

STAR WARS STRATEGO

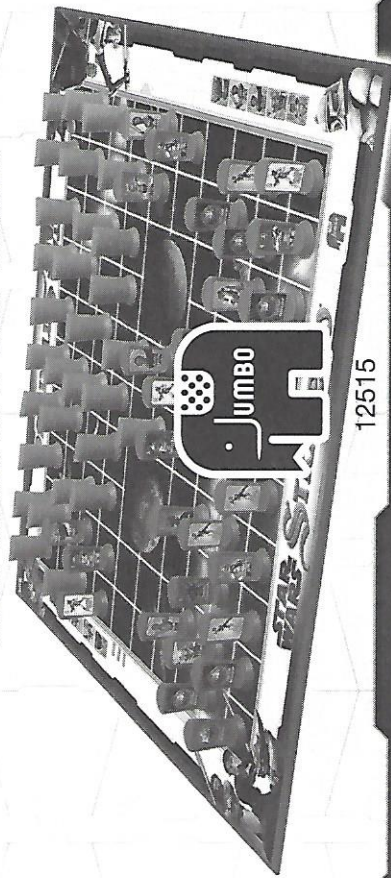
Spielregeln

THE CLONE WARS

ERKENNT DURCH DIE NEUE TV-SERIE AUF PRO!



Nutze die Macht ...
und erobere die Basis



12515

DAS GALAKTISCHE STRATEGIESPIEL



12515

Made by Koninklijke Jumbo B.V. part of JumboDiset, Zaandam, NL
P.O. Box 2224,
1500 GE Zaandam, NL

www.jumbo.eu

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet
Für Kinder unter 3 Jahren. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren



Stratego - The Clone Wars

Während die Klon-Kriege verheerende Auswirkung auf die Galaxis haben, bemühen sich die heldenhaften Jedi-Ritter, die Ordnung aufrecht zu erhalten und Frieden zu stiften. Doch die Separatisten, angeführt von Count Dooku und seine unheimlichen Agenten, unterwerfen immer mehr Sternensysteme der dunklen Seite. Kann Yoda, Obi-Wan Kenobi und Anakin Skywalker die Republik gegen die Separatisten schützen und siegreich aus der Schlacht hervorgehen?

Mit Stratego - The Clone Wars entscheidest du dich für eine Seite der Macht. In gefährlichen Weltraumschlachten musst du deinen Mut und deine Taktik unter Beweis stellen und deine Armee zum Sieg führen...

...möge die Macht mit Dir sein.

Spielausstattung

- 1 x Spielbrett
- 30 blaue Spielfiguren / 30 Aufkleber für die blauen Figuren
- 30 orange Spielfiguren / 30 Aufkleber für die orangenen Figuren
- 1 x Spielanleitung

Vorbereitung

Kleben Sie die Republik Aufkleber auf die blauen Figuren und die Separatisten Aufkleber auf die orangenen Figuren.

Zwei Varianten

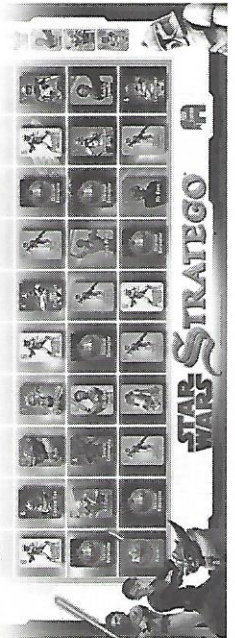
Mit Stratego - The Clone Wars - kann man 2 Varianten spielen:
- Stratego Original Regeln
- Clone Wars Spezialregeln

Wenn Sie Stratego noch nicht kennen, sollten Sie zuerst ein paar Mal nach den Original Regeln spielen, weil diese immer als Grundregeln dienen.

Spielprinzip

Jeder Spieler befehligt eine Armee aus 30 Spielfiguren (orange oder blau). Das Ziel von Stratego ist die Eroberung der gegnerischen Basis. (Spielfigur mit dem Symbol der „**Republic**“ bzw. „**Separatist**“) Daher ist es sinnvoll, die eigene Basis auf ein Feld im hinteren Bereich zu stellen, damit sie nicht sofort geschlagen werden kann. Jeder Spieler verfügt über sechs Bomben, mit denen er seine Basis schützen kann. Die hohen und niedrigen Ränge der Spielfiguren sollten gut über die Felder verteilt werden, damit der Gegenspieler nicht so einfach in die eigenen Reihen eindringen kann. Aber natürlich muss eine Aufstellung auch gute Angriffschancen bieten. Wer nur verteidigt, wird es schwer haben zu gewinnen.

Beispiel für eine Aufstellung



Vor dem Spiel

Die Spieler einigen sich oder lösen aus, wer welche Armee bekommt und wer das Spiel beginnt. Das Spielbrett wird so auf den Tisch gelegt, dass die jeweilige Seite einer Armee zu dem Spieler hinzeigt. Die seitlich gezeigten Spielfiguren haben erst bei der Clone Wars Variante eine Bedeutung und werden später erklärt.

Spielbeginn

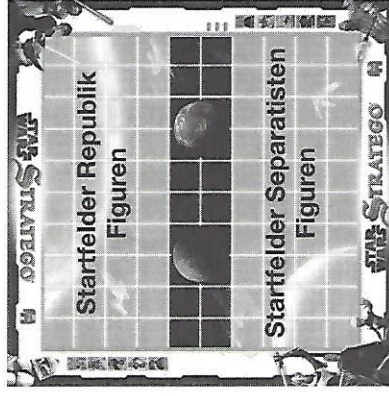
Dann werden die 30 Spielfiguren vor dem Brett platziert und zwar so, dass nur der Spieler die Figuren erkennen kann. Dies ist wichtig, damit der Gegenspieler nicht sieht, wo welche Spielfigur aufgestellt wird.

Figuren verdeckt auf die Startfelder aufstellen

Das Spiel beginnt mit der geheimen Aufstellung. Dabei positionieren die Spieler ihre Spielfiguren so auf ihrer eigenen Hälfte des Spielbretts, dass ihr Gegenüber den Rang nicht sehen kann. Die Spielfiguren werden also so aufgestellt, dass der Spieler selbst die Bildseite sieht und der Gegenspieler die Rückseite. Die Spieler können frei entscheiden, wie und wo sie ihre Armee innerhalb der Startfelder aufstellen. Für die jeweils 30 Figuren hat ein Spieler 40 Felder zur Verfügung.

Die beiden mittleren Reihen dürfen nicht für die Aufstellung benutzt werden.

Die Aufstellung ist eine wichtige Phase des Spiels. Eine kluge Aufstellung kann über Gewinn oder Verlust entscheiden. Auf Seite 2 ist eine Beispielaufstellung. Die Aufstellung und die Position der Basis sollte möglichst oft verändert werden.



Auf den Figuren sieht man eine Abbildung mit Namen und eine Nummer. Diese Nummer gibt die Ranghöhe an. **Count Dooku** bzw. **Yoda** haben den höchsten Rang innerhalb ihrer Armee und somit die Nummer 10, **Obi-Wan Kenobi** und **General Grievous** haben die 9 usw. bis zu **R2-D2** bzw. **R3-S6** mit der Nummer 1.

Nur die Bomben (**Thermal Detonator**) und die jeweilige Basis haben keine Nummer, da sie nicht ziehen können. Einmal aufgestellt müssen diese Figuren das ganze Spiel über auf ihren Feldern stehen bleiben.

Spielverlauf

Der Startspieler fängt an und zieht eine Figur. Anschließend bewegen die Spieler abwechselnd eine Spielfigur. Ein Spieler muss eine Figur ziehen, wenn er an der Reihe ist. Kann er dies nicht, ist das Spiel verloren.

Ein Spieler kann seiner Figuren auf ein leeres Feld ziehen, oder auf ein Feld auf dem sich eine gegnerische Figur befindet. Einen solchen Spielzug nennt man Angriff. Ein Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, immer nur eine Figur bewegen!

Bewegen

Pro Zug eine Figur bewegen

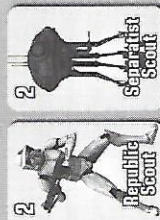
Pro Feld eine Figur

Bomben und Basis können nicht ziehen

Zwei-Feld Regel

Mehr-Feld Regel

Scouts (2)



Angreifen

Jede Figur kann sich immer nur ein Feld weit bewegen, und zwar nach links, nach rechts, nach vorne oder nach hinten. Eine Ausnahme bildet der **Republic- bzw. Separatist Scout** (Nummer 2); dies wird unten näher erläutert.

Auf einem Feld darf stets nur eine Figur stehen; Figuren dürfen weder eigene noch gegnerische Figuren überspringen noch sich diagonal bewegen.

Die Figuren dürfen nicht auf die beiden Planetenfelder in der Mitte des Spielfelds ziehen oder diese überspringen.

Die Bomben und die Basis sind die einzigen Figuren, die nicht ziehen können. Sie bleiben während des ganzen Spiels an ihrer Aufstellungsposition. Bei der Aufstellung sollte man also beachten, dass sie auch eigene Figuren behindern oder blockieren können. Das Ziehen mit einer Bombe oder der Basis führt zum sofortigen Verlust der Partie.

Das Hin- und Herziehen einer Figur zwischen zwei benachbarten Feldern ist höchstens dreimal hintereinander erlaubt. Es ist wichtig festzustellen, welcher Spieler mit dem Ziehen angefangen hat. Dieser Spieler muss das Hin- und Herziehen auch als Erster beenden. Dies kann dazu führen, dass eine Figur geschlagen werden kann, weil der Spieler sie nach dreimaligen Hin- und Herziehen nicht mehr wegziehen darf. (Er darf aber auf ein weiteres neues Feld ziehen)

Es ist auch nicht erlaubt, ständig eine oder mehrere gegnerische Figuren in aufeinander folgenden Zügen zu verfolgen. Wenn dies geschieht (und über mehr als zwei Felder), muss immer der Angreifer die Verfolgung einstellen.

Es ist also nicht erlaubt, eine Figur immer wieder zu bedrohen, obwohl diese mehr als zwei Felder zum flüchten hat und somit keine Aussicht auf einen Angriff der Figur besteht. Sollte ein Zug eine Situation wiederholen, die vorher schon einmal auf dem Spielfeld war, ist dieser Zug nicht mehr erlaubt.

Für die Scouts (2) gelten besondere Regeln. Scouts dürfen eine unbegrenzte Anzahl leere Felder in gerader Linie überspringen; also nach links, nach rechts, nach vorne und nach hinten (aber nicht diagonal). Sie dürfen so weit springen, wie sie möchten, sofern die Felder leer sind. Das Überspringen von eigenen oder gegnerischen Figuren ist nicht erlaubt. Ebenso wenig können sie die Planetenfelder überspringen. Aufklärer sind die einzigen Figuren, die über einen größeren Abstand hinweg ziehen oder auch angreifen können.

Tipp: Scouts haben einen niedrigen Rang, sind aber auch im Endspiel wichtig. Greift ein Scout die Basis an, auch über mehrere Felder, ist das Spiel verloren.

Wenn eine Spielfigur direkt vor, neben oder hinter einer Figur des Gegenspielers steht, kann sie diese Figur angreifen. Diagonal kann nicht angegriffen werden.

Benachbarte Figuren können angegriffen werden

Höherer Rang gewinnt und bleibt im Spiel

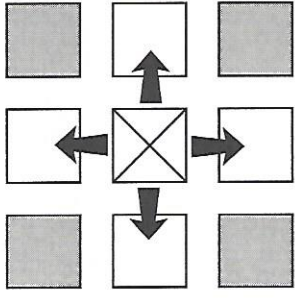
Bei gleich hohen Rängen gehen beide aus dem Spiel

Angriff ist nicht verpflichtend

Nach Angriff, die Figur wieder umdrehen

Die Ränge

Die Zahl auf der Figur zeigt deren Stärke an



Angreifen bedeutet: der Spieler nimmt seine Figur in die Hand und zieht auf ein Spielfeld, auf dem bereits eine gegnerische Spielfigur steht. Er tippt die gegnerische Figur an und nennt den Namen (oder die Nummer) der eigenen Figur. Daraufhin nennt der Gegenspieler den Namen (oder die Nummer) seiner Figur.

Beide Spieler zeigen sich die Figuren. Die Figur mit dem niedrigeren Rang ist geschlagen und wird aus dem Spiel genommen. Wenn der Angreifer gewinnt, rückt er auf das Feld der geschlagenen Figur vor. Gewinnt die angegriffene Figur, bleibt sie einfach stehen. Wird eine Figur mit dem gleichen Rang angegriffen, dann scheiden beide Figuren aus dem Spiel aus.

Jeder Spieler stellt seine geschlagenen Figuren offen an einer Seite des Spielfelds auf. Somit haben die Spieler jederzeit die Möglichkeit sich über die bereits geschlagenen Figuren zu informieren.

Tipp: In Endspielen ist ein Blick auf die bereits geschlagenen Figuren sehr wichtig. Daraus lässt sich ableiten, welche Figuren der Gegner noch zur Verfügung hat und man kann seine Taktik darauf abstellen.

WICHTIG: Ein Spieler ist nicht zum Angreifen verpflichtet. Spielfiguren beider Spieler können beliebig lange auf benachbarten Feldern stehen.

Nach einem Angriff wird die Figur, die den Kampf gewonnen hat, wieder so platziert, dass der Gegenspieler den Rang nicht sieht. Es ist also wichtig, dass die Spieler sich die Ränge merken. Wenn ein Spieler einmal hohe Figuren kennt, ist dies ein großer Vorteil für die eigene Taktik. Aber nur wenn er sie nicht aus den Augen verliert. Aufzeichnungen jeder Art sind aber verboten.

Wie oben bereits gesagt, kann ein Scout über einen größeren Abstand hinweg angreifen. Die dazwischen liegenden Felder müssen leer sein und dürfen nur in gerader Linie überspringen werden. Ein Scout (2) kann also die Figur mit dem Rang (1) aus größerer Entfernung ausschalten, oder die Basis schlagen.

Greift eine Spielfigur die gegnerische Basis an, ist das Spiel sofort gewonnen.

Eine (10) **Yoga** bzw. **Count Dooku** schlägt eine (9) und alle niedrigeren Ränge. Die (9) **Obi-Wan Kenobi** und **General Grievous** schlägt eine (8) und alle niedrigeren Ränge, usw. bis zur (1), der den niedrigsten Rang hat.

Die Ränge sind oben links auf jeder Figur abgebildet.

Für die Atmosphäre des Spiels macht es mehr Spaß, die Rangbezeichnungen zu lernen. Natürlich kann man sich mit den Nummern begnügen, z. B. meine „8“ schlägt deine „5“, aber wahre Clone Wars Fans sagen: „Anakin schlägt deinen **MagnaGuard**“.

Typ: In der Anleitung findest du eine Übersicht aller Figuren mit deren Rängen und die Anzahl wie oft sie im Spiel sind. Lege sie neben das Spielfeld, bis du das Spiel ein paar Mal gespielt hast.

Bomben (Thermal Detonator), Clone Trooper (3) und Battle Droid (3)

Jede Spielfigur, die eine Bombe angreift, wird geschlagen. Die Bombe bleibt im Spiel an ihrer Position stehen. Dabei gibt es eine Ausnahme: wenn ein **Clone Trooper (3)** bzw. ein **Battle Droid (3)** eine gegnerische Bombe angreift, wird die Bombe entschärft und sie muss aus dem Spiel genommen werden.

Der **Clone Trooper** bzw. der **Battle Droid** rückt dann auf das Feld der entschärften Bombe vor.

Typ: Schütze deine Basis mit Bomben, aber achte darauf, dass zumindest eine Figur mit der Stärke (4) angreifende Clone Trooper bzw. Battle Droids schlagen kann. Denk daran, dass Bomben nicht ziehen können und auch deine Figuren somit blockiert werden können.

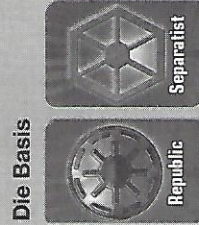
R2-D2 (1) bzw. R3-S6 (1) haben den niedrigsten Rang und werden von allen Figuren geschlagen. Aber beide Figuren besitzen auch eine besondere Eigenschaft, die sie sehr gefährlich macht. Wenn **R2-D2 (1)** **Count Dooku (10)** angreift bzw. wenn **R3-S6 (1)** **Yoda (10)** angreift, dann schlagen sie die (10)!

WICHTIG: Dies gilt nur, wenn **R2-D2** bzw. **R3-S6** angreift. Greift **Count Dooku** oder **Yoda** an, gewinnen sie den Kampf.

Deine Basis musst du unbedingt verteidigen. Sie kann von jeder beweglichen Figur geschlagen werden. Also auch von einem Aufklärer, der über mehrere Felder zieht!

Wird die Basis geschlagen ist das Spiel sofort verloren!
Typ: Da die Basis unbeweglich ist, solltest sie geschützt auf einem der hinteren Felder aufgestellt werden. Man kann sie mit Bomben schützen, aber dadurch wird ihre Position auch leicht verraten.

Wenn es einem Spieler gelingt, die Basis seines Gegenspielers zu erobern, hat er sofort gewonnen. Ein Spieler gewinnt auch, wenn sein Gegenspieler keine Spielfigur mehr bewegen kann. Das ist der Fall, wenn der Gegenspieler nur noch die Basis und Bomben besitzt oder wenn seine letzten beweglichen Figuren von Bomben umgeben sind.



Der Gewinner

Tipps:

- Es ist verführerisch, mit höhere Figuren ohne Deckung auf das Gebiet des Gegners zu ziehen. Das Risiko ist jedoch sehr hoch: wenn ein Spieler einen hohen Rang verliert, führt dies oft dazu, dass er die Partie verliert.
- Sobald du die gegnerischen (10) kennst, kann deine (9) jede Figur schlagen, die über das Feld bewegt wurde und nicht von der (10) gedeckt wird.
- Denk daran, dass alle Figuren, die einmal bewegt wurden, keine Bomben sein können. Es ist deshalb ratsam, am Anfang nicht zu viele Figuren zu bewegen. Dies lässt den Gegner im Ungewissen, wo deine Bomben stehen.
- Stratego wird sehr oft auch über einen guten „Bluff“ entschieden. Da ja der Gegenspieler nicht sehen kann, welche Figuren angreifen, kann man dieses Spielelement sehr gut dazu nutzen, um dem Gegner überraschende Fallen zu stellen.

Clone Wars Spezialregeln

Mit den **Clone Wars Spezialregeln** wird Stratego noch spannender. Als Basis dienen alle Grundregeln, aber jetzt können je sechs Spielfiguren der Republik und der Separatisten besondere Mächte nutzen. (die Sondermächte können, müssen aber nicht in einem Zug eingesetzt werden) Die Figuren mit Spezialregeln sind zur besseren Übersicht seitlich auf dem Spielfeld angebracht.

Yoda (10) - Count Dooku (10)

Obi-Wan Kenobi (9) - General Grievous (9)

Vision:

Nur die mächtigsten der Jedi und Siths beherrschen die Macht der Vision um die Anwesenheit anderer Spielfiguren zu erkunden. Eine Spielfigur mit Vision kann **anstatt** eines Zuges ihre Sonderfähigkeit einsetzen. Dazu wird sie dem Gegner gezeigt und kann dann eine beliebige Spielfigur, die bis zu zwei Felder horizontal oder vertikal (oder jede Kombination davon, aber nicht diagonal) entfernt steht, nach ihrem Rang fragen. Bomben oder andere Figuren können so ohne Risiko eines Kampfes frühzeitig enttarnt werden. Nach dem Zug werden die Figuren wieder umgedreht. Die gezeigten Figuren bleiben auf ihren Feldern stehen.

Typ: Nutze die Macht der Vision mit Bedacht. Bedenke auch, dass für diese Fähigkeit deine höchsten Figuren dem Gegner gezeigt werden müssen.

Anakin Skywalker (8) - Asajj Ventress (8)

Mace Windu (8) - Whorm Loathsome (8)

Teleportieren:

Die Spielfiguren mit der Fähigkeit Teleportieren können über eine beliebige Anzahl an Felder ziehen. (horizontal und vertikal, aber nicht diagonal) Sie können nicht über fremde oder eigene Spielfiguren oder die Felder mit den Planeten springen.

Endet der Zug auf dem Feld einer gegnerischen Figur, greifen sie sofort an. Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Basis-Regeln: der höhere Rang gewinnt.

(bei gleichem Rang werden beide Figuren aus dem Spiel entfernt)

Tipp: Teleportieren ist vor allem im Endspiel eine mächtige Waffe, wenn die Wege frei sind und weite Züge möglich sind.

Kit Fisto (7) – Cad Bane (7)

Entfernter Angriff

Spielefiguren mit entferntem Angriff können gegnerische Figuren angreifen ohne auf ihr Feld zu ziehen. Wird die Fähigkeit eingesetzt, müssen sie aufgedeckt werden. Dann können sie jede beliebige Figur, die bis zu 2 Felder (horizontal und vertikal, aber nicht diagonal) weit entfernt steht angreifen. Ist die angegriffene Figur niedriger ist sie geschlagen und wird aus dem Spiel entfernt. Ist ihr Rang gleichhoch oder höher passiert nichts. Der Zug ist dann beendet.

Commander Cody (6) – Commando Droid (6)

Zorn

Eine Figur mit Zorn kann im einem Zug bis zu vier gegnerische Figuren angreifen, wenn diese auf unmittelbar benachbarten Feldern stehen (horizontal und vertikal, aber nicht diagonal). Nach jedem erfolgreichen Angriff erhöht sich der Rang der Figur um 1 (bis max. 9).

Ablauf: Greift eine Figur mit der Fähigkeit Zorn an und ist der Angriff erfolgreich zieht die Figur auf das Feld der geschlagenen Figur. Der Rang wird um 1 auf 7 erhöht. Jetzt kann (muss aber nicht) der Spieler eine weitere Figur angreifen, wenn diese auf einem benachbartem Feld steht. Ist auch dieser Angriff erfolgreich, zieht die Figur wieder auf das Feld der geschlagenen Figur. Ihr Rang wird wieder um 1 erhöht und ist jetzt 8. usw. Wird der Zug beendet, erhält die Figur wieder Rang 6.

WICHTIG: Nur die hier bzw. auf dem Spielfeld abgebildeten Figuren haben die Macht, die Sonderfähigkeiten zu nutzen.



Übersicht der Figuren

REPUBLIK



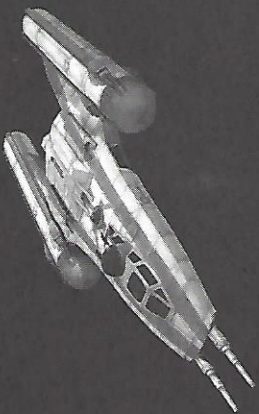
Übersicht der Figuren

SEPARATISTEN



STRATEGIO-DEUTSCHLAND e.V.

Stratego ist eins der erfolgreichsten Strategie-Spiele weltweit und wurde millionenfach verkauft. Der Deutsche Stratego Verband organisiert dazu viele Events in ganz Deutschland für Junioren und Senioren in verschiedenen Spielklassen. Wenn Du Lust hast Deine eigenen Taktiken mit anderen Spielern zu messen oder neue Taktiken kennen zu lernen, kannst Du unter www.stratego-verband.de (Kontakt: Dieter Krapp) viele Informationen zum Spiel, zu den Events und zu verschiedenen Strategien finden. Dort findest Du auch weitere Tipps und Aufstellungen.



STAR WARS STRATEGO

