



STRATEGO

Spielregeln

Stratego ist ein Spiel, das nicht nur den beiden Spielern, sondern auch den Zuschauern viele gemütliche und spannende Stunden bereiten wird. Das Ziel von Stratego ist: die Eroberung der feindlichen Fahne. Dazu erhält jeder Spieler eine Armee aus vierzig Spielstücken.

Diese Stücke sind der Rangordnung nach wie folgt eingeteilt:

1 Spion	4 Leutnants	1 General
8 Aufklärer	4 Hauptleute	1 Feldmarschall
5 Mineure	3 Majore	1 Fahne
4 Unteroffiziere	2 Obersten	6 Bomben

Diese Stücke müssen strategisch derart aufgestellt werden, dass Angriff und Verteidigung günstig verlaufen.

Strategie, Grundlage vieler Spiele, wie z.B. Schach- und Damespiel, erinnert uns unwillkürlich an Kriegführung.

Der Herausgeber ist jedoch weit davon entfernt ein Kriegsspiel zu bringen. Die Rangordnung einer Armee wurde ausschliesslich eingeführt, weil sie sich so gut dazu eignet den einzelnen Spielstücken einen bestimmten Wert zu verleihen.

Aufstellung der Stücke

Zunächst wird gelost wer mit den roten Stücken spielen darf, weil der Rotspieler das Spiel eröffnen darf.

Darauf legen die Spieler die Spieltafel zwischen sich, das **Stratego-Zeichen** nach ihrer Seite, und stellen auf jedes Feld der vor ihnen liegenden Spielhälfte ein Spielstück, jedoch derart, dass die Rückseite der Stücke dem Gegner zugewandt ist, damit der Gegenspieler den Wert dieser Stücke nicht sieht.

Bei der Aufstellung müssen die Felder der beiden mittleren Reihen unbesetzt bleiben, ebenso wie die beiden Seen, durch die auch während des Spieles die Armeen nicht ziehen dürfen.

Aus den Spielregeln erhellt, dass die Stücke nach eigenem Ermessen strategisch aufgestellt werden müssen.

Spielregeln

Wechselweise dürfen die Spieler eines der Stücke ein Feld verschieben, nach vorn oder hinten, nach rechts oder links.

Nur der **Aufklärer** darf in einem Zug über mehr als ein unbesetztes Feld springen, jedoch nicht weiter als ein Feld vor oder neben einem Gegenspieler, wodurch er jedoch seinen Rang als Aufklärer verrät.

Fahne und **Bomben** dürfen **nicht** verschoben werden und bleiben also während des ganzen Spieles auf dem von ihnen besetzten Feld stehen.

Wenn die gegnerischen Stücke einander so nahe gekommen sind, dass sie **gegenüber-** oder **nebeneinander** stehen, darf der Spieler, der an die Reihe kommt, sein Stück in die Hand nehmen, das gegnerische Stück berühren und gleichzeitig den Rang seines eigenen Stückes nennen.

Der Gegenspieler antwortet damit, dass er den Rang seines Stückes bekanntgibt. Wenn es sich dabei um ein Stück mit einem **niedrigeren** Rang handelt, wird dieses aus dem Spiel genommen und das Stück mit dem höheren Rang nimmt den freigeordneten Platz ein.

Stellt sich jedoch heraus, dass das Stück des Gegenspielers einen **höheren** Rang hat, muss das Stück mit dem niedrigeren Rang aus dem Spiel verschwinden und bleibt das Stück mit dem höheren Rang auf seinem Platz stehen.

Ein Spion muss also einem Aufklärer weichen, ein Aufklärer einem Mineur, ein Mineur einem Unteroffizier, der Unteroffizier einem Hauptmann usw.

Falls ein Spieler ein Stück des Gegners berührt, das **denselben** Rang führt wie sein eigenes Stück, so fallen **beide** Stücke.

Wenn zwei Stücke nebeneinander stehen, braucht man nicht sofort zu schlagen. Jeder der beiden Spieler kann sich als erster dazu entschliessen.

Durch Berührung mit einer **Bombe**, die selbst **nicht** verschoben werden darf, fällt **jedes** Stück, ungeachtet seines Ranges, die **Mineure** ausgenommen. Falls einer der Spieler nämlich eine Bombe mit seinem eigenen Stück berührt, antwortet der Gegner mit: **Bumms!**

Nur die **Mineure** können feindliche Bomben unschädlich machen, worauf diese aus dem Spiel genommen werden müssen.

Die **Fahne**, welche auch nicht verschoben werden darf, fällt durch **jedes** Stück des Gegners.

Der **Feldmarschall**, der Ranghöchste, fällt **nur** durch einen Spion falls er durch letzteren berührt wird. Berührt der Feldmarschall aber den Spion, so muss letzterer ihm weichen.

Wenn einer der Spieler keine Stücke mehr besitzt, die verschoben werden können, z.B. nur noch über die Fahne und Bomben verfügt, so muss er vor dem Gegner **kapitulieren**.

Ein Stück darf nicht mehr als **fünfmal** in dieselben 2 Felder hin und her verschoben werden.

Wer die Fahne des Gegners erobert, ist der Sieger.

Taktik

Aus vorerwähntem geht hervor, dass die Aufstellung der Stücke den Ausgang des Spieles bestimmen kann.

Es empfiehlt sich die Fahne mit einigen Bomben zu umstellen, damit sie zweckmässig verteidigt werden kann.

Es ist aber auch ratsam, den Gegner irrezuführen, indem man einige Bomben nicht unmittelbar neben die Fahne stellt.

Ein einziges ranghohes Stück in der ersten Linie ist gut, aber ein Spieler, der seine ranghohen Stücke zu schnell verliert, steht schwach.

Aufklärer in der ersten Linie sind durchaus zweckmässig, denn sie können die Kraft des Gegners abtasten.

Wer aber all seine Aufklärer verloren hat, spielt wie ein Blinder.

© Hausemann & Hötte N.V.
Amsterdam

wettig ged. 144154 - marque dép./gesetzl. gesch. 258850 - regd. 778395