

ORIGINAL

Stukken

®



case, 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 lacs, 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 lacs.

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.

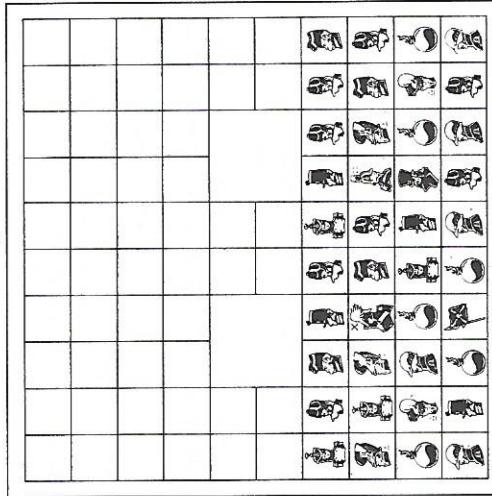
Tactique et stratégie

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 trier 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:



Aus dieser Ungewissheit heraus entwickelt sich die für dieses Spiel typische Spannung.

ZUBEHÖR

40 blaue Spielfiguren und Rangkärtchen
40 rote Spielfiguren und Rangkärtchen
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. Vor dem ersten Spiel müssen die Rangkärtchen vorsichtig aus dem Rahmen gelöst werden. Dann werden sie in die Spielfiguren gesteckt (vgl. Skizze). Dabei achtet man darauf, dass die Kärtchen richtig ausgerichtet sind, die Figur also mit dem Kopf nach oben zeigt, und dass die Farbe von Rangkärtchen und Spielfigur identisch ist.

2. Rot beginnt immer mit dem Spiel.

3. Der STRATEGO®-Spielplan wird nun ausgebreitet und zwischen die beiden Spieler auf den Tisch gelegt.

4. Die Trennwand wird auf die Mitte des Spielplans gesetzt. Die Seite mit den roten Spielfiguren zeigt zu dem Spieler mit der Farbe rot, die Seite mit den blauen Figuren zu dem Spieler mit der Farbe blau. Die Wand verhindert unerwünschte Einblicke, während die Figuren aufgebaut werden. Die Trennwand gibt Stratego-Anfängern außerdem viele Informationen: Auf ihr sind alle Spielfiguren zu sehen, jeweils geordnet nach ihrem Rang (ranghoch - rangniedrig). Aufgeführt wird auch, wie viele Spielfiguren es pro Rang im Spiel insgesamt gibt.

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.

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. Auf den Rückseiten der Spielfiguren sieht jeder Spieler eine Illustration zum Rang der Figur sowie eine Zahl. Diese Zahl entspricht jeweils dem Rang der Figur. Der Feldmarschall hat den höchsten Rang und daher die Zahl 10, der General hat die Zahl 9, der Spion die 1 usw. Lediglich die 'Bomben' und die 'Fahne' haben keine Nummer, da sie besondere Funktionen im Spiel haben.

Die Aufstellung der Figuren ist für den weiteren Spielverlauf von großer Bedeutung. Sie finden deshalb in diesen Regeln einige Tipps hierzu.

6. Die Trennwand wird entfernt. Sie bleibt in der Nähe des Spielbretts stehen, damit die Spieler sich die Namen der Spielfiguren einprägen können. Es macht mehr Spaß, die Figuren mit ihren Rangnamen zu benennen, als lediglich Nummern zu verwenden.

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 - wagerecht oder senkrecht, aber niemals diagonal. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Andere Figuren dürfen nicht übersprungen werden. Sein 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 (2):

Aufklärer können beliebig weit über unbesetzte Felder springen; in gerader Richtung: wagerecht 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. Der Angreifer nennt nun den Rang (oder die Nummer) seiner Figur und zeigt sie vor, dann nennt der Angegriffene den Rang (oder die Nummer) seiner Figur und zeigt 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 (2):

Aufklärer können in einem Zug springen und angreifen. Beispiel: Ein Aufklärer springt in gerader Linie über 4 freie Felder und greift die gegnerische Figur direkt an, indem er die Figur leicht antippt.

Die Ränge (wer schlägt wen?):

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

1. FELDMARSCHALL (10):

Der Feldmarschall (10) schlägt den General (9) und alle andere Ränge. Er kann nur vom Spion (1) geschlagen werden und natürlich von den Bomben, falls er eine attackieren sollte.

2. BOMBEN: Nur Mineur (3) 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.

3. SPION (1): Der Spion ist die rangniedrigste Figur und wird durch jede andere Figur geschlagen. Er hat eine Stärke: Greift er selbst den Feldmarschall an, so ist die ranghöchste Figur geschlagen.

4. FAHNE: Die Fahne kann von jeder beweglichen Figur geschlagen (erobert) werden, also auch durch einen springenden Aufklärer.

SPIELENDE

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 (2) sollten vorne platziert werden, sie sind auch noch im Endspiel wichtig. Mineure (3) sollten gut verteilt werden und eher in den hinteren Reihen stehen, da sie für das Endspiel benötigt werden. Auch auf den Spion (1) muss geachtet werden, da nur er den gegnerischen Feldmarschall (10) schlagen kann.

Tipp: Geschlagene Figuren des Gegners sollen sofort sortiert in dem Einsatz der Spielschachtel abgelegt werden. Dort sind die Nummer aufgedruckt, so dass jede Figur ihren Platz hat. Das erleichtert den Überblick, wie viele von jeder Figuren noch im Spiel sind.

Möchten Sie Kontakte zu anderen Stratego-Spielern und Spielerinnen knüpfen? Sind Sie interessiert, an Stratego-Turnieren und -Meisterschaften teilzunehmen? Oder haben Sie einfach nur Fragen zum Spiel und suchen nach neuen Strategien? Dann schreiben Sie uns.

Stratego Deutschland e.V.

Kontakt: Dieter Krapp
JUMBO Spiele GmbH
Postfach 10
58845 Herscheid

e-mail: Dkrapp@aol.com