



STRATEGO 4

Introduction:

Nous sommes à la veille de livrer une grande bataille. Vous êtes le commandant d'une armée. Au loin apparaît le château fort que vous devez conquérir.

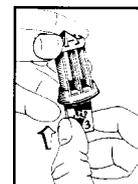
Mais vous avez face à vous deux, voire trois adversaires. Et eux aussi n'ont qu'un seul désir: s'emparer du château.

Pour livrer la bataille, il faut:

- le plateau de jeu (imprimé au recto et au verso)
- 4 séries de pièces (soldats, canons, etc.) de 4 couleurs
- 4 séries de grades en carton
- 4 drapeaux et autocollants de 4 couleurs
- 4 cartes de repêchage
- 1 château fort

La toute première fois:

Commencez par placer les grades dans les pièces en suivant les indications fournies le dessin. Faites en sorte d'y placer ceux de la bonne couleur. Collez ensuite les autocollants sur les drapeaux.



sur

Avant la bataille:

Utilisez le recto du plateau de jeu pour jouer à trois ou le verso pour jouer à quatre. Une fois que vous l'avez posé sur le recto ou le verso, placez le château fort au centre. Choisissez une couleur et asseyez-vous devant le côté correspondant du plateau de jeu. Prenez alors l'armée, la carte de repêchage et le drapeau de votre couleur. Placez le curseur de votre carte de repêchage sur "0".

Votre mission:

Réussir à placer votre drapeau, porté par une de vos pièces, sur la case centrale du château. Dès qu'un drapeau flotte sur le château, le vainqueur est proclamé et la bataille terminée.

Mise en place de votre armée:

Placez vos 20 pièces sur la partie du champ de bataille de votre couleur. Il faut laisser libre le centre de cette partie (voir dessin p. 5).

Placez vos pièces de telle sorte que vous puissiez en voir les grades et que vos adversaires ne les voient pas.

Choisissez une des pièces sur laquelle vous fixez votre drapeau. Au début de la partie, cette pièce doit se trouver sur la case où figure des drapeaux.

Lorsque vous jouez pour la première fois, il est évident que vous ne pouvez pas savoir qu'elle est la meilleure façon d'organiser votre armée. Dans ce cas, il est préférable de répartir les pièces fortes et les pièces moins fortes sur l'ensemble de la zone et de ne pas placer les canons tout à fait à l'arrière. Il se pourrait que vous en ayez rapidement besoin.

Le déroulement de la bataille:

On tire au sort celui qui commence la partie. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle. Soit vous déplacez une de vos pièces sur une case libre, soit vous attaquez une pièce d'un de vos adversaires.

Vous ne pouvez en aucun cas bouger deux pièces dans le même tour.

Pour bouger une pièce:

1. Vous bougez une pièce en la déplaçant d'une case, soit à gauche, soit à droite, ou en l'avançant ou en la reculant d'une case (nous verrons plus loin les pièces qui dérogent à cette règle).

2. Vous ne pouvez pas déplacer vos pièces en diagonale; de plus, vous ne pouvez poser qu'une seule pièce sur chaque case et vous ne pouvez pas passer par-dessus d'autres pièces.

3. Vous ne pouvez pas placer vos pièces sur les étangs et vous ne pouvez pas non plus les faire sauter par-dessus. Par contre, vous pouvez tirer par-dessus avec un de vos canons.

4. Le château fort qui se trouve au centre du plateau de jeu se compose de deux cases: le premier niveau et le second.

Comme le premier niveau compte comme une case, vous ne pouvez pas y poser plus d'une pièce.

On peut y accéder à partir de n'importe laquelle des 12 cases adjacentes.

Si vous vous trouvez sur ce premier niveau, vos adversaires peuvent vous attaquer depuis n'importe laquelle de ces 12 cases.

Et le contraire est tout aussi vrai!

En partant du premier niveau, vous pouvez accéder à l'une de ces 12 cases.

5. On n'a pas le droit d'aller et venir sans cesse d'une case à une autre avec la même pièce. Au bout de 5 fois, on doit arrêter de le faire. Il est important de retenir quel est le joueur qui a commencé de faire ces allers et retours, car c'est lui qui devra arrêter le premier de le faire, ce qui pourrait avoir de fâcheuses conséquences pour lui.

6. La case centrale de la zone sur laquelle vous placez votre armée s'appelle la case de repêchage. Vous trouverez plus loin l'explication de ce terme.

Lorsque vous placez votre armée, prenez soin de ne placer aucune pièce sur cette case-là. Au cours de la partie, vous pouvez par contre y mettre n'importe quelle pièce.

A l'attaque:

1. Lorsque l'une de vos pièces se retrouve juste à côté, juste derrière ou juste devant une pièce d'un de vos adversaires, vous pouvez l'attaquer. Mais rien ne vous oblige à le faire.

2. Pour passer à l'attaque: prenez votre pièce, touchez la pièce de votre adversaire et annoncez votre grade. Votre adversaire doit alors annoncer le sien.

3. La pièce qui a le grade le plus bas perd le duel et est retirée du plateau de jeu.

Si c'est la pièce qui attaque qui remporte le duel, elle prend la place de celle qui a été battue. Dans le cas contraire, la pièce qui l'emporte reste à sa place.

4. Si vous attaquez une pièce ayant le même grade que la votre, les deux pièces sont retirées du plateau de jeu.

5. Les pièces qui sont tombées au champ d'honneur retournent à leur propriétaire. Celui-ci les aligne devant lui de façon à ce que les autres joueurs puissent voir leur grade. Placez-les dans l'ordre en commençant à gauche par les grades les plus élevés.

Vos pièces:

Sur chaque carte de repêchage, on a représenté les différents grades par ordre de grandeur.

Pour que vous puissiez mieux les reconnaître, on a attribué un numéro à chacun d'eux. Le plus haut gradé est le maréchal, c'est le numéro 9; le général porte le numéro 8 et ainsi de suite jusqu'au canon à qui on a attribué le numéro 1.

Le maréchal est plus fort que le général et que n'importe quelle autre pièce, le général est plus fort que le commandant et que toutes les autres pièces d'un rang inférieur et ainsi de suite jusqu'au canon qui est la moins forte de toutes les pièces.

Certaines pièces peuvent effectuer des actions spéciales:

Comme il fait partie de la cavalerie, le capitaine se déplace plus vite que tout le monde. Il peut avancer de deux cases d'un seul coup tout en changeant en même temps de direction. Mais il ne peut attaquer qu'un seul adversaire à chaque tour. S'il le fait à la première case qu'il atteint, il ne peut pas avancer d'une case supplémentaire.

L'éclaireur peut sauter en ligne droite par-dessus des cases sur lesquelles ne se trouve aucune pièce. Il peut le faire, qu'il s'agisse des cases qui se trouvent à sa droite, à sa gauche, devant ou derrière lui. Mais il ne peut en aucun cas sauter par-dessus une pièce, ni par-dessus le château, ni par-dessus les étangs. Dans la mesure où les cases qu'il doit franchir sont libres, il lui est possible d'attaquer de très loin. De ce fait, l'éclaireur est un vrai danger **pour les canons et les espions**.

Comme dans Stratego Original, l'espion est et demeure le personnage le plus traître. Presque toutes les pièces sont plus fortes que lui. Mais quand c'est lui qui attaque le maréchal, c'est le maréchal qui est battu! Ceci n'est vrai que si c'est l'espion qui passe à l'attaque; lorsque le maréchal attaque l'espion, c'est le maréchal qui l'emporte.

Le canon est une arme dangereuse. Réfléchissez bien avant de l'utiliser car vous ne pouvez tirer qu'un seul boulet par canon. Une fois que cela est fait, il faut retirer le canon du jeu. Il faut aussi faire très attention car toutes les autres pièces sont plus fortes que le canon (y compris l'éclaireur qui lance ses attaques de loin).

On déplace le canon comme une pièce normale. Quand on tire sur une pièce, on est sûr de l'emporter. Mais on ne peut pas tirer n'importe quand ni n'importe comment: il faut tirer droit devant soi tout en sachant que le boulet va tomber sur la troisième case en comptant à partir de celle où l'on est! Pas question donc de tirer sur l'une des deux cases les plus proches! De plus, pour que le boulet atteigne la troisième case, il faut que les deux cases précédentes ne soient pas occupées par d'autres pièces. En revanche, on a le droit de tirer par-dessus les étangs. Les cases où se trouvent des étangs comptent alors comme des cases normales. L'utilisation du canon est soumise à une dernière restriction: on ne peut pas tirer par-dessus le château (mais on peut tirer sur les cases du château).

Le drapeau:

Pour faire avancer le drapeau, placez-le sur n'importe quelle pièce. Il suffit de le fixer dessus. Mais vous ne pouvez pas franchir plusieurs cases d'un coup avec cette pièce. S'il porte le drapeau, le capitaine monté sur son cheval, ou bien l'éclaireur, ne peut plus alors avancer de plus d'une case à chaque tour.

Si la pièce qui porte le drapeau est battue par une pièce d'un de vos adversaires, celui-ci s'empare de votre drapeau et il peut partir avec lors du tour suivant. Si cela se produit, trouvez le moyen de récupérer votre drapeau: autrement, vous n'avez aucune chance de gagner la partie.

Lorsque la pièce qui porte votre drapeau est battue par une pièce du même grade ou par un boulet de canon, les deux pièces sont retirées du champ de bataille et votre drapeau reste sur place sans détenteur.

Le premier joueur qui pose ensuite une pièce sur cette case s'empare du drapeau. Vous avez le droit de laisser votre drapeau sur une case pour le récupérer avec une autre pièce dans les tours qui suivent.

Une pièce ne peut pas porter plus d'un drapeau à la fois.

Le repêchage:

Chaque joueur détient une carte de repêchage. Au début de la partie, le curseur se trouve sur le "0". A chaque fois que vous gagnez un duel, que vous soyez l'attaquant ou l'attaqué, vous avancez le curseur sur le chiffre suivant. Lorsque vous arrivez sur le "VI", choisissez une de vos pièces qui a été retirée du jeu et posez-la sur la case de repêchage. Vous ne pouvez pas attendre le tour suivant pour le faire. Si jamais il y a déjà une pièce sur la case de repêchage, ce n'est pas la peine de vous réjouir.

Votre chance est passée! Dans tous les cas, le curseur doit être replacé sur le "0".

Une autre occasion de repêcher l'une de vos pièces s'offre à vous: c'est lorsque vous vous emparez du drapeau de l'un de vos adversaires. Mais ceci n'est possible que si le dernier détenteur du drapeau est le joueur qui a commencé la partie avec le drapeau en question. Cette règle est également valable si ce dernier laisse son drapeau sur une case et que vous le ramassez avant lui. Si cela se produit, vous ne pouvez pas attendre le tour suivant pour faire entrer votre pièce repêchée: tant pis pour vous si la case de repêchage est déjà occupée!

Variante:

Quand on est 4, on peut faire deux équipes pour rendre la partie plus animée encore. Les deux équipiers se mettent l'un en face de l'autre; ils font en sorte de s'entraider mais ils n'ont pas le droit bien sûr de se communiquer les grades respectifs de leurs pièces. L'équipe gagnante est celle qui parvient à faire flotter l'un de ses deux drapeaux sur le château fort.

Tactique et stratégie:

Essayez de placer vos pièces de manière à pouvoir facilement passer à l'attaque... sans perdre de vue vos positions défensives.

Méfiez-vous du joueur qui lance son drapeau dans la bataille dès le début de la partie! Il a peut-être envie de dégager la pièce qui porte son drapeau très rapidement pour avancer vers le château. Si personne ne l'empêche d'agir, la partie risque d'être vite terminée. Restez donc sur vos gardes!

Faites bien attention aux différents grades des pièces que vos adversaires ont déjà perdus dans la bataille.

Gardez quelques éclaireurs en vue des derniers moments de la bataille. C'est là qu'ils sont les plus forts.

Quand vous placez un canon derrière un des étangs, le premier cercle du château fort se trouve alors à portée de feu!

Autrement dit, c'est le meilleur endroit pour poster vos canons.

Lorsqu'on joue à 3 et que vos deux adversaires vous attaquent, il vous sera difficile de vous défendre longtemps.

Essayez alors d'en convaincre un de mener son drapeau en direction du château fort ou commencez vous-même à le faire.

Faites attention à ne pas gaspiller hauts gradés; toutefois, ce n'est pas la peine d'être aussi prudent que lorsque vous jouez à Stratego Original.

Grâce au repêchage, vous pouvez en effet récupérer une de vos pièces!

La case de repêchage

C'est de cette case que part la pièce qui porte le drapeau. Un éclaireur qui se trouve là peut accéder à ces cases.

Si votre canon se trouve là, vous ne pouvez pas tirer en direction du château fort.

En effet, vous n'avez pas le droit de tirer par-dessus le château.

