

Tip: Geschlagene Figuren des Gegners sollten sofort in die Schachtel zurückgelegt werden. Das erleichtert den Überblick, wie viele von welchen Figuren noch im Spiel sind.

Die Ränge (wer schlägt wen)

Grundsätzlich schlägt die ranghöhere Figur jede Figur, die im Rang niedriger ist! Der Feldmarschall ist die ranghöchste Figur. Er schlägt alle rangniedrigeren Figuren, vom General bis zum Spion.

Besonderheiten:

- FELDMARSCHALL: Er kann nur vom Spion geschlagen werden und natürlich von Bomben, falls er eine attackieren sollte. Der Feldmarschall kann aber, wenn er selbst der Angreifer ist, den Spion schlagen.

- SPION: Der Spion als rangniedrigste Figur hat eine Stärke: Greift er selbst den Feldmarschall an, so ist die ranghöchste Figur geschlagen.

- BOMBEN: Nur Mineure können Bomben unschädlich machen. Jede andere Figur, die eine Bombe angreift, ist geschlagen - was mit dem Ruf "Bumm!" verkündet wird. Hat ein Mineur eine Bombe entschärft, nimmt er sie vom Spielplan und zieht auf das Feld der Bombe.

- FAHNE: Die Fahne kann von jeder beweglichen Figur geschlagen (erobert) werden.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die Fahne des Gegners geschlagen (erobert) hat. Dieser Spieler gewinnt.

Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, weil alle seine beweglichen Figuren geschlagen sind. Wer nur noch Bomben und die Fahne besitzt, muß aufgeben und verliert das Spiel.

Strategische Tips

Aus den Regeln ist schon zu erkennen, wie wichtig der Aufbau der Figuren ist. Die Fahne als zentrale Figur muß gut geschützt werden. Bomben eignen sich dafür sehr gut - die Fahne kann dann nur von Mineuren angegriffen werden. Zur Ablenkung sollten die übrigen Bomben an anderer Stelle platziert werden.

In die vorderste Linie gehören einige Aufklärer, aber auch ranghohe Figuren.

Die Aufklärer erkunden die Stärke des Gegners, ranghohe Figuren eignen sich sowohl für Verteidigung und Angriff.

Nicht alle Aufklärer sollten vorne platziert werden, sie sind auch noch im Endspiel wichtig.

Mineure sollten gut verteilt werden und eher in den hinteren Reihen stehen, da sie für das Endspiel benötigt werden.

Auch auf den Spion muß geachtet werden, da nur er den gegnerischen Feldmarschall schlagen kann.

ORIGINAL STRATEGGO®



498

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

1	1	1	2	3	4
vaandel drapeau Fahne flag fana fane bandiera bandera	maarschalk maréchal Feldmarschall marshal faltmarschalk fetmarskal maresciallo mariscal	generaal général General general general generale general	kolonel colonel Oberst colonel överste oberst colonnello coronel	majoer commandant Major major major comandante comandante	kapitein capitaine Hauptmann captain kapten kapitajn capitano capitán

4	4	5	8	1	6
luitenant lieutenant Leutnant lieutenant löjnant löjnant tenente teniente	sergeant sergent Unteroffizier sergeant sergeant sergeant sergente sargento	mineur démineur Mineur miner minør artificiere minador	verkenner éclairneur Aufklärer scout spanare spejder exploratore explorador	spion espion Spion spy spion spion spia espia	bom bombe Bombe bomb bomb bombe bomba bomba

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. Aus dieser Ungewißheit entwickelt sich die für dieses Spiel typische Spannung.

ZUBEHÖR

40 blaue Spielfiguren
40 rote Spielfiguren
1 Spielplan
1 Trennwand
1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Fahne zu erobern. Jeder Spieler setzt seine 40

Figuren verdeckt auf den Spielplan. Dabei versucht man, seine eigene Fahne möglichst gut zu schützen und gleichzeitig eine günstige Angriffsposition aufzubauen.

VORBEREITUNG

1. Die Farben - Rot und Blau - werden ausgelost. Rot beginnt immer mit dem Spiel.

2. Der STRATEGO®-Spielplan wird nun so zwischen die beiden Spieler gelegt, daß jeder vor seiner eigenen Farbe sitzt.

Als Hilfe für die Spieler sind auf dem Spielplanrand die Ränge abgebildet - in der Reihenfolge von hoch bis niedrig. Zusätzlich ist angegeben, wie viele Figuren von jedem Rang vorhanden sind.

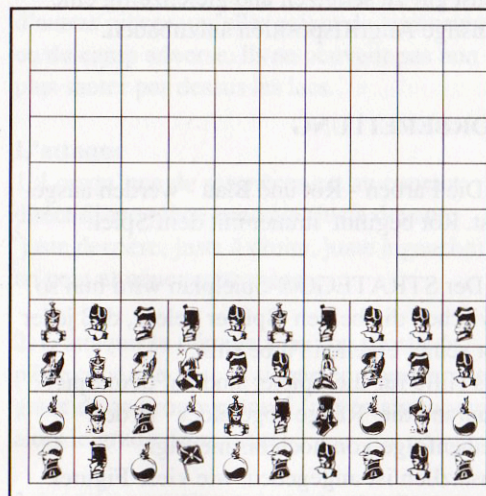
3. Die Trennwand wird auf die Mitte des Spielplans gesetzt. Sie verhindert unerwünschte Einblicke, während die Figuren aufgebaut werden.

4. Jeder Spieler nimmt die Figuren seiner Farbe an sich und setzt sie auf den Spielplan - pro Feld eine Figur:

- Die neutrale Rückseite aller eigenen Figuren muß zum Gegner zeigen.
- Jeder Spieler darf nur die Ränge seiner eigenen Figuren sehen können.
- Jeder Spieler darf seine Figuren nur auf die vier hinteren Reihen seiner Spielplanhälfte setzen - die beiden mittleren Reihen mit den Seen bleiben unbesetzt. Ansonsten kann jeder Spieler frei wählen, wie er seine Figuren verteilt. Die Aufstellung der Figuren ist für den weiteren Spielverlauf von großer Bedeutung. Sie finden deshalb in diesen Regeln einige Tips hierzu.

5. Die Trennwand wird entfernt und als Hilfe neben dem Spielplan plaziert. Beide Spieler sollten die darauf abgebildeten Ränge der Figuren gut erkennen können.

So könnte zum Beispiel die Startaufstellung eines Spielers aussehen.



SPIELABLAUF

Rot beginnt und macht den ersten Zug. Dann sind beide Spieler abwechselnd an der Reihe. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann entweder

- eine eigene Figur ziehen oder
- eine gegnerische Figur angreifen.

Beide Aktionen in einem Zug sind nicht erlaubt. Ausnahme: Die Aufklärer!

1. Eigene Figuren ziehen

- Eine eigene Figur darf ein Feld weit gezogen werden - waagrecht oder senkrecht, aber niemals diagonal.
- Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen.
- Andere Figuren dürfen nicht übersprungen werden.
- Seen dürfen weder betreten noch übersprungen werden.
- Das Hin- und Herziehen einer Figur auf zwei Feldern ist höchstens fünfmal hintereinander erlaubt.
- Spätestens im sechsten Zug muß die Figur auf ein anderes, drittes Feld gezogen werden.
- Die Bomben und die Fahne können nicht gezogen werden. Sie bleiben während des

gesamten Spiels auf ihren Feldern stehen.

Die Aufklärer:

- Aufklärer können beliebig weit über unbesetzte Felder springen;
- in gerader Richtung: waagrecht oder senkrecht.
- Aufklärer können nicht über Seen oder Figuren springen.

2. Eine gegnerische Figur angreifen

Eine gegnerische Figur kann nur angegriffen werden, wenn die eigene Figur auf einem benachbarten Feld steht: davor, daneben oder dahinter (Ausnahme: Aufklärer!). Von diagonal angrenzenden Feldern aus ist kein Angriff möglich.

- Will ein Spieler eine benachbarte Figur angreifen, so nimmt er seine attackierende Figur in die Hand und tippt damit die gegnerische Figur an.
- Beide Spieler nennen nun den Rang ihrer Figur und zeigen sie vor.
- Die Figur mit dem niedrigeren Rang ist geschlagen und wird vom Spielplan genommen.
- Gewinnt der Angreifer, so rückt er auf den Platz der geschlagenen Figur vor.
- Gewinnt die angegriffene Figur, so muß sie an ihrem Platz stehenbleiben.
- Haben beide Figuren den gleichen Rang, so sind beide geschlagen und werden entfernt.
- Kein Spieler ist gezwungen, anzugreifen. Gegnerische Figuren können beliebig lange auf benachbarten Feldern stehen.

Die Aufklärer:

- Aufklärer können in einem Zug springen und angreifen.
- Beispiel: Ein Aufklärer springt in gerader Linie über 4 freie Felder - auf das Feld neben eine gegnerische Figur.
- Der Spieler tippt diese Figur an, als Zeichen des Angriffs.