

Ein Aufklärer
kann auf jedes
dieser Felder
ziehen.



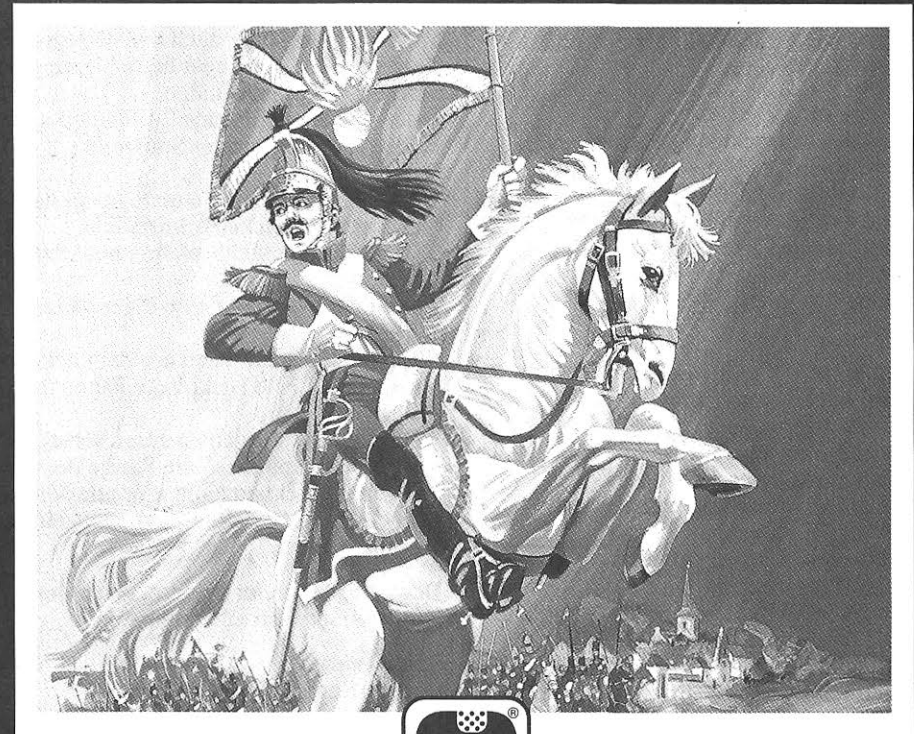
Das Rekrutierungsfeld

Das Startfeld für die
Figur mit der Fahne.



Eine Kanone darf nicht
über die Festung schießen,
weil es nicht erlaubt ist.

STRATEGO® 4



3450

Spielregeln

STRATEGO® 4

Ein ausgezeichnetes Strategiespiel für 3 oder 4 Personen ab 8 Jahren.

Spielgeschichte:

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Kommandeurs, der ein Heer befehligt. Es ist der Vorabend einer entscheidenden Auseinandersetzung. Jede Partei bezieht Stellung am Rand einer großen Ebene. In weiter Ferne erkennt man schemenhaft die Festung, die jeder erobern will!

Spielziel:

Wer zuerst seine Fahne auf die Spitze der Festung setzt, gewinnt!

Spielmaterial:

- 1 beidseitig bedruckter Spielplan
- 80 Spielfiguren, je 20 in 4 Farben
- 80 Rangkärtchen, je 20 in 4 Farben
- 4 Fahnen, dazu Aufkleber in 4 Farben
- 4 Rekrutierungskarten mit je einem Clip als Schieber
- 1 Festung
- 1 Regel

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 und daß die Farbe von Rangkärtchen und Figur identisch ist (also gelbe Kärtchen in gelbe Figuren, etc.). Die Aufkleber werden auf die Fahnen geklebt. Schließlich wird noch auf jede Rekrutierungskarte ein Clip gesteckt.



Spielvorbereitungen:

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Dabei wird je nach Spielerzahl die Seite für drei oder vier Spieler oben aufgelegt. Die Festung wird in die Löcher in der Planmitte gesteckt. Die Spieler setzen sich vor eine Planseite. An den Planrändern sind die Startzonen farblich markiert. Dadurch wird jedem Spieler eine Farbe zugeordnet. Jeder erhält in seiner Farbe die 20 Spielfiguren, die Fahne und die Rekrutierungskarte. Auf dieser Karte wird der Clip auf den Wert "0" geschoben.

Diese Karte informiert auch über die Reihenfolge der Ränge aller Spielfiguren. Die wertvollste Figur ist der Feldmarschall, danach folgt der General, etc. Am Ende der Rangfolge befindet sich die Kanone. Zur besseren Übersicht sind die einzelnen Ränge durchnummeriert (Feldmarschall Nr. 9, ... , Kanone Nr.1). Außerdem informiert die Karte, wie häufig jeder Rang vorkommt (beispielsweise Rang 5, Leutnant, 3x).

Für die Auseinandersetzung gilt:

Höhere Ränge schlagen niedrigere Ränge! Mit diesem ersten Wissen stellt jeder Spieler seine Figuren in die Startzonen. Spielerfahrung oder auch die strategischen Tips am Ende der Regel helfen, eine gute Startaufstellung zu finden.

Jeder Spieler stellt seine 20 Figuren auf die Felder der farbgleichen Startzone.

Dabei gilt:

* Auf jedes Feld wird eine Figur gestellt.

* Das gekennzeichnete Mittelfeld (Rekrutierungsfeld) bleibt unbesetzt (vgl. Skizze S.6)

* Die Fahne wird auf eine eigene Figur freier Wahl gesteckt.

Diese Figur muß dann auf dem gekennzeichneten Feld (gekennzeichnete Fahnen) starten.

* Die Figuren werden so ausgerichtet, daß nur ihr Eigentümer die Ränge der Figuren erkennen kann. Für alle Mitspieler bleibt der Rang jeder einzelnen Figur geheim.

Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn!

Spielverlauf:

Der Spieler am Zug setzt eine seiner Figuren. Entweder bewegt er eine eigene Figur oder er greift eine Figur eines Mitspielers an.

Bewegungsregeln:

Eine Figur darf um ein Feld nach links oder rechts, vorwärts oder rückwärts gesetzt werden. (es gibt ein paar Ausnahmen von dieser Regel, die später erklärt werden)

* Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen

* Keine Figur darf diagonal gezogen werden.

* Keine Figur darf über andere Figuren springen.

Angriffs- wie Verteidigungsmöglichkeiten sollten gleichermaßen berücksichtigt werden.

* Aufklärer gewinnen im Endspiel an Stärke, da dann einige Figuren vom Plan verschwunden sind und der freie Platz den Aufklärern mit ihrer großen Reichweite entgegenkommt.

Sie sind dann eine echte Gefahr für Spione und Kanonen.

* Kanonen sind gefährliche Waffen, da sie alle gegnerischen Figuren schlagen. Aber, jede Kanone kann nur einmal angreifen.

Deshalb sollte man gut überlegen, wann man sie einsetzt.

Andererseits wird die Kanone, da sie den niedrigsten Rang inne hat, von jeder gegnerischen Figur geschlagen.

Deshalb sollte man ihren Angriff aber auch nicht zu lange hinauszögern.

Am besten bringt man Kanonen unmittelbar hinter einem See in Stellung. Von dort aus können sie bis in den Ring der Festung schießen.

* Wenn ein Spieler versucht, blitzartig seine Fahne zur Festung zu führen, muß man rechtzeitig gegensteuern.

Wenn keiner diesen Vorstoß behindert, kann es zu einem schnellen Sieg kommen.

* Wer seine Fahne freiwillig herrenlos zurückläßt, sollte sicherstellen, daß eine eigene andere Figur sie möglichst bald wieder aufnehmen kann, bevor eine gegnerische Figur sie erobert.

* Für die eigene Strategie kann es hilfreich sein zu wissen, welche Figuren die anderen schon verloren haben.

Deshalb sollte man immer mal wieder einen Blick auf die geschlagenen Figuren der Mitspieler werfen.

* Figuren mit hohem Rang sollten nicht ohne Not geopfert werden.

Allerdings hat man die Möglichkeit, sie später wieder zu rekrutieren.

* Wenn eine Rekrutierung bevorsteht, sollte man sein Rekrutierungsfeld freihalten. Mit etwas Geschick kann man aber auch das Rekrutierungsfeld eines Mitspielers blockieren und seine geplante Rekrutierung verzögern.

* Wenn man in einem Spiel zu dritt von beiden Mitspielern angegriffen wird, hilft häufig die Flucht nach vorne.

Man sollte dann versuchen, seine Fahne durchzubringen. Oder, man kann einen Gegner verleiten, selber einen Vorstoß mit dem Fahnenträger zu wagen. Dann wendet sich oftmals das Schicksal gegen ihn und er wird zum Gejagten!

- * Keine Figur darf in einen See gezogen werden oder über einen See springen.
- * Die Festung besteht aus zwei Bereichen, die jeweils als ein Feld gelten: Der äußere Ring und die Turmspitze in der Mitte. Der Ring gilt als ein einzelnes Feld. Deshalb darf immer nur eine Figur auf dem Ring stehen. Jede Figur kann von einem der zwölf benachbarten Felder in den Ring ziehen und auch umgekehrt, die Figur im Ring kann auf jedes der zwölf Nachbarfelder ziehen.
- * Keine Figur darf mehr als fünfmal hintereinander zwischen zwei benachbarten Feldern hin- und herziehen. Man muß sich also merken, wer mit dem Hin- und Herziehen begonnen hat. Dieser Spieler ist nach dem fünften Mal gezwungen, einen anderen Zug auszuführen.
- * Das Mittelfeld in der Startzone heißt Rekrutierungsfeld. Bei der Startaufstellung bleibt dieses Feld leer. Während des Spiels dürfen Figuren dieses Feld durchaus besetzen. (Die genaue Bedeutung dieses Feldes wird später erklärt.)

Angriffsregeln:

- * Eine Figur darf eine gegnerische Figur angreifen, wenn diese auf einem Nachbarfeld (nicht diagonal) steht. Für die Festung gilt, daß die Figur im Ring jede gegnerische Figur auf einem der zwölf Nachbarfelder angreifen kann und umgekehrt. Von jedem dieser zwölf Felder kann die Figur im Ring angegriffen werden.
- * Der Spieler, der angreift, nimmt seine Figur und berührt mit ihr kurz die gegnerische Figur, die er angreifen will. Dann sagt er laut den Rang seiner Figur (z.B. Rang 7, Major). Daraufhin nennt der Mitspieler den Rang der angegriffenen Figur (z.B. Rang 4, Unteroffizier).
- * Die Figur mit dem niedrigeren Rang verliert und wird vom Plan genommen. Wenn der Angreifer gewonnen hat, nimmt er das Feld des Verlierers ein. Hat der Verteidiger gewonnen, bleibt er auf seinem Feld stehen.
- * Der Gewinner darf auf seiner Rekrutierungskarte den Clip eine Position höher schieben.
- * Wenn die angreifende und die verteidigende Figur den gleichen Rang inne haben,

verlieren beide und müssen vom Plan genommen werden.

- * Figuren, die vom Plan genommen wurden, werden vor den jeweiligen Besitzer gestellt und zwar so, daß die Mitspieler den Rang dieser Figuren sehen können.

Besondere Merkmale einzelner Figuren:

Hauptmann, Rang 6, 3x vorhanden, Abbildung mit Pferd:

Bewegung: Der Hauptmann gehört zur Kavallerie, deshalb kann er schneller vorwärts kommen. Er darf in einem Zug bis zu zwei Felder weit ziehen. Es ist auch erlaubt, innerhalb der Bewegung nach einem Feld die Richtung zu wechseln.

Angriff: Während der Bewegung darf aber nur eine gegnerische Figur angegriffen werden. Außerdem gilt: Wenn schon auf dem ersten Feld ein Angriff Erfolg hat, darf der Hauptmann seine Bewegung nicht weiter fortführen.

Aufklärer, Rang 3, 4x vorhanden, Abbildung mit Handschuh: Bewegung: Der Aufklärer darf über mehrere leere Felder in gerader Richtung ziehen, nach links, nach rechts, vor oder zurück. Er darf allerdings nicht über andere Figuren, die Festung oder einen See springen (vgl. Skizze, S.6) Angriff: Der Aufklärer darf also auch aus größerer Entfernung angreifen, vorausgesetzt, daß sich in gerader Linie nur leere Felder zwischen Angreifer und Verteidiger befinden.

Spion, Rang 2, 1x vorhanden,

Abbildung: Figur ganz in Schwarz:

Bewegung: Der Spion bewegt sich wie jede normale Figur ein Feld weiter.

Angriff: Der Spion ist neben der Kanone die einzige Figur, die den Feldmarschall schlägt und auch nur dann, wenn der Spion selber angreift. Greift der Feldmarschall an, verliert der Spion.

Kanone, Rang 1, 2x vorhanden, Abbildung: nur Waffe: Bewegung: Die Kanone wird wie jede normale Figur ein Feld weit bewegt. Angriff: Eine Kanone, die angreift, schlägt jede andere Figur. Kanonen schießen aus der Distanz. Sie zielen auf ein Feld, das in gerader Linie exakt drei Felder weit entfernt liegt. Die beiden Felder zwischen

Kanone und Zielfeld müssen leer sein. Kanonen können über einen See angreifen, der See zählt dann als ein Feld.

Sie können in die Festung hineinschießen, aber nicht über sie hinweg.

ACHTUNG: Jede Kanone hat nur eine Angriffsmöglichkeit.

Nachdem sie geschossen und die gegnerische Figur geschlagen hat, wird auch sie selbst vom Plan genommen.

Die Fahne:

Jede Figur kann maximal eine Fahne mit sich führen. Die Fahne wird dazu einfach oben auf die Figur gesteckt.

WICHTIG: Der Fahnenträger darf immer nur ein Feld weiterziehen, auch wenn es sich dabei um einen Hauptmann oder Aufklärer handelt.

Wird ein Fahnenträger geschlagen, kommt die Figur vom Brett, die Fahne bleibt im Spiel. Die gegnerische Figur kann die Fahne nun ihrerseits an sich nehmen und in einem späteren Zug damit entfliehen. In einem solchen Fall muß die Fahne zuerst zurückerobert werden, wenn man das Spiel gewinnen will.

Wenn der Fahnenträger von einer gegnerischen Figur mit gleichem Rang oder durch einen Kanonenschuß angegriffen wird, müssen jeweils beide Figuren den Plan verlassen. Die Fahne bleibt aber im Spiel. Sie wird dann herrenlos auf das Feld gelegt. Jede Figur, die dieses Feld später, während des Spiels erreicht, darf die Fahne an sich nehmen. Es ist auch erlaubt, die eigene Fahne freiwillig auf einem Feld abzulegen, um lediglich die Figur weiterzuziehen.

Rekrutierung

Es gibt zwei Situationen, in denen ein Spieler eine eigene Figur rekrutieren darf:

1. Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler auf seiner Rekrutierungstafel den Clip auf den Wert "0" gesetzt.

Nach jedem Angriff darf der Gewinner, dabei ist es egal ob er selbst angegriffen hat oder angegriffen wurde, den Clip um einen Wert höher schieben. Sobald der Schieber den Wert "VI" erreicht, darf der Spieler sofort rekrutieren.

2. Wenn eine Figur eine gegnerische Fahne erobert, auch wenn die Fahne herrenlos auf dem Plan liegt, darf der Spieler rekrutieren.

Beim Aufnehmen einer herrenlosen Fahne gilt allerdings die Einschränkung, daß die Fahne von ihrem eigentlichen Besitzer abgelegt worden sein muß.

(Bsp.: Der gelbe Spieler hat seine gelbe Fahne auf einem Feld abgelegt. Sie wird von einem anderen Spieler aufgenommen. In diesem Fall darf dieser Spieler rekrutieren.) Die Rekrutierung wird folgendermaßen durchgeführt:

- * Der Spieler wählt eine eigene Figur, die zuvor geschlagen wurde und vor ihm steht.
- * Diese Figur wird auf das Rekrutierungsfeld gestellt. Wenn aber das Feld in diesem Augenblick besetzt ist, hat man Pech gehabt. Die Rekrutierung darf später nicht nachgeholt werden.
- * Der Clip auf der Rekrutierungstafel wird, wenn er auf Wert "VI" stand, wieder auf "0" heruntergeschoben.

Spielende:

Sobald ein Spieler eine eigene Figur mit der eigenen Fahne auf den Turm der Festung zieht, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler hat gewonnen!

Hinweis zum Spiel zu dritt:

Beim Spiel zu dritt wird die Festung von lediglich neun Feldern statt zwölf Feldern wie beim Spiel zu vier umgeben. Die Bewegungs- und Angriffsregeln vom Ring der Festung aus beziehen sich dabei natürlich nur auf diese neun Felder.

Variante beim Spiel zu viert:

Beim Spiel zu viert besteht die Möglichkeit, in zwei Parteien zu spielen.

Die beiden Partner sitzen sich dabei gegenüber. Sie unterstützen sich gegenseitig so gut wie möglich.

Es ist aber natürlich nicht erlaubt, die Ränge der Figuren des Partners einzusehen. Es gewinnt die Partei, die zuerst eine eigene Fahne auf die Turmspitze der Festung setzt.

Taktische und strategische Tips:

- * Bei der Startaufstellung kommt es auf die richtige Verteilung der Ränge an. Man sollte vermeiden, Figuren mit gleichem Rang zu bündeln. Die Kanonen gehören in die vorderste Reihe, denn sie sollten schnell einsatzbereit sein.