

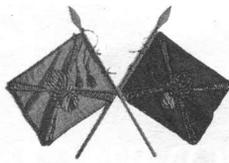
COMPACT

STRATEGO®



499

Spelregels - Règles du jeu - Spielregeln
Rules of the game - Spelregler - Spilleregler
Regole del gioco - Reglas del juego



	 1	 1	 1	 2	 3	 4
(NL)	vaandel	maarschalk	generaal	kolonel	majoor	kapitein
(F)	drapeau	maréchal	général	colonel	commandant	capitaine
(D)	Fahne	Feldmarschall	General	Oberst	Major	Hauptmann
(GB)	flag	marshal	general	colonel	major	captain
(S)	fana	fältmarskalk	general	överste	major	kapten
(DK)	fane	feltmarskal	general	oberst	major	kaptajn
(I)	bandiera	maresciallo	generale	colonnello	comandante	capitano
(E)	bandera	mariscal	general	coronel	comandante	capitán

	 4	 4	 5	 8	 1	 6
(NL)	luitenant	sergeant	mineur	verkenner	spion	bom
(F)	lieutenant	sergent	démineur	éclaireur	espion	bombe
(D)	Leutnant	Unteroffizier	Mineur	Aufklärer	Spion	Bombe
(GB)	lieutenant	sergeant	miner	scout	spy	bomb
(S)	løjtnant	sergeant	minør	spanare	spion	bomb
(DK)	løjtnant	underofficer	minør	spejder	spion	bombe
(I)	tenente	sergente	artificiere	esploratore	spia	bomba
(E)	teniente	sargento	minador	explorador	espía	bomba

COMPACT STRATEGO®

Stratego® est un jeu d'attaque et de défense. Suspense et imprévu constituent des éléments importants du jeu.

En bref

Chacun des deux joueurs possède une armée composée de 40 pièces. Ces pièces ont des grades différents. Chaque joueur a un drapeau. Il s'agit de défendre son propre drapeau et de conquérir le drapeau de l'adversaire, en disposant en secret son armée et en la menant à la victoire.

Préparation

1. Détachez toutes les pièces et placez-les sur leurs supports.
2. Attribuez une couleur à chaque joueur.
3. Placez le plan de jeu sur la table en orientant le mot "STRATEGO®" vers les joueurs et de manière à ce que le joueur "rouge" ait le côté rouge devant lui et le joueur "bleu" le côté bleu.
4. Disposez vos pièces sur les quatre rangées inférieures du plateau de jeu. Les pièces doivent être placées de façon à ce que l'adversaire ne puisse pas voir leurs grades, donc dos à l'adversaire. Les deux rangées centrales (celles avec les lacs) restent vides. Aucune pièce ne peut y être placée pendant la mise en place des pièces. La disposition des pièces constitue une phase essentielle du jeu. La victoire ou la défaite peuvent en dépendre. Vous trouverez quelques conseils en fin des règles du jeu.

5. En bordure du plan de jeu figurent tous les grades classés dans l'ordre hiérarchique décroissant avec l'indication du nombre de pièces pour chaque grade.

Déroulement du jeu:

C'est "rouge" qui commence ! Ensuite, les joueurs jouent un coup à tour de rôle. On déplace une pièce, ou bien on attaque 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 à droite ou à gauche, soit d'une case en avant ou en arrière. (L'éclaireur est une exception; nous en parlerons ultérieurement).
2. On ne peut placer qu'une seule pièce par case, on ne peut pas sauter par dessus une autre pièce, et il n'est pas possible de déplacer des pièces en diagonale.
3. Les pièces ne doivent pas se trouver sur les deux lacs au centre du plateau de jeu. Elles ne peuvent pas non plus les franchir.

4. Il n'est pas permis de déplacer une pièce entre les mêmes deux cases de manière ininterrompue. Ce va-et-vient n'est autorisé que cinq fois. Il est important de savoir quel joueur a commencé à déplacer la pièce d'une case à l'autre. Celui-ci doit en effet cesser le premier, ce qui peut avoir pour conséquence une perte importante de pièces.

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

6. Il existe des règles spéciales pour les éclaireurs. Les éclaireurs peuvent sauter des cases vides de façon illimitée, vers la droite, vers la gauche, en avant et en arrière. Mais ils ne peuvent sauter par dessus ni des pièces de leur propre camp, ni par dessus des pièces adverses. Ils ne peuvent pas non plus franchir les lacs. Les éclaireurs sont les seules pièces capables d'attaquer à distance, à condition que les cases intermédiaires soient libres.

L'attaque

1. Lorsque l'une de ses pièces se trouve directement devant, à côté ou derrière une pièce de l'adversaire, on peut attaquer cette pièce.
2. L'attaque se déroule ainsi : on prend sa pièce et on touche la pièce adverse en nommant le grade de sa propre pièce. L'adversaire nomme alors le grade de sa pièce.
3. La pièce dont le grade est le plus bas est battue et est retirée du plateau de jeu. Si la pièce attaquante gagne, elle prend la place de la pièce qui a été battue. Si c'est la pièce attaquée qui gagne, elle reste tout simplement en place.
4. Si on attaque une pièce de même grade, les deux pièces sont retirées du jeu.
5. On n'est jamais obligé d'attaquer.
6. Comme déjà mentionné ci-dessus, un éclaireur peut attaquer à distance. Les cases intermédiaires doivent être libres.

Les grades

1. Le maréchal bat un général ainsi que tous les grades inférieurs. Le général bat les colonels et tous les grades inférieurs, et ainsi de suite jusqu'à l'espion qui constitue le grade le plus bas. Les grades sont représentés dans l'ordre en bordure du plan de jeu et au début des présentes règles du jeu. Ils sont accompagnés de leur nom dans les règles du jeu.

2. Bombes et démineurs. Chaque pièce qui attaque une bombe périt, à l'exception du démineur. Lorsque le démineur attaque une bombe, celle-ci devient inoffensive et on la retire du plateau de jeu. Le démineur prend alors la place de la bombe ainsi désamorcée.

3. L'espion. L'espion a le grade le plus bas. Chaque pièce qui l'attaque gagne. Mais il possède une qualité particulière qui le transforme en traître. Lorsque l'espion attaque le maréchal, il le bat !

Cette règle ne compte que dans le cas où c'est l'espion qui est l'attaquant. Si c'est le maréchal qui attaque, c'est le maréchal qui gagne et l'espion disparaît du plateau de jeu.

Le gagnant

Une partie est finie:

1. lorsque l'un des adversaires capture le drapeau ennemi, et gagne;
2. lorsque l'un des deux ne peut plus déplacer de pions, c'est alors son adversaires qui gagne.

Tactique et stratégie

On peut déduire de ce qui précède que la mise en place des pièces au début peut être déterminante pour l'issue du jeu. Votre drapeau est votre pièce la plus importante.

Il est donc plus prudent de l'entourer de bombes, de manière à ce que seul un démineur puisse la conquérir.

L'éclaireur est une pièce maîtresse en fin de jeu. Bien que vous en ayez huit, il ne faut pas vous en servir avec trop de désinvolture. Ne les placez donc pas tous en première ligne.

Gardez vos démineurs provisoirement en retrait. Vous en aurez grand besoin en fin de jeu.

Soyez très prudent en ce qui concerne votre espion.

Si vous le perdez, la puissance du maréchal adverse augmente considérablement.

Pendant le jeu, vous pouvez trier les pièces battues et les ranger dans la boîte, ce qui vous permettra d'avoir une bonne vue d'ensemble de la force de votre adversaire.

Le nombre de pièces par grade figure sur le bord du plateau de jeu.

Nous vous souhaitons de passer d'agréables moments !