

ORIGINAL

# Stratford®





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 - 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 (2):

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. 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. Besonderheiten:

#### 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 Mineure (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 sollten 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

