
ORIGINAL
Stratego®



					
1	10	9	2	7	4
<ul style="list-style-type: none"> (NL) vlaggen (F) drapeaux (D) Fahne (GB) flag (S) fana (DA) fane (I) bandiera (E) bandera 	<ul style="list-style-type: none"> maarschalk marechal Feldmarschall marshal feitmarskalk feldmarskalk marsciallo mariscal 	<ul style="list-style-type: none"> generaal general General general general general generale general 	<ul style="list-style-type: none"> kolonel colone Oberst colonel overste oberst colonello coronel 	<ul style="list-style-type: none"> maior coronadant Major major major major coronadante coronadante 	<ul style="list-style-type: none"> kaptein capitaine Hauptmann captain kapten kapitaj capitano capitan
					
4	4	5	8	1	6
<ul style="list-style-type: none"> (NL) luitenant (F) lieutenant (D) Leutnant (GB) lieutenant (S) löjtnant (DA) löjtnant (I) tenente (E) teniente 	<ul style="list-style-type: none"> sergeant sergent Unteroffizier sergeant sergeant gunderofficer sergente sargento 	<ul style="list-style-type: none"> munition munition Munition munition munition gunderofficer munitione munition 	<ul style="list-style-type: none"> verkenner reclaireur Aufklärer scout spionne spide esploratore explorador 	<ul style="list-style-type: none"> spion espion Spion spy spion spion spia espia 	<ul style="list-style-type: none"> Bombe Bombe Bombe bomb bomb bomba bomba Bomba

Wist je dat er ook STRATEGO clubs zijn en dat er elk jaar STRATEGO kampioenschappen worden georganiseerd? Er is ook vast een voorronde bij jou in de buurt. Doe eens een keertje mee als je wilt weten hoe sterk je bent. Er zijn toernooien voor senioren en voor junioren.

Inlichtingen kunt u krijgen bij:
Stichting U.S.K.
Postbus 31340
6503 CH Nijmegen

Of belt u even naar Jumbo Nederland:
tel: 020-626714.

ORIGINAL STRATEGO[®]

Stratego[®] est un jeu d'attaque et de défense, qui comprend aussi une grande part de surprise et d'imprévu.

En bref

Chacun des deux joueurs dispose d'une armée de 40 pièces auxquelles différents grades militaires sont attribués. Chaque joueur possède un drapeau. Le but du jeu est de conquérir le drapeau adverse, tout en défendant le sien. Pour cela, on commence par déployer secrètement son armée pour ensuite se lancer dans la bataille!

Préparatifs

1. La toute première fois, commencez par placer les grades (en carton) dans les pièces en suivant les indications fournies sur le dessin. La couleur du carton doit être identique à celle de la pièce et l'illustration doit être visible par le joueur.
« Faites attention de ne pas la placer à l'envers. »

2. Tirez au sort pour choisir votre couleur.

3. Placez le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le mot "STRATEGO"[®]



soit placé face à chaque joueur.

4. Placez l'écran sur les deux cases centrales du plateau de jeu entre vous et votre adversaire. Le côté où figurent les pièces rouges doit être tourné vers le joueur rouge et celui où figurent les pièces bleues, vers le joueur bleu. L'écran sert à empêcher votre adversaire de regarder votre partie de plateau pendant que vous y disposez vos pièces. Il constitue aussi une aide précieuse pour les joueurs moins expérimentés pendant la mise en place, car tous les grades et le nombre de pièces correspondant y sont représentés.

5. Disposez toutes vos pièces sur les quatre rangées inférieures du plateau de jeu. Les pièces doivent être placées de telle façon que votre adversaire ne puisse pas voir leur grade (donc dos à l'adversaire). Les deux rangées centrales, où sont situés les laes, restent vides pendant la mise en place des pièces. Sur chaque pièce figure l'illustration du grade et sa valeur (nombre de 1 à 10). Le maréchal, qui représente le grade le plus élevé à la valeur 10, le général, la valeur 9 et ainsi de suite jusqu'à l'espion qui a la valeur 1. Les bombes et le drapeau n'ont pas de valeur. La disposition des pièces constitue un élément essentiel du jeu. La victoire ou la défaite peut en dépendre. Vous trouverez quelques conseils à la fin de ces règles.

6. Retirez l'écran et placez les règles du jeu avec les noms des grades à côté du plateau de jeu de manière à ce que les deux joueurs puissent s'y référer. C'est plus agréable de nommer les pièces par leur grade que par leur valeur.

Déroulement du jeu

Le rouge commence. Chacun joue ensuite un coup à tour de rôle, soit en déplaçant une pièce, soit en attaquant une pièce de l'adversaire. Chaque joueur ne peut jouer qu'un seul coup par tour.

Déplacement des pièces

1. On déplace les pièces soit d'une case vers la droite ou vers la gauche, soit d'une case vers l'avant ou vers l'arrière (l'éclaircir est une exception, nous en parlerons plus loin).

2. Il ne peut y avoir qu'une seule pièce par

casé, on ne peut pas sauter par-dessus une autre pièce, et il n'est pas possible de déplacer les pièces en diagonale.

3. Les pièces ne peuvent ni aller sur les deux cases, ni les franchir.

4. Une pièce ne peut être déplacée plus de cinq fois de suite entre les deux mêmes cases. C'est pourquoi il est important de savoir quel joueur a commencé à faire glisser sa pièce d'une case à l'autre, car ce sera lui qui devra cesser le premier, et ainsi peut-être perdre une ou plusieurs pièces importantes.

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

6. Les éclaireurs (2) bénéficient d'une règle spéciale. Ils peuvent se déplacer d'autant de cases qu'ils le souhaitent, vers la droite, vers la gauche, en avant ou en arrière, dès l'instant qu'ils ne rencontrent pas d'obstacle. Mais ils ne peuvent pas sauter par-dessus d'autres pièces, qu'elles soient de leur camp ou du camp adverse. Ils ne peuvent pas non plus sauter par-dessus les laes.

L'attaque

1. Lorsqu'une de ses pièces est au contact direct d'une pièce adverse (juste devant, juste derrière, juste à droite, juste à gauche), on peut attaquer cette pièce.

2. Pour attaquer, on procède de la façon suivante : on touche la pièce adverse avec la sienne en indiquant le grade (ou la valeur) de sa pièce. L'adversaire indique alors le grade (ou la valeur) de la sienne.

3. La pièce dont le grade est le plus bas est éliminée du plateau de jeu. Si la pièce attaquante gagne, elle prend la place ainsi libérée. En revanche, si c'est la pièce attaquée qui gagne, elle reste simplement à sa place.

4. Si les deux pièces ont le même grade, elles sont toutes les deux éliminées.

5. Il n'est pas obligatoire d'attaquer.

6. Les éclaireurs sont les seules pièces capables d'attaquer à distance, pourvu que

les cases intermédiaires soient libres.

Les grades

1. Le maréchal (10) bat le général (9) ainsi que tous les grades inférieurs. Le général bat les colonels (8) et tous les grades inférieurs, et ainsi de suite jusqu'à l'espion (1) qui constitue le grade le plus bas. Les grades sont représentés dans l'ordre décroissant sur l'écran et avec leur nom au début des présentes règles du jeu.

2. Bombes et démineurs (3). Toute pièce qui attaque une bombe est éliminée, à l'exception du démineur. Lorsque le démineur attaque une bombe, celle-ci devient inoffensive et est retirée du plateau de jeu. Le démineur prend alors la place de la bombe ainsi désamorcée.

3. L'espion (1). L'espion a le grade le plus bas. Toute pièce qui l'attaque gagne. Mais, s'il attaque le maréchal (10), il le bat. Cette règle n'est valable que si l'espion est l'attaquant. En revanche si c'est le maréchal qui attaque, celui-ci gagne et élimine l'espion.

4. Le drapeau peut être attaqué et capturé par n'importe quelle pièce adverse. Il peut être aussi attaqué à distance par un éclaireur !

Le gagnant

Une partie est finie :

1. lorsque l'un des adversaires capture le drapeau adverse et gagne ainsi la partie ;

2. lorsque l'un des deux ne peut plus déplacer de pion (le joueur ne possède plus que les bombes et le drapeau), c'est alors son adversaire qui gagne.

Tactique et stratégie

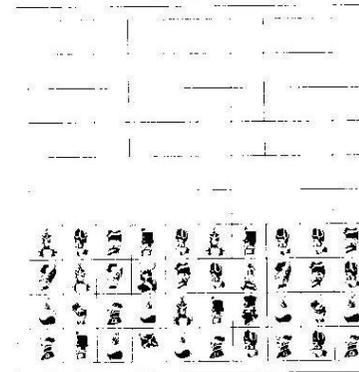
On peut déduire de ce qui précède que la disposition initiale des pièces est déterminante pour l'issue du jeu. Votre drapeau est votre pièce la plus importante. Il est donc plus prudent de l'entourer de bombes, ainsi seul un démineur pourra le conquérir.

L'éclaireur (2) est une pièce maîtresse en fin de jeu. Bien que vous en ayez huit, il serait imprudent de vous en servir avec trop de désinvolture. Ne les placez donc pas tous en

première ligne. Gardez vos démineurs (3) provisoirement en retrait, car vous en aurez grand besoin en fin de partie.

Soyez aussi très prudent avec votre espion. En le perdant vous augmentez considérablement la puissance du maréchal adverse. Pendant le jeu, vous pouvez tirer les pièces que vous avez prises à votre adversaire et les ranger sur le bon numéro dans la boîte. Cela vous permettra d'avoir une bonne vue d'ensemble des forces adverses encore présentes sur le terrain.

Exemple:



ORIGINAL STRATEGO®

SPIELREGELN

Für 2 Spieler, ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 45 Minuten

HINTERGRUND DES SPIELS

Stratego® ist das klassische Spiel um Angriff und Verteidigung. Die verdeckte Aufstellung der Figuren lässt beide Spieler im Ungewissen über die Absichten des Gegners.