouvez vous contenter de dire par exemple : « Mon '8' bat ton '5' »mais c'est plus sympa si vous dites « Mon Colonel bat ton Lieutenant » !
Bombes et démineurs (3). Toutes les pièces qui attaquent une bombe sont éliminées. La bombe, elle reste à sa place et 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 plateau de jeu. Le démineur prend alors sa place.

L'espionne (1). L'espionne est une femme courageuse. Elle a le grade le moins élevé mais possède une caractéristique spéciale qui peut s'avérer déterminante pour l'issue du combat : si l'espionne
attaque le maréchal (10), il est éliminé ! Cette règle n'est valable que si c'est l'espionne qui attaque. Si c'est l'inverse, l'espionne est éliminée. Toutes les pièces peuvent s'emparer du Drapeau, incluant les Éclaireurs qui attaquent sur de longues distances.

**LE VAINQUEUR**
Le joueur qui réussit à s'emparer du drapeau adverse, remporte la partie. Si votre adversaire ne peut plus déplacer ses pièces (S'il ne lui reste que des bombes ou son drapeau ou si ses derniers pions sont bloqués par ses bombes) vous remportez également la partie. Toutes les pièces peuvent s'emparer du Drapeau, incluant les Éclaireurs qui attaquent sur de longues distances.

**Et maintenant … à l'attaque!**

---

**DE** **Stratego® ist das klassische Spiel um Angriff und Verteidigung. Spannung und Überraschung sind wichtige Spielelemente. Die Spielregeln für Stratego® Travel sind die gleichen wie für Stratego® Classic oder Stratego® Duell.**

**INHALT**
- Spielbrett
- 2 x 30 magnetische Spielfiguren
- Spielregeln

**ZIEL DES SPIELS**
Beide Spieler verfügen über eine Armee mit dreißig Spielfiguren (**Bild 1**). Diese Figuren besitzen unterschiedliche Ränge. Beide
Spieler haben 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 seine Figuren zuerst in einer geheimen, schlagkräftigen Aufstellung auf, und dann beginnt das Gefecht...

**ZWEI SPIELE**
Mit dieser Ausführung von Stratego können zwei Varianten gespielt werden: Stratego Duell und Stratego Classic. Für Spieler, die noch
nie Stratego gespielt haben oder bisher nur Stratego Junior kennen, ist Stratego Duell das ideale Spiel, um die Regeln schnell zu erlernen. Stratego Duell ist dreifach schnell: schnell lernen, schnell spielen, schnell gewinnen. Den vollen Spielspaß für alle Strategen bietet dann Stratego Classic, wobei der Spieler den Befehl über eine komplette Armee mit dreißig Spielfiguren führt. Dabei kann er sein ganzes strategisches Können unter Beweis stellen.

**STRATEGO DUELL**
Um Stratego Duell zu spielen, werden pro Spieler folgende zehn Spielfiguren bereitgelegt: Fahne 1x, Bombe 2x, Feldmarschall 1x, General 1x, Mineur 2x, Aufklärer 2x, Spionin 1x. Die Spielfiguren werden jeweils auf den unteren drei Reihen des Spielbretts aufgestellt. Für die zehn Figuren kann der Spieler aus allen dreißig 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 Bombe beseitigen muss, bevor die Fahne erobert werden kann. Der Nachteil besteht darin, dass der Gegenspieler schnell weiß, in welcher Ecke er die Fahne suchen muss. 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 sowohl für Stratego Duell als auch für Stratego Classic. Du wirst merken, dass Stratego Duell leichter zu lernen ist, weil dabei mit weniger Spielfiguren gespielt wird.

**Bild 2**: Beispiel für eine Aufstellung bei Stratego Duell.

**STRATEGO CLASSIC**

Stratego Classic wird mit allen Spielfiguren gespielt. Jeder Spieler bekommt also eine Armee mit dreißig Spielfiguren. Bei der Aufstellung werden somit alle Felder der unteren drei Reihen besetzt. Das Ziel von Stratego ist die Eroberung der feindlichen 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 fünf 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...

**Bild 3**: Beispiel für eine Aufstellung bei Stratego Classic.

**ALLGEMEINE REGELN**

**DAS SPIEL IM ÜBERBLICK**
Das Spielbrett wird so hingelegt, dass das Aufbewahrungsfach vor den Spielern liegt. Der Rot-Spiele hat die roten Aufkleber mit den Rängen an seiner Seite vor und der Blau-Spieler die blauen Aufkleber. Die Spieler losen, wer mit Rot spielt, denn die rote Armee eröffnet das Spiel. Beide Spieler spielen mit einer Armee, die aus 10 (Stratego Duell) bzw. 30 (Stratego Classic) Spielfiguren besteht. Die Spieler versuchen, die Fahne des Gegenspielers zu erobern und ihre eigene Fahne zu verteidigen.

Das Spiel beginnt mit einer 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 zuerst so aufgestellt, dass der Spieler selbst die Bildseite sieht und der Gegenspieler die Rückseite. 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 muss aus dem Spiel genommen werden. Treffen zwei gleich hohe Figuren aufeinander, gehen beide Figuren aus dem Spiel. Die Fahne kann von allen gegnerischen Figuren geschlagen werden, die beweglich sind.

**DIE SPIELFIGUREN UND DIE AUFSTELLUNG**
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 Flagge haben keine Nummer, da sie eine besondere Rolle spielen.

Jeder Spieler stellt die Spielfiguren auf den unteren drei 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 Spielregeln stehen dazu einige Tipps.

**SPIELVERLAUF**
Rot fängt an. Anschließend bewegen die Spieler abwechselnd eine Spielfigur. Ein Spieler 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!

**BEWEGEN**
Jede Figur kann sich immer nur ein Feld weit bewegen, und zwar nach links, nach rechts, nach vorne oder nach hinten (Bild 4). 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 Spielbretts ziehen oder die Seen überspringen. Das Hin- und Herziehen einer Figur zwischen den gleichen zwei Feldern ist höchstens dreimal hintereinander erlaubt. 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. Es ist auch nicht erlaubt, ständig eine oder mehrere gegnerische Figuren zu bedrohen. Wenn dies geschieht und die bedrohte Figur über mehr
als zwei Felder ausweicht, muss 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. 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. Bomben/Fahne: 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 der Fahne führt sofort zum 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 angreifen können.

**ANGREIFEN**

Wenn eine Spielfigur direkt vor, neben oder hinter einer Figur des Gegenspielers steht, darf sie diese Figur angreifen. Angreifen bedeutet: Der Spieler nimmt seine Figur in die Hand, tippt die gegnerische Figur an und nennt den Rang (oder die Nummer) der eigenen Figur. Daraufhin nennt der Gegenspieler den Rang (oder die Nummer) seiner Figur. 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. Ein Spieler ist nicht zum Angreifen verpflichtet. Wie bereits gesagt, kann ein Aufklärer über einen größeren Abstand hinweg angreifen. Die dazwischen liegenden Felder müssen leer sein und dürfen nur in gerader Linie übersprungen werden. Ein Aufklärer (2) kann also die Spionin (1) aus größerer Entfernung ausschalten oder auch die Fahne erobern. WICHTIG: Ein Spieler ist nicht zum Angreifen verpflichtet. Spielfiguren beider Armeen 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 aber 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 am Anfang dieser Spielregeln abgebildet. Dort 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 sie aus dem Spiel genommen werden. Der Mineur rückt dann auf die Position der entschärften Bombe vor.

Die Spionin (1). Die Spionin ist eine tapfere Dame. Sie hat den niedrigsten Rang, aber auch eine besondere Eigenschaft, die für das Ergebnis der Schlacht entscheidend sein kann. 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 anderen Figur geschlagen werden, also auch von einem Aufklärer, der über mehrere Felder zieht!

**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.

**Auf ins Gefecht!**

---

**EN** **Stratego is the classic game of attack and defence in a bid to capture the flag. The rules of Stratego Travel are the same as those for Stratego Classic or Stratego Duel.**

**CONTENTS**

- Game board
- 2 x 30 magnetic playing pieces
- Game rules

**GOAL OF THE GAME**

Both players have an army of 30 pieces (**image 1**). The pieces have different ranks. Each of the players has a flag. The object of the game is to defend your own flag while attempting to capture your oppone nt's flag. Before the battle begins, you set about doing this by secretly setting up the most effective formation you can.

**TWO GAMES**

Two different games can be played with this version of Stratego: Stratego Duel and Stratego Classic. If you've never played Stratego before or are only familiar with Stratego Junior, Stratego Duel is the ideal game to start with. Stratego Duel is super fast on three counts: learn fast, play fast and win fast! But once you're ready to become a real strategist, Stratego Classic is the game for you, giving you total command over a complete army of 30 pieces. This will give you a chance to show what you're really made of!

**STRATEGO DUEL**

For Stratego Duel, both players need the following 10 pieces: Flag x 1, Bomb x 2, Field Marshal x 1, General x 1, Miner x 2, Scout x 2, Spy x 1. The pieces are set up on the bottom three rows of the game board. You can therefore choose from 30 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 the corner in which to look for the flag. You can choose the smartest formation for yourself. Carefully read the general Stratego rules below. The rules apply to both Stratego Duel and Stratego Classic. You will find it easier to learn to play Stratego Duel because it is played with fewer pieces.

**Image 2**: Example of Stratego Duel starting set-up.

**STRATEGO CLASSIC**

All the pieces are used when playing Stratego Classic. Each player therefore uses 30 playing pieces. This means that when setting up all the fields, the bottom three 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 five 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.

**Image 3**: Example of Stratego Classic starting set-up.

**GENERAL RULES**

**OUTLINE OF THE GAME**

Lay the board down so that the storage compartments in the lids are positioned in front of the players, with the red sticker giving the ranks in front of the red player and the blue sticker in front of the blue player. The players draw lot to determine who plays red, since red always goes first. Both players have an army of 10 (Stratego Duel) or 30 (Stratego Classic) 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 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 three 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 rules of 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 (image 4). 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 may not be moved diagonally.

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

**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. 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.
The Spy (1). The Spy is a brave lady; she has the lowest rank but also possesses an exceptional attribute, which can be decisive for the outcome of the battle. If a Spy attacks a Field Marshal (10) she 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!

**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 your opponent were left with only bombs and a flag, or if bombs block the path of his or her last moving pieces.

**Attack!**

---

**ES** **Stratego es el juego clásico de ataque y defensa cuyo objetivo es capturar la bandera del rival. Los principales elementos del juego son la tensión y la sorpresa. Las reglas del juego de Stratego Travel son las mismas que las de Stratego Clásico o Stratego Duelo.**

**CONTENIDO**
- Tablero de juego
- 2 x 30 piezas magnéticas
- Reglas del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO**
Ambos jugadores disponen de un ejército de treinta piezas (**véase la ilustración 1**). Estas piezas tienen diferentes rangos. Cada jugador tiene una bandera. El objetivo es defender la bandera propia y capturar la del oponente. Para lograrlo, al inicio del juego se colocan las piezas en formación de combate y secreta, ¡y ya puede empezar la batalla!

**DOS VARIANTES DEL JUEGO**
Con esta versión de Stratego se puede jugar a dos juegos: Stratego Duelo y Stratego Clásico. Stratego Duelo es la versión ideal para empezar, si nunca has jugado a Stratego o solo conoces la versión Stratego Junior. La versión Stratego Duelo es 3 veces más rápida: se aprende más rápido, se juega más rápido y se gana más rápido. Pero el estratega de verdad juega a Stratego Clásico, por supuesto, en donde se convierte en el comandante en jefe de todo un ejército de treinta piezas. Es la versión en la que realmente puedes demostrar tu valía.

**STRATEGO DUELO**
Si vas a jugar Stratego Duelo, prepara las siguiente diez piezas para cada uno de los jugadores: 1 bandera, 2 bombas, 1 mariscal, 1 general, 2 minadores, 2 exploradores y 1 espía. Las piezas se colocan en las tres filas inferiores del tablero de juego. Para tus diez piezas, tienes treinta casillas a tu disposición para elegir sus posiciones. Por ejemplo, puedes colocar todas tus piezas hacia atrás, en una esquina, protegiendo tu bandera, además, con dos bombas (véase el ejemplo). La ventaja de esta formación es que únicamente los minadores enemigos podrán capturar tu bandera, porque únicamente ellos pueden desactivar las bombas. El inconveniente es que el oponente sabe en qué esquina tiene que buscar la bandera. Tú decides qué formación es la más adecuada. Lee las reglas generales de Stratego que se indican a continuación. Estas reglas son válidas tanto para el Stratego Duelo como para el Stratego Clásico. Te darás cuenta de que Stratego Duelo es más fácil de aprender; esto es porque se juega con menos piezas.

**Ilustración 2**: un ejemplo de una posible formación para Stratego Duelo.

**STRATEGO CLÁSICO**
Stratego Clásico se juega con todas las piezas. Cada jugador dispone de treinta piezas. Esto significa que al colocar las piezas al inicio del juego, todas las casillas de las tres filas inferiores quedarán ocupadas. El objetivo de Stratego es capturar la bandera del enemigo. Por eso es aconsejable colocar tu bandera hacia atrás, en una posición difícilmente accesible y, por lo tanto, de conquistar. Tienes cinco bombas a tu disposición para proteger tu bandera. Es aconsejable repartir bien las piezas, tanto de valor alto como bajo, por el campo de batalla, para que el enemigo no pueda traspasar fácilmente tu línea de defensa. Pero sin olvidar que la disposición de tus piezas no tiene que dificultar tus ataques al enemigo.

**Ilustración 3**: un ejemplo de una posible formación para Stratego Clásico.

**REGLAS GENERALES**

**BREVE EXPLICACIÓN DEL JUEGO**
Pon el tablero de juego de forma que los jugadores tengan el compartimento de almacenamiento hacia sí. El jugador que juega con rojo tiene la ilustración que indica el rango de sus piezas mirando hacia su lado, su rival, que juega con azul, pone sus piezas también con el rango mirando hacia sí. Los jugadores sortean quién juega con rojo y quién con azul, ya que el jugador «rojo» empieza el juego. Ambos jugadores cuentan con un ejército de diez (Stratego Duelo) o treinta (Stratego Clásico) piezas, incluida la bandera. Debes intentar apoderarte de la bandera de tu oponente y defender la tuya.
Primero colocas las piezas en secreto. Esto se hace colocando tus piezas en tu mitad del tablero, de forma que el oponente no vea el rango de las piezas. Es decir, coloca las piezas con el rango orientado hacia ti y la parte de detrás orientada hacia tu oponente. Las piezas tienen un rango determinado: cuanto más alto el número, mayor es el rango. Si una pieza de rango superior ataca a otra de un rango inferior, la de mayor rango vence y la de rango inferior se retira del tablero. Cualquier pieza enemiga que pueda moverse puede apoderarse de la bandera.

**LAS PIEZAS Y SU COLOCACIÓN**
En las piezas se ve una imagen y un número. El número indica el rango. El mariscal tiene el rango más alto y el número 10, el general el 9, y, así, sucesivamente, hasta llegar a la espía que tiene el número 1. Solo las bombas y la bandera no llevan número, ya que su función es especial.
Coloca las piezas en las tres filas inferiores (las más cercanas a ti) del tablero de juego. Colócalas con la parte de detrás hacia el oponente, de forma que no vea la ilustración y tú sí la veas. Las dos filas del centro (ocupadas por lagos) quedan vacías. Cuando se disponen las piezas, estas no pueden colocarse en esas dos filas.
La disposición inicial de las piezas es crucial para el desarrollo del juego. La victoria depende de esa disposición. Al final de estas reglas del juego puedes leer algunas recomendaciones al respecto.

**DESARROLLO DEL JUEGO**
Empieza el jugador que juega con las piezas de color rojo. Seguidamente, y por turnos, los jugadores mueven una pieza. Las piezas se desplazan a una casilla vacía o a una casilla en la que está una pieza del enemigo. En este último caso, se trata de un ataque. En cada turno, el jugador solo puede mover una sola pieza.

**MOVIMIENTOS**
Los movimientos que puedes hacer con tus piezas son: una casilla a la izquierda, una a la derecha, una hacia adelante o una hacia atrás (**véase la ilustración 4**). El explorador (2) es una excepción. Más adelante puedes encontrar más información al respecto. Solo puede haber una pieza en cada casilla, las piezas no pueden saltar por encima de otras piezas y tampoco se pueden mover en sentido diagonal.

Las piezas tampoco pueden colocarse sobre los lagos situados en el centro del tablero. Y tampoco pueden saltar por encima de ellos. Tampoco puedes mover una pieza indefinidamente entre dos casillas. Solo puedes hacerlo un máximo de 3 veces. Es importante tener claro qué jugador ha empezado a mover una pieza, repetidamente, entre una casilla y otra. Ese jugador será el que primero tendrá que dejar de hacerlo, lo cual puede conducir a la pérdida de piezas. Esta es la denominada: regla de las 2 casillas.

Tampoco puedes perseguir incesantemente a una o varias piezas del enemigo por más de 2 casillas. Si esto ocurriera, el atacante deberá dejar de hacerlo. Las bombas y la banderas no se pueden mover y permanecen durante todo el juego en la casilla donde fueron colocadas al principio del juego.

Para los exploradores (2), hay reglas especiales. Los exploradores pueden saltar un número ilimitado de casillas vacías. Pero, siempre, en línea recta. Es decir, hacia la izquierda, la derecha, hacia adelante y hacia atrás. Todo lo lejos que quieran, siempre y cuando las casillas que salten estén vacías, ya que no está permitido que salten por encima de piezas propias o del enemigo. Tampoco les está permitido saltar por encima de los lagos. Los exploradores son las únicas piezas que pueden atacar a distancia.

**ATAQUES**
Si tienes una pieza situada delante, al lado o detrás de una pieza del enemigo, puedes atacar a esa pieza enemiga. Los ataques se hacen de la siguiente manera: tomas una pieza, con ella le das un golpecito a la pieza del enemigo, al mismo tiempo que dices el rango (o el número) de tu pieza. Seguidamente, tu rival dice el rango (o el número) de su pieza. La pieza de rango inferior queda fuera de combate y se retira del tablero. La pieza ganadora pasa a ocupar el lugar de la pieza derrotada. Si, por el contrario, gana la pieza que se defiende, esta permanece en el tablero. Si la pieza atacante y la que se defiende son del mismo rango, ambas piezas se eliminan del tablero. Atacar, nunca es obligatorio. Como ya se ha dicho anteriormente, el explorador puede atacar a distancia.

Las casillas que estén en ese trayecto deberán estar desocupadas y solo puede hacerse en línea recta. De modo que un explorador (2) puede eliminar a la espía (1) a distancia.

**LOS RANGOS**
El mariscal (10) vence al general (9) y a otros rangos inferiores. El general (9) vence al coronel (8) y a otros rangos inferiores. Y así, sucesivamente, hasta llegar a la espía (1), que es la pieza de más bajo rango. Los rangos se presentan en orden de mayor a menor al principio de estas reglas del juego. Ahí pone el nombre y el rango. Es divertido aprenderse los rangos.
Por supuesto que con mencionar los números es suficiente; por ejemplo: «Mi "8" gana a tu "5"», pero suena mejor si dices: «Mi coronel vence a tu teniente».

Bombas y minadores (3). Toda pieza que ataque a una bomba, quedará fuera de combate. Y la bomba seguirá en su sitio. La única excepción es el minador. Si un minador ataca a una bomba, la bomba queda desactivada y hay que retirarla del tablero de juego. Seguidamente, el minador ocupará el lugar de la bomba eliminada.

La espía (1). La espía es una dama valiente que si bien tiene el rango más bajo, también posee una característica especial que puede ser decisiva para ganar la batalla: si la espía ataca al mariscal (10), ¡vence al mariscal! Esto solo es si la espía ataca. Si, por el contrario, es el mariscal el que la ataca a ella, gana el mariscal y la espía se retira del tablero de juego.

Cualquier pieza puede apoderarse de la bandera. ¡Así que también el explorador en uno de sus saltos!

**EL GANADOR**
Gana el juego el jugador que consiga apoderarse de la bandera de su rival. También gana el juego el jugador que consiga inmovilizar a su oponente; es decir, el oponente no puede moverse. Este es el caso, cuando a tu enemigo solo le quedan bombas y la bandera. O cuando sus últimas piezas desplazables están rodeadas de bombas.

**¡Al ataque!**

---

**DA** **Stratego er et klassisk spil, der handler om at angribe og forsvare sig i et forsøg på at erobre fanen. Reglerne i Stratego Travel er de samme som i Stratego Classic eller Stratego Duel.**

**INDHOLD**
- Spillebræt
- 2 x 30 magnetiske spillebrikker
- Spilleregler

**MÅL MED SPILLET**
Begge spillere har en hær på 30 brikker (**billede 1**). Brikkerne har forskellig rang. Hver spiller har en fane. Målet med spillet er at forsvare sin egen fane, samtidig med at man prøver at erobre modstanderens fane. Før slaget begynder, gør du dig klar ved at lave den mest effektive opstilling, du overhovedet kan.

**TO SPIL**
Man kan spille to forskellige spil med denne udgave af Stratego: Stratego Duel og Stratego Classic. Hvis du aldrig før har spillet Stratego eller kun kender Stratego Junior, er Stratego Duel det ideelle spil at begynde med. Stratego Duel er superhurtigt på tre punkter: du lærer hurtigt, spiller hurtigt og vinder hurtigt! Men når du er klar til at blive en rigtig strateg, er Stratego Classic spillet for dig, for det giver dig fuld kontrol over en komplet hær på 30 brikker, så du virkelig kan vise, hvad du dur til!

**STRATEGO DUEL**
I Stratego Duel skal begge spillere have følgende 10 brikker: Fane x 1, bombe x 2, feltmarskal x 1, general x 1, minør x 2, spejder x 2, spion x 1. Brikkerne stilles op på spillebrættets nederste tre rækker, så du kan vælge mellem 30 felter til dine 10 brikker. Du kunne for eksempel anbringe alle dine brikker i et hjørne i bunden og beskytte din fane med to bomber (se eksempel). Fordelen ved det er, at kun fjendens minører kan erobre fanen, fordi de er de eneste, der kan uskadeliggøre bomberne. Ulempen er,
at din modstander med det samme ved, i hvilket hjørne han eller hun skal lede efter fanen. Vælg den opstilling, du synes, er den klogeste. Læs de generelle Stratego-regler nedenfor grundigt igennem. Reglerne gælder for både Stratego Duel og Stratego Classic. Det er lettere at lære at spille Stratego Duel, fordi der er færre brikker med i spillet.

**Billede 2**: Eksempel på Stratego Duel-startopstilling.

**STRATEGO CLASSIC**
I Stratego Classic kommer alle 30 spillebrikker i brug. Det betyder, at de tre nederste rækker bliver fyldt med brikker. Målet er at erobre fjendens fane. Det vil være klogt at anbringe din fane nede bagved, så den bliver sværere at erobre. Du har kun fem bomber, du kan bruge som ekstra beskyttelse for din fane. Du skal fordele dine højt og lavt rangerende brikker ligeligt på slagmarken, så din modstander får sværere ved at besejre din hær. Men din opstilling skal også give dig mulighed for at sætte dit eget angreb ind.

**Billede 3**: Eksempel på Stratego Classic-startopstilling.

**GENERELLE REGLER**

**RESUME AF SPILLET**
Anbring brættet, så sorteringsæskerne i lågene er placeret foran spillerne. Det røde klistermærke, der angiver brikkernes rang, foran den røde spiller, og det blå klistermærke foran den blå spiller. Spillerne trækker lod om, hvem der spiller med rød farve, for rød begynder altid. Begge spillere råder over en hær på 10 (Stratego Duel) eller 30 (Stratego Classic) brikker, inklusive en fane. Du skal prøve at erobre din modstanders fane, samtidig med at du beskytter din egen.

Du laver først en hemmelig opstilling ved at anbringe dine spillebrikker på din halvdel af spillebrættet, så deres rang er skjult for din modstander. Du anbringer med andre ord dine brikker med billedsiden vendt mod dig selv og væk fra din modstander. Brikkerne er underlagt en bestemt rangorden: jo højere nummer, desto højere rang. Hvis en brik med højere rang tager en brik med lavere rang, vinder brikken med den højeste rang, og brikken med den laveste rang skal fjernes fra brættet. Fanen kan erobres af alle de fjendtlige brikker, der kan rykke.

**SPILLEBRIKKERNE OG OPSTILLING**
Spillerne tager den sorteringstabel, som hører til farven på deres brikker. Hver enkelt brik har sin egen illustration og et tal, der angiver dens rang. Feltmarskallen har den højeste rang og har fået nummer 10, generalen har nummer 9 og så fremdeles ned til spionen med nummer 1. Kun bomber og faner har ikke noget nummer, fordi de optræder på en bestemt måde i spillet.
Anbring dine brikker på de nederste tre rækker af spillebrættet. Placer dem med ryggen til din modstander, så det kun er dig, der kan se illustrationerne. De to midterste rækker (med søerne) skal være tomme.

Opstillingen er en vigtig del af spillet. Den afgør, om du vinder eller taber. Du finder nyttige tips i slutningen af spillereglerne.

**SPILLETS FORLØB**
Rød begynder. Derefter flytter spillerne deres brikker efter tur. Du rykker en brik til et tomt felt eller til et felt, som er optaget af en af din modstanders brikker. Det sidste er et angreb. Hver spiller må kun flytte én brik, når det er hans eller hendes tur!

**FLYTNING**
Du kan flytte en brik en plads til venstre eller højre eller en plads frem eller tilbage (**billede 4**). Spejderen (nummer 2) er en undtagelse til denne regel, se nedenfor. Der kan kun stå én brik på hvert felt, brikkerne kan ikke springe over andre brikker, og de må ikke flyttes diagonalt.

Spillebrikkerne må ikke anbringes i eller springe over de to søer midt på brættet. Du må ikke blive ved med at flytte en brik frem og tilbage mellem to felter. Det må du kun tre gange, så det er vigtigt at huske, hvilken spiller der først begyndte at flytte frem og tilbage. Den spiller skal også stoppe først og mister måske en vigtig brik. Det kaldes 'tofeltsreglen'.

Du må heller ikke blive ved med at forfølge en eller flere af fjendens brikker. Hvis det sker (og går over mere end to felter), skal aggressoren straks stoppe. Bomber og faner kan ikke flyttes og bliver derfor på den samme plads gennem hele spillet.

Der gælder særlige regler for spejdere (2). De kan springe over et ubegrænset antal tomme felter, men selvfølgelig kun i lige linje, dvs. til venstre, højre, frem eller tilbage. De kan springe, så langt de kan, så længe felterne er tomme, for de må ikke springe over hverken deres egne hærbrikker eller fjendens. De må heller ikke springe over søerne. Spejdere er de eneste brikker, der kan angribe over store afstande.

**ANGREB**
Hvis en af dine brikker står umiddelbart foran, ved siden af eller bag en af din modstanders brikker, kan du angribe brikken. Sådan angriber du: du tager din brik, slår let på fjendens brik og siger din egen briks rang (eller nummer) højt. Derefter siger din modstander hans eller hendes briks rang (eller nummer) højt. Brikken med den laveste rang taber og skal fjernes fra brættet. Hvis den angribende brik vinder, bliver den stående på den tabende briks plads. Hvis den forsvarende brik vinder, bliver den bare stående på sin plads. Hvis du angriber en brik med samme rang, taber begge brikker og fjernes fra brættet. Du er aldrig forpligtet til at angribe. Som nævnt ovenfor kan spejdere angribe over store afstande.

De mellemliggende felter skal dog være tomme, og spejderen skal bevæge sig i lige linje. En spejder (2) kan derfor slå en spion (1) af banen over store afstande.

**RANG**
Feltmarskallen (10) slår generalen (9) og alle brikker med lavere rang. Generalen (9) slår obersten (8) og alle lavere rangklasser. Det gælder helt ned til spionen (1), som har den laveste rang. Du kan se brikkernes rangfølge på skærmen og i begyndelsen af spillereglerne, hvor de er angivet med navn og rang. Det er en god ide at lære brikkernes rang udenad.

I kan selvfølgelig også nøjes med at bruge numrene – dvs. min '8' slår din '5' – men det lyder bedre at sige min 'oberst' slår din 'løjtnant'.
Bomber og minører (3). Alle brikker taber, hvis de angriber en bombe. Bomben bliver stående, hvor den er. Den eneste undtagelse til denne regel er minøren. Hvis en minør angriber en bombe, bliver den uskadeliggjort og udgår af spillet. Minøren overtager den uskadeliggjorte bombes plads.

Spionen (1). Spionen er en dristig dame. Hun har den laveste rang, men besidder en ekstraordinær egenskab, som kan blive afgørende for slagets gang. Hvis en spion angriber en feltmarskal (10), vinder hun slaget! Det gælder dog kun, når spionen angriber. Hvis feltmarskallen angriber, slår den spionen ud af spillet.

Fanen kan erobres af alle modstanderens brikker, også af en springende spejder!

**VINDEREN**
Du kan vinde spillet ved at erobre din modstanders fane. Du vinder også, hvis din modstander ikke kan rykke, for eksempel hvis han eller hun kun har bomber og en fane tilbage, eller hvis bomber spærrer vejen for hans eller hendes sidste bevægelige brikker.

**Til angreb!**