

STR  
ET D



A PARTIR DE 9 ANS  
POUR  
2 JOUEURS

# STRATEGIC



# STRATEGIC™

pour 2 joueurs

## CONTENU DE LA BOITE:

- 48 pions dont 24 oranges et 24 jaunes,
- 1 plateau spécial.

## BUT DU JEU

Il s'agit d'atteindre l'un des deux objectifs suivants:

1. Capturer tous les OFFICIERS de l'adversaire.
2. Mettre son adversaire dans l'impossibilité de poursuivre la partie.

## REGLES DU JEU

### A. DEPLACEMENT DES PIECES

Chaque pion peut être déplacé verticalement ou horizontalement, mais jamais dans le sens diagonal. Le jeu consiste à constituer un OFFICIER (opération décrite plus loin) ou bien à déplacer une pièce, GARDE ou OFFICIER, sur une case vide, quand vient son tour.

N.B. On ne peut constituer qu'un seul OFFICIER par tour.

## 1. OFFICIERS

Un officier est composé de deux gardes s. On ne peut constituer qu'un seul OFFICIER chaque tour. Les officiers peuvent se déplacer un nombre indéterminé de cases, à la condition que les cases soient vides. Ils peuvent pas se déplacer dessus d'autres officiers, changer de trajectoire effectuant un angle de 90°, mais ils ne peuvent pas passer par dessus les gardes.

Un officier qui a été franchi de cette manière est enlevé du plateau.

## 2. GARDES

Les gardes peuvent se déplacer sur une case tout au long de la partie, mais d'une seule fois.

Ils ne peuvent pas passer par-dessus une autre pièce.

## B. MARCHE DE LA PARTIE

1. Les deux joueurs placent au hasard les 48 pions sur les cases rondes du plateau, en ayant soin de laisser le centre du plateau dégagé.
2. Lors du premier tour, chaque joueur doit obligatoirement composer un officier (2 gardes superposés).

N.B. Il doit toujours y avoir sur le plateau au moins un officier, sinon la partie ne peut pas se dérouler.

3. Une fois les deux premiers OFFICIERS constitués, on joue à tour de rôle. Chaque joueur utilise ses OFFICIERS pour capturer le plus grand nombre possible d'OFFICIERS adversaires.

Les GARDES sont déplacés de manière à constituer les OFFICIERS adverses.

4. Les joueurs poursuivent la partie, en manœuvrant chacun à leur tour, leurs GARDES et leurs OFFICIERS, pour arriver à atteindre l'un des objectifs et à gagner ainsi la partie.
5. Pour gagner, il faut:
  - a) capturer tous les OFFICIERS de son adversaire
  - b) manœuvrer ses pièces de façon à mettre son adversaire dans l'impossibilité de jouer avec ses seules pièces qui lui restent.

Printed in France

# EGIC™

es et 24 jaunes,

deux objectifs suivants:  
OFFICIERS de l'adversaire.  
dans l'impossibilité de

## PIECES

déplacé verticalement ou  
jamais dans le sens diagonal.  
tituer un OFFICIER  
loin) ou bien à déplacer  
OFFICIER, sur une case  
tour.

qu'un seul OFFICIER par

## 1. OFFICIERS

Un officier est composé de deux gardes superposés.  
On ne peut constituer qu'un seul OFFICIER à  
chaque tour. Les officiers peuvent se déplacer sur  
un nombre indéterminé de cases, à la condition  
que les cases soient vides. Ils peuvent passer par-  
dessus d'autres officiers, changer de trajectoire, en  
effectuant un angle de 90°, mais ils ne peuvent  
pas passer par dessus les gardes.

Un officier qui a été franchi de cette manière est  
enlevé du plateau.

## 2. GARDES

Les gardes peuvent se déplacer sur une case vide  
tout au long de la partie, mais d'une seule case à  
la fois.

Ils ne peuvent pas passer par-dessus une autre  
pièce.

## B. MARCHE DE LA PARTIE

1. Les deux joueurs placent au hasard les 48 pions  
sur les cases rondes du plateau, en ayant soin de  
laisser le centre du plateau dégagé.

2. Lors du premier tour, chaque joueur doit  
obligatoirement composer un officier (2 pions  
superposés).

N.B. Il doit toujours y avoir sur le plateau au moins un  
officier, sinon la partie ne peut pas se dérouler.

3. Une fois les deux premiers OFFICIERS composés,  
on joue à tour de rôle. Chaque joueur utilise ses  
OFFICIERS pour capturer le plus grand nombre  
possible d'OFFICIERS adversaires.

Les GARDES sont déplacés de manière à bloquer  
les OFFICIERS adverses.

4. Les joueurs poursuivent la partie, en manoeuvrant,  
chacun à leur tour, leurs GARDES et leurs  
OFFICIERS, pour arriver à atteindre l'un des deux  
objectifs et à gagner ainsi la partie.

5. Pour gagner, il faut:

a) capturer tous les OFFICIERS de son  
adversaire

b) manoeuvrer ses pièces de façon à mettre son  
adversaire dans l'impossibilité de jouer une  
seule des pièces qui lui restent.

Printed in Israel