

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





09495

STRATEGO®

ORIGINAL



F Stratego

Lors d'une partie de Stratego, tu es le commandant en chef d'une véritable armée, la tienne. Tu dois d'abord disposer tes troupes sur le Champ de Bataille. Il te faudra ensuite être le plus offensif possible tout en maintenant une solide défense. Tu veux attaquer par la droite, mais es-tu certain que ton flanc gauche ne devient pas du même coup trop vulnérable ? Ton drapeau est-il suffisamment protégé ? Et par-dessus tout, es-tu vraiment capable de deviner la stratégie secrète de ton adversaire ?

Contenu de la boîte:

- 2 x 40 pièces • 1 plateau de jeu • 1 paravent
- 2 présentoirs pour trier les pièces

Deux jeux:

Avec cette version de Stratego, il est possible de jouer à deux jeux : Stratego Duel et Stratego Original. Si tu n'as encore jamais joué au Stratego ou si tu connais seulement Stratego Junior, alors Stratego Duel est le jeu idéal pour débiter. Stratego Duel est trois fois plus rapide : à apprendre, à jouer et à gagner. Mais pour devenir un véritable stratège, il te faudra bien sûr jouer au Stratego Original, tu y commanderas une armée complète de 40 pièces. C'est à travers ce jeu que tu pourras vraiment révéler tes capacités de stratège!



Collez les auto collants dorés sur les pièces rouges et les auto collants argentés sur les pièces bleues.



Règles générales:

Avant de commencer:

Pose le plateau de jeu sur la table avec le logo Stratego orienté vers toi. Les joueurs tirent au sort celui des deux qui jouera les pièces rouges, il sera considéré comme le premier joueur.

Place le paravent sur les deux rangées du milieu entre toi et ton adversaire. Le paravent empêche ton adversaire de voir où tu places tes pièces et offre beaucoup d'informations à un joueur débutant. Toutes les pièces y sont illustrées selon l'importance de leur grade et leur nombre.



Résumé du jeu:

Chacun des joueurs dispose d'une armée de 10 pièces (Stratego Duel) ou de 40 (Stratego Original), parmi laquelle le Drapeau. Le but du jeu consiste à s'emparer du Drapeau de l'adversaire tout en protégeant le sien. La première chose à faire est de disposer d'abord secrètement ses pièces sur sa moitié de plateau. Mais veille bien à ce que ton adversaire ne puisse connaître le grade de tes pièces. Tu les placeras donc l'illustration face à toi et le dos tourné vers l'adversaire. Chaque pièce a une certaine valeur : plus sa valeur est élevée et plus son grade est élevé. Si une pièce qui a un grade élevé attaque une pièce dont le grade est inférieur, alors la pièce qui a le grade le plus élevé l'emporte ; l'autre pièce est retirée du Champ de Bataille. Toutes les pièces qui peuvent se déplacer peuvent s'emparer du Drapeau adverse.

Pièces et placement initial:

Les joueurs prennent le présentoir avec les pièces de leur couleur.

Chaque pièce porte une illustration et une valeur. Cette valeur indique le grade de la pièce. Le Maréchal a le grade le plus élevé et présente la valeur 10. Le Général présente la valeur 9 et ainsi de suite jusqu'à l'Espionne qui a une valeur de 1. Seuls les Bombes et le Drapeau n'ont pas de valeur, car ils remplissent un rôle spécial. Tu places tes pièces sur les quatre premières rangées du plateau de jeu. Tu les poses donc avec le dos tourné vers ton adversaire, de manière à ce qu'il ne puisse pas voir la valeur de tes pièces. Les deux rangées du milieu (celles avec les lacs) restent vides. Aucune pièce ne peut être posée sur ces cases pendant le placement initial.

Le placement initial représente une phase très importante du jeu. La victoire ou la défaite en dépend. Tu trouveras à la fin de ces règles quelques conseils à ce sujet.

Les joueurs retirent le paravent dès qu'ils ont fini de placer leurs pièces. Les présentoirs sont posés à côté du plateau. Toutes les pièces éliminées y seront placées, de façon à ce que les deux adversaires puissent voir quelles sont les pièces déjà éliminées. Les présentoirs portent les valeurs qui servent à indiquer où tu peux replacer les pièces éliminées.

Le déroulement d'une partie :

Le joueur qui a la couleur rouge, commence. Les joueurs déplacent ensuite à tour de rôle une pièce. Tu déplaces une pièce vers une case vide ou vers une case où se trouve déjà une pièce adverse, ce qui équivaut alors à l'attaquer. À chaque tour, un joueur n'a le droit de déplacer qu'une seule de ses pièces !

Déplacement des pièces :

Tu déplaces une pièce orthogonalement, jamais en diagonale. Seul l'Éclaireur (valeur 2) obéit à d'autres règles (on y reviendra toute à l'heure).

Il ne peut y avoir qu'une seule pièce par case et les joueurs n'ont pas le droit de sauter par-dessus une case où se trouve déjà une pièce.



Les pièces ne peuvent jamais être déplacées sur les deux lacs situés au milieu du champ de bataille. Elles ne peuvent pas non plus les enjamber.

Avec ta pièce, tu n'as pas le droit de faire indéfiniment des va-et-vient entre deux cases : 3 mouvements au maximum. Il est important d'établir lequel des deux joueurs a commencé à faire des va-et-vient avec une pièce, car il devra en effet s'arrêter le premier et cela peut entraîner des pertes importantes. Cette règle s'appelle la règle des 2 cases.

Il est interdit de chasser une pièce ennemie de manière répétée si la position des pièces reproduit exactement une situation antérieure. L'attaquant doit alors cesser son mouvement.

Les Bombes et le Drapeau sont considérés comme des pièces fixes et ne peuvent plus être déplacés une fois placés.

Les Éclaireurs (2) obéissent à des règles spéciales. Ils peuvent sauter des cases vides aussi souvent qu'ils le veulent. Vers la gauche, la droite, devant ou derrière, mais il faut que cela soit toujours en ligne droite. Ils peuvent aller aussi loin qu'ils le souhaitent, à condition que leur déplacement ne soit pas entravé par la présence d'autres pièces. Ils ne peuvent pas non plus enjamber les lacs. Les éclaireurs sont les seules pièces qui peuvent attaquer sur de grandes distances.



Attaquer

Tu as le droit d'attaquer une pièce de ton adversaire lorsqu'une de tes pièces se trouve sur la case adjacente. Tu ne peux attaquer une pièce en diagonale.

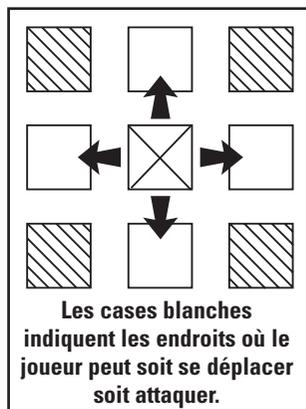
Une attaque se déroule comme suit : tu prends ta pièce entre les doigts, touches la pièce ennemie et énonce le grade (ou la valeur) de ta pièce. Ton adversaire énonce ensuite le grade (ou la valeur) de sa pièce.

La pièce qui a le grade le plus faible est éliminée et retirée du champ de bataille. Si la pièce qui attaque l'emporte, elle prend alors la place de celle qui a perdu. Si la pièce attaquée l'emporte, alors elle reste en place.

Si ta pièce attaque une pièce de grade équivalent, alors les deux pièces sont éliminées.

Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer.

Comme on l'a déjà indiqué, un Éclaireur peut attaquer sur une longue distance. Mais les cases parcourues doivent absolument être libres et il faut toujours que ce soit en ligne droite. Un Éclaireur (2) peut donc neutraliser une Espionne (1) qui se trouve assez loin.



Les grades :

Le Maréchal (10) bat le Général (9) et tous les grades inférieurs. Le Général (9) bat les Colonels (8) et tous les grades inférieurs. Et ainsi de suite jusqu'à l'Espionne (1) qui a le grade le plus faible. Les grades sont illustrés selon leur ordre d'importance sur le paravent et au début de cette règle de jeu. Ils sont accompagnés du nom associé à leur grade, ce qui est une bonne manière de les apprendre. Tu peux bien sûr te contenter des valeurs et dire par exemple « mon '8' bat ton '5' », mais cela a tout de même plus d'allure si tu dis « mon Colonel bat ton Lieutenant » !

Bombes et Démineurs (3). Toutes les pièces qui attaquent une Bombe sont éliminées. La Bombe reste en place, elle n'est pas éliminée ! Seule exception à la règle : le Démineur. Si le Démineur attaque une Bombe, alors celle-ci est désamorcée et doit être retirée du Champ de Bataille. Le Démineur prend alors sa place.



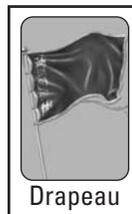


Espionne

L'Espionne (1). L'Espionne a le grade le moins élevé. Chaque pièce qui l'attaque est donc assurée de l'emporter. Mais elle a une caractéristique spéciale qui la rend particulièrement dangereuse : si l'Espionne attaque le Maréchal (10), celui-ci est éliminé ! Cette règle n'est valable que si l'Espionne attaque. Dans le cas contraire, le Maréchal l'emporte et l'Espionne est retirée du plateau.

Le vainqueur :

Le joueur qui réussit à s'emparer du drapeau adverse, remporte la bataille. Tu remportes également la bataille si ton adversaire ne peut plus déplacer ses pièces. C'est le cas lorsqu'il ne lui reste plus que des Bombes et son Drapeau ou bien si ses dernières pièces sont encerclées par des Bombes.



Drapeau

Conseils tactiques :

- Pose ton Drapeau sur l'une des cases de la dernière rangée. Place éventuellement des Bombes tout autour, de manière à ce que seuls les Démineurs (3) ennemis puissent s'emparer de ton Drapeau.
- Il peut également être astucieux de tromper ton adversaire en plaçant une Bombe dans un angle du Champ de Bataille. Tu fais ainsi croire à ton adversaire que ton Drapeau s'y trouve, tandis qu'en réalité, il est caché ailleurs !
- Attention ! Ne place pas trop de Bombes sur la ligne de front, car tu entraves alors le passage de tes propres troupes.
- Place sur les deux premières rangées aussi bien des pièces ayant un grade élevé que des pièces ayant un grade faible. Une pièce est relativement protégée si elle est placée devant ou à côté d'une autre pièce dont le grade est au minimum deux fois plus élevé. Si par exemple ton Lieutenant (5) est battu par un Capitaine (6) ennemi, alors tu auras au moins besoin d'un Commandant (7) pour le battre à ton tour.
- Dispose également quelques Eclaireurs (2) sur les premières rangées. Tu pourras ainsi partir en reconnaissance des troupes ennemies. Mais places-en également quelques-uns à l'arrière pour les épargner jusqu'à la fin de la partie. Car jouer sans Eclaireurs équivaut à jouer en aveugle.
- Place une pièce Espionne (1) auprès d'un Général (9), afin de protéger ce dernier dans l'éventualité où le Maréchal ennemi voudrait l'attaquer.
- Il est tentant de pénétrer une zone ennemie inconnue avec des pièces ayant un grade élevé, mais le risque est grand : si tu perds ton Colonel ou une pièce plus importante encore, alors il y a de fortes chances pour que tu perdes par la suite la partie.
- Dès que tu as localisé le Maréchal ennemi, ton Général est alors capable d'éliminer à coup sûr chaque pièce qui s'est déplacée et qui n'est plus protégée par le Maréchal.

Et maintenant ... à l'attaque !



D Stratego

Ist ein spannendes taktisches Brettspiel, das den Spielern ermöglicht, virtuelle Schlachten der Weltgeschichte nachzuspielen. Dabei schlüpfen die Spieler in die Rolle der Befehlshaber. Sie treffen alle Entscheidungen, um die Schlacht für sich zu gewinnen, angefangen von der taktischen Aufstellung ihrer Truppen bis zu den strategischen Manövern während des Spiels.

SPIELAUSSTATTUNG:

- 1 x Spielbrett • 40 x blaue Spielfiguren / 40 Aufkleber für die blauen Spielfiguren • 40 x rote Spielfiguren / 40 Aufkleber für die roten Spielfiguren • 1 x Trennwand incl. Halter
- 2 x Sortierablage für Spielfiguren • 1 x Spielanleitung



Klebe den goldenen Aufkleber auf die roten Figuren und den silbernen Aufkleber auf die blauen Figuren.

Zwei Spiele:

Mit dieser Ausführung von STRATEGO können zwei Varianten gespielt werden:

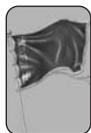
- STRATEGO Duell (Spieldauer ca. 10 min) und • STRATEGO Original (Spieldauer ca. 45 min)

Für Spieler, die noch nie STRATEGO gespielt haben oder bisher nur STRATEGO Junior kennen, ist STRATEGO Duell das ideale Spiel um die Regeln schnell zu erlernen.

STRATEGO Duell ist dreifach schnell: schnell lernen, schnell spielen, schnell gewinnen. Den vollen Spielspaß für alle Strategen bietet dann STRATEGO Original, bei dem der Spieler den Befehl über eine komplette Armee mit 40 Spielfiguren führt. Dabei kann er sein ganzes strategisches Können unter Beweis stellen.

Stratego Duell:

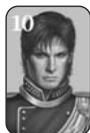
Um Stratego Duell zu spielen, werden pro Spieler folgende 10 Spielfiguren bereitgelegt:



Fahne 1x



Bombe 2x



Feldmarschall 1x



General 1x



Mineur 2x



Aufklärer 2x



Spionin 1x

Die Spielfiguren werden jeweils auf den unteren vier Reihen des Spielbretts aufgestellt.

Für die zehn Figuren kann der Spieler aus allen 40 Feldern frei auswählen. Er kann beispielsweise alle Spielfiguren in eine Ecke stellen, wobei er seine Fahne auch noch mit zwei Bomben schützt (siehe Beispiel). Das hat den Vorteil, dass erst ein feindlicher Mineur die Bomben beseitigen muss, bevor die Fahne erobert werden kann.

Der Nachteil besteht darin, dass der Gegenspieler schnell weiß, wo er die Fahne suchen muss, sobald er eine Bombe entdeckt hat. Die Spieler entscheiden stets aufs Neue, welche Aufstellung sie für die beste Taktik halten.

Beispiel für eine Aufstellung bei Stratego Duell



Figuren haben eine bestimmte Rangordnung: je höher die Nummer, desto höher der Rang. Wenn eine Figur mit einem hohen Rang eine Figur mit niedrigerem Rang schlägt, gewinnt der höhere Rang. Die Figur mit dem niedrigen Rang wird vom Feld genommen und in die Sortiervorlage zurückgelegt. Die Fahne kann von allen gegnerischen Figuren geschlagen werden, die bewegt werden dürfen.

Die Spielfiguren und die Aufstellung:

Die Spieler nehmen die Sortierablage mit den Figuren in der gewählten Farbe.

Auf den Figuren sieht man eine Abbildung und eine Nummer. Diese Nummer gibt die Ranghöhe an. Der Feldmarschall hat den höchsten Rang und somit die Nummer 10, der General hat die 9 usw. bis zur Spionin mit der Nummer 1. Nur die Bomben und die Fahne haben keine Nummer, da sie eine spezielle Rolle erfüllen und auch nicht ziehen können.

Jeder Spieler stellt die Figuren auf den unteren vier Reihen des Spielfeldes auf. Dabei zeigen die Figuren mit dem Rücken zum Gegenspieler, damit dieser die Abbildung nicht sehen kann. Die beiden mittleren Reihen (die Felder mit den Seen) bleiben leer. Auf diesen Feldern dürfen beim Aufstellen keine Spielfiguren positioniert werden.

Die Aufstellung ist eine wichtige Phase des Spiels. Eine kluge Aufstellung kann über Gewinn oder Verlust entscheiden. Am Ende dieser Anleitung stehen dazu einige Tipps.

Wenn die Spieler ihre Aufstellung beendet haben, wird die Trennwand entfernt und die Ablagefächer werden neben das Spielbrett gestellt. Alle geschlagenen Figuren werden hier abgelegt, so dass beide Spieler sehen können, welche Figuren bereits geschlagen wurden. An den kleinen Nummern in den Ablagefächern können die Spieler sehen, wo die geschlagenen Figuren abgelegt werden.

Spielverlauf:

Rot fängt an. Anschließend bewegen die Spieler abwechselnd eine Spielfigur. Ein Spieler muss eine Figur ziehen, wenn er an der Reihe ist. Er kann seine 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! Spielfelder, auf denen bereits eigene Spielfiguren stehen, können nicht betreten oder übersprungen werden!

Bewegen:

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 Aufklärer (Nummer 2); dies wird später näher erläutert.

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

Die Figuren dürfen nicht auf die zwei Seen in der Mitte des Spielbretts ziehen oder die Seen überspringen.

Zwei-Feld-Regel:

Das Hin- und Herziehen einer Figur zwischen den gleichen zwei Feldern ist höchstens dreimal hintereinander erlaubt. Diese Regel heißt ZWEI-FELD-REGEL und gilt erst einmal unabhängig davon, ob eine Figur bedroht wird. Wird eine Figur bedroht, ist es wichtig festzustellen, welcher Spieler mit dem Hin- und Herziehen 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 (es sein denn, die Figur kann auf ein drittes freies Feld gezogen werden).

Mehr-Feld-Regel:

Es ist nicht erlaubt, ständig eine oder mehrere gegnerische Figuren in aufeinander folgenden Zügen zu bedrohen. Wenn dies geschieht und die bedrohte Figur über MEHR ALS ZWEI FELDER ausweicht, 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. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Figuren bekannt sind. Sollte ein Zug eine Situation wiederholen, die vorher schon einmal auf dem Spielbrett war, ist dieser Zug nicht mehr erlaubt. Diese Regel heißt MEHR-FELD-REGEL. Diese Regel ist nur wichtig, wenn eine Figur vom Gegner immer wieder bedroht wird.

Die Bomben und die Fahne sind die einzigen Figuren, die nicht ziehen können. Sie bleiben während des ganzen Spiels an ihrer Aufstellungsposition. Das Ziehen mit einer Bombe oder Fahne führt zum sofortigen Verlust der Partie.

Für die Aufklärer (2) gelten besondere Regeln. Aufklärer dürfen eine unbegrenzte Anzahl leerer Felder in gerader Linie überspringen; also nach links, nach rechts, nach vorne und nach hinten. 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 Seen überspringen. Aufklärer sind die einzigen Figuren, die über einen größeren Abstand hinweg ziehen oder auch (im gleichem Zug) angreifen können.



Angreifen

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

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 Rang (oder die Nummer) der eigenen Figur. Daraufhin nennt der Gegenspieler den Rang (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. **WICHTIG:** Ein Spieler ist nicht zum Angreifen verpflichtet. Spielfiguren beider Spieler können beliebig lange auf benachbarten Feldern stehen.

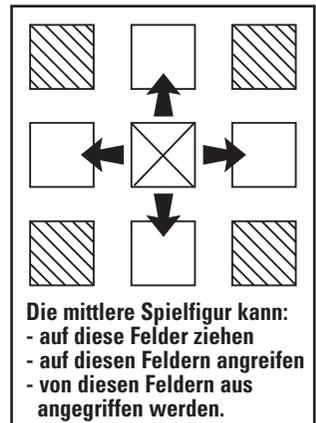
Nach einem Angriff wird die Figur, die den Kampf gewonnen hat, wieder so platziert, dass der Gegenspieler den Rang nicht sieht. Es ist also wichtig, dass die Spieler sich die Ränge merken. Wenn ein Spieler einmal hohe Figuren kennt, ist dies ein großer Vorteil für die eigene Taktik, aber nur wenn er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

Die Ränge:

Der Feldmarschall (10) schlägt einen General (9) und alle niedrigeren Ränge. Der General (9) schlägt einen Oberst (8) und alle niedrigeren Ränge, und so weiter bis zur Spionin (1), die den niedrigsten Rang hat. Die Ränge sind in der richtigen Reihenfolge auf der Trennwand und am Ende dieser Spielregeln abgebildet. In den Spielregeln stehen sie mit den einzelnen Rangbezeichnungen.

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 es klingt besser, wenn man: „Mein Oberst schlägt deinen Leutnant“ sagt. Bomben und Mineure (3). Jede Spielfigur, die eine Bombe angreift, wird geschlagen.

Die Bombe bleibt einfach stehen. Dabei gibt es eine Ausnahme: Wenn ein Mineur eine Bombe angreift, wird die Bombe entschärft und muss aus dem Spiel genommen werden. Der Mineur rückt dann auf die Position der entschärften Bombe vor.





Spionin

Die Spionin (1). Die Spionin ist die rangniedrigste Figur. Jede Spielfigur, die sie angreift, gewinnt. Aber die Spionin hat eine besondere Eigenschaft, die sie verräterisch und gefährlich macht. Wenn die Spionin den Feldmarschall (10) angreift, dann schlägt sie den Feldmarschall!

Dies gilt nur, wenn die Spionin angreift. Greift der Feldmarschall die Spionin an, gewinnt der Feldmarschall und die Spionin muss das Feld räumen.

Die Fahne kann von jeder beweglichen Figur geschlagen werden, also auch von einem Aufklärer, der über mehrere Felder zieht!



Fahne

Der Gewinner:

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

Tipps:

- Spiele mit verschiedenen Aufstellungen. Stelle die Fahne manchmal hinter Bomben und manchmal frei auf. Das macht Deine Taktik unberechenbar.
- Achtung! Zu viele Bomben in den vorderen Reihen behindern auch die eigenen Figuren im Angriff, weil Bomben nicht mehr bewegt werden dürfen.
- Aufklärer (2) und Mineure (3) sind auch im Endspiel wichtig. Wer ohne Aufklärer spielt, spielt gewissermaßen „blind“. Ohne Mineure (3) kann man gegnerische Bomben nicht mehr entschärfen.
- Die Spionin (1) hat zwar den niedrigsten Rang, ist aber eine sehr wichtige Spielfigur, da nur sie den Feldmarschall (10) schlagen kann. Stelle die Spionin (1) am besten in die Nähe des Generals (9) oder anderer hoher Figuren. Achte darauf, dass sie nicht von Aufklärern aus großer Entfernung geschlagen wird.
- Es ist verführerisch, höhere Figuren auf das Gebiet des Gegners zu ziehen um dort einfach Figuren zu schlagen. Das Risiko ist jedoch sehr hoch! Wenn man erst eine hohe Figur verloren hat, verliert man oft auch die Partie.
- Sobald der gegnerischen Feldmarschall bekannt ist, kann der General ohne Risiko alle bewegte Figuren schlagen.
- Denke daran, dass alle Figuren, die einmal bewegt wurden, keine Bomben sein können. Bewege deshalb am Anfang nicht zu viele Figuren. Dies lässt den Gegner im Ungewissen darüber, wo Deine Bomben stehen.
- Denke auch daran, nach den geschlagenen Figuren zu schauen. Du siehst dann genau, welche Figuren noch auf dem Feld sind.
- Stratego wird oft über einen guten „Bluff“ entschieden. Da der Mitspieler nicht sehen kann, welche Figuren angreifen, kann man solche Täuschungen gut dazu nutzen, dem Gegner Fallen zu stellen.

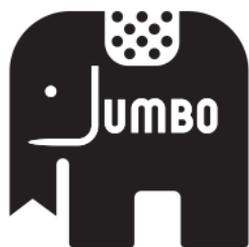
Auf ins Gefecht!



Ranks and number of pieces for each rank

						
NL	Vlag	Maarschalk	Generaal	Kolonel	Majoor	Kapitein
F	Drapeau	Maréchal	Général	Colonel	Commandant	Capitaine
D	Fahne	Feldmarschall	General	Oberst	Major	Hauptmann
GB	Flag	Marshal	General	Colonel	Major	Captain
DK	Fane	Feltmarskal	General	Oberst	Major	Kaptajn
S	Fana	Fältmarskalk	General	Överste	Major	Kapten
I	Bandiera	Maresciallo	Generale	Colonnello	Comandante	Capitano
	x1	x1	x1	x2	x3	x4
						
NL	Luitenant	Sergeant	Mineur	Verkenner	Spionne	Bom
F	Lieutenant	Sergent	Démineur	Éclaireur	Espionne	Bombe
D	Leutnant	Unteroffizier	Mineur	Aufklärer	Spionin	Bombe
GB	Lieutenant	Sergeant	Miner	Scout	Spy	Bomb
DK	Løjnant	Underofficer	Minør	Spejder	Spion	Bombe
S	Löjtnant	Sergeant	Minör	Spanare	Spion	Bomb
I	Tenente	Sergente	Artificiere	Esploratore	Spia	Bomba
	x4	x4	x5	x8	x1	x6





Stratego

Rangen en aantal speelstukken per rang.
Grades et nombres de pièces par grade.
Ränge und Spielfiguren pro Rang.
Ranks and numbers of pieces for each rank.

						
NL	Vaandel	Maarschalk	Generaal	Kolonel	Majoor	Kapitein
F	Drapeau	Maréchal	Général	Colonel	Commandant	Capitaine
D	Fahne	Feldmarschall	General	Oberst	Major	Hauptmann
GB	Flag	Marshal	General	Colonel	Major	Captain
	x1	x1	x1	x2	x3	x4
						
NL	Luitenant	Sergeant	Mineur	Verkenner	Spion	Bom
F	Lieutenant	Sergent	Démineur	Éclaireur	Espionne	Bombe
D	Leutnant	Unteroffizier	Mineur	Aufklärer	Spionin	Bombe
GB	Lieutenant	Sergeant	Miner	Scout	Spy	Bomb
	x4	x4	x5	x8	x1	x6

Stratego

Stratego® est un jeu d'attaque et de défense. Riches en suspense et renversements de situations, les batailles s'y gagnent après de rudes combats. On peut jouer au Stratego Travel avec les règles du Stratego Original et du Stratego Duel tout en laissant aux joueurs la liberté d'interrompre à tout moment la partie et de la reprendre ensuite quand bon leur semble.

But du jeu

Chacun des joueurs dispose d'une armée de quarante pièces. Comme les militaires, ces pièces ont différents grades. Chaque joueur dispose également d'un drapeau. Le but du jeu consiste à protéger son drapeau tout en essayant de s'emparer de celui de son adversaire. Chaque joueur disposera secrètement ses pièces en position de combat avant de commencer la bataille.

Contenu de la boîte:

- 2 x 40 pièces
- un plateau de jeu, boîte de rangement
- une règle de jeu

Préparation

- 1 Les joueurs choisissent une couleur (les pions rouges commencent le jeu)
- 2 Posez le plateau de jeu devant vous de manière à ce que chaque espace (champs) soit devant les joueurs. Les joueurs disposeront leurs pièces l'autocollant face à eux.

Deux jeux

Avec cette version du Stratego, il est possible de jouer à deux jeux: Stratego Duel et Stratego Original. Si vous n'avez jamais joué au Stratego ou si vous ne connaissez que le Stratego Junior, alors Stratego Duel est le jeu idéal pour débiter. Stratego Duel est trois fois plus rapide: à apprendre, à jouer et à gagner. Mais pour devenir un véritable stratège, il vous faudra jouer au Stratego Original et y commander une armée complète de 40 pièces. C'est au travers de ce jeu que vous pourrez vraiment révéler vos capacités de stratège!

Stratego Duel:

Si vous jouez au Stratego Duel, chaque joueur placera et jouera avec les pièces suivantes : Drapeau 1x, Bombe 2x, Maréchal 1x, Général 1x, Démineur 2x, Éclaireur 2x, Espionne 1x. Les pièces sont disposées sur les quatre rangées en

bas du plateau. Pour disposer vos 10 pièces, vous avez de ce fait le choix entre 40 cases. Vous pouvez par exemple placer toutes vos pièces dans un coin à l'arrière et protéger votre drapeau avec deux bombes (voir exemple). Cette disposition a pour avantage que seuls les démineurs adverses pourront s'emparer de votre drapeau (en effet, eux seuls ont le pouvoir de désamorcer les bombes). L'inconvénient dans ce placement est que votre adversaire saura rapidement ou chercher votre drapeau. Mais c'est à vous de choisir la disposition que vous estimez la plus ingénieuse. Lisez attentivement les règles du jeu Stratego ci-dessous. Ces règles sont valables aussi bien pour le Stratego Duel que pour le Stratego Original. Vous verrez que le Stratego Duel est plus facile à apprendre, car on y joue avec moins de pièces.

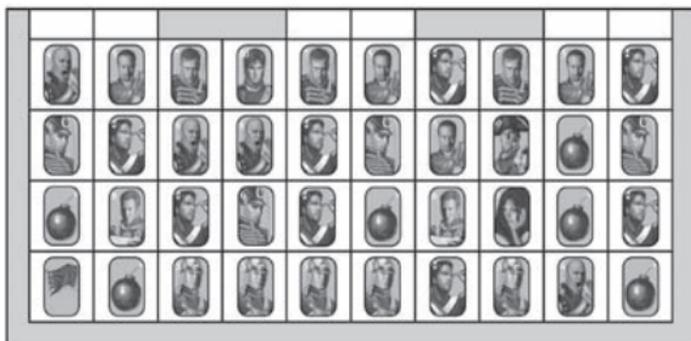
Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Duel.



Stratego Original:

Vous jouerez au Stratego Original avec 40 pièces chacun. Cela signifie que lors de votre placement toutes les 4 cases du dessous seront occupées. Le but du Stratego Original est de s'emparer du drapeau ennemi. Il est donc plus prudent de placer votre drapeau un peu à l'arrière, afin d'éviter qu'il ne soit pris immédiatement. Vous disposez de six bombes pour le protéger au mieux. Afin que votre adversaire ne puisse facilement s'infiltrer dans votre jeu, veillez à bien répartir vos pièces les plus fortes et les plus faibles sur le plateau de jeu. N'oubliez pas que la disposition de votre armée doit en même temps vous offrir suffisamment d'occasions d'attaquer...

Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Original.



Règles générales:

Le jeu en deux trois mots : Les joueurs choisissent leur couleur (les rouges commencent la partie)

Les joueurs disposent d'une armée de 10 pièces pour le Stratego Duel ou de 40 pièces pour le Stratego Original dont le drapeau. Le but du jeu consiste à s'emparer du drapeau de l'adversaire tout en protégeant le sien. Disposez secrètement vos pièces sur le plateau et veillez à ce que votre adversaire ne puisse reconnaître le grade de celles-ci. Vous placerez donc l'illustration face à vous, le dos tourné vers l'adversaire. Chaque pièce a une valeur : plus sa valeur est élevée et plus son grade est élevé. Si une pièce qui a un grade élevé attaque une pièce dont le grade est inférieur, la pièce qui a le grade le plus élevé l'emporte et prend la place de la pièce vaincue sur le tableau de jeu (la pièce vaincue est retirée du jeu). Toutes les pièces que l'on peut déplacer, peuvent s'emparer du drapeau adverse.

Les pièces et la disposition:

Chaque pièce porte une illustration et une valeur indiquant son grade. Le Maréchal a le grade le plus élevé et présente la valeur 10. Le Général présente la valeur 9 et ainsi de suite jusqu'à l'Espionne qui a la valeur 1. Seuls les bombes et le drapeau n'ont pas de valeur car ils remplissent un rôle spécial. Placez vos pièces dos tourné vers votre adversaire sur les quatre rangées du bas du plateau de jeu. Les deux rangées du milieu (celles avec les lacs) restent vides (aucune pièce ne peut y être posée). La disposition initiale représente une phase très importante du jeu car en dépend la victoire ou la défaite. Vous trouverez quelques conseils à ce sujet à la fin de ces règles de jeu.

Le déroulement d'une partie:

Le joueur en possession des pièces rouges commence la partie et chaque joueur déplacera, ensuite, à tour de rôle un de ses pions. Vous déplacerez votre pièce sur une case vide ou sur une case où se trouve déjà une pièce adverse. Ce dernier déplacement équivaut à une attaque. Vous ne pouvez déplacer qu'une seule pièce par tour.

Se déplacer:

Vous ne pouvez déplacer vos pions que d'avant en arrière ou de droite à gauche, jamais en diagonale. Seul l'éclaireur (valeur 2) obéit à d'autres règles (on y reviendra un peu plus loin). Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case et les joueurs n'ont pas le droit de sauter au dessus d'un autre. Les pièces ne peuvent

pas être déplacées diagonalement, ni être placées sur les deux lacs situés au milieu du champ de bataille ou les enjamber. Vous n'avez pas le droit de faire des va-et-vient indéfinis entre deux cases : Il est important d'établir lequel des deux joueurs a commencé à faire des va-et-vient avec un pion, car il devra s'arrêter le premier et cela peut entraîner la perte de pièces importantes. C'est ce que l'on appelle la règle des 2 cases.

Vous ne pouvez pas pourchasser un ou plusieurs pions ennemis de façon répétée si la position des pièces reproduit exactement une situation antérieure. Si c'est le cas, l'attaquant doit s'arrêter. Les bombes et le drapeau ne peuvent être déplacés et resteront à leur place initiale durant toute la partie.

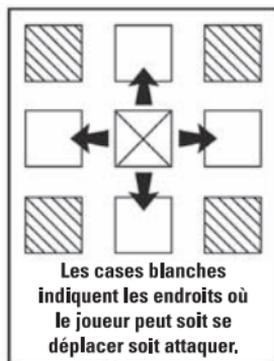
Les éclaireurs (2) obéissent à des règles spéciales. Ils peuvent se déplacer indéfiniment sur les cases vides et ce toujours en ligne droite. Aussi loin qu'ils veulent tant que les cases sont vides car ils ne peuvent sauter au dessus d'un pion ami ou ennemi ni au dessus des lacs. Les éclaireurs sont les seules pièces qui peuvent attaquer sur de grandes distances.

Attaquer

Vous pouvez attaquer votre adversaire lorsqu'un de vos pions se trouve devant, à côté ou derrière la pièce ennemie. Une attaque se déroule comme suit : vous prenez votre pion, touchez la pièce ennemie et énoncez le grade (ou la valeur) de votre pion. Ensuite, votre adversaire énonce le grade (ou la valeur) de sa pièce.

Le pion qui a le plus petit grade périt et est éliminé du plateau de jeu. Si c'est l'attaquant qui l'emporte, il prend la place du pion éliminé. Si c'est l'inverse, le pion attaqué reste à sa place. Si les deux pièces ont le même grade, elles sont toutes deux éliminées.

Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer. Comme déjà expliqué, un éclaireur peut attaquer sur une longue distance en sachant que les cases parcourues doivent absolument être libres et que le déplacement ne se fait qu'en ligne droite e. Un éclaireur (2) peut donc évincer, à grande distance, l'espionne (1).



Les grades:

Le Maréchal (10) bat le Général (9) et tous les grades inférieurs. Le Général (9) bat les Colonels (8) et tous les grades inférieurs. Et ainsi de suite jusqu'à l'Espionne (1) qui a le grade le plus faible. Les grades sont illustrés selon leur

ordre d'importance et nommés au début de cette règle de jeu. Vous pouvez vous contenter de dire par exemple : « Mon '8' bat ton '5' » mais c'est plus sympa si vous dites « Mon Colonel bat ton Lieutenant » !

Bombes et démineurs (3). Toutes les pièces qui attaquent une bombe sont éliminées. La bombe, elle reste à sa place et n'est pas éliminée ! Seule exception à la règle : le démineur. Si le démineur attaque une bombe, celle-ci est désamorcée et doit être retirée du plateau de jeu. Le démineur prend alors sa place.

L'espionne (1). L'espionne est une femme séduisante. Elle a le grade le moins élevé. Chaque pièce qui l'attaque est donc assurée de l'emporter. Mais elle a une caractéristique spéciale qui la rend particulièrement dangereuse : si l'espionne attaque le maréchal (10), il est éliminé ! Cette règle n'est valable que si c'est l'espionne qui attaque. Si c'est l'inverse, l'espionne est éliminée.

Le vainqueur:

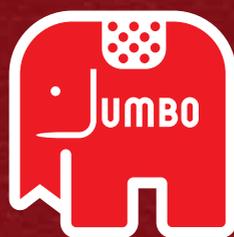
Le joueur qui réussit à s'emparer du drapeau adverse, remporte la partie. Si votre adversaire ne peut plus déplacer ses pièces (S'il ne lui reste que des bombes ou son drapeau ou si ses derniers pions sont bloqués par ses bombes) vous remportez également la partie.

Conseils tactiques:

- Posez votre drapeau sur l'une des cases de la dernière rangée. Placez éventuellement des bombes tout autour afin que seuls les démineurs (3) ennemis puissent s'en emparer.
- Il peut également être astucieux de tromper votre adversaire en plaçant une bombe dans un angle du plateau de jeu afin de faire croire à votre adversaire que votre drapeau s'y trouve, tandis qu'en réalité, il est caché ailleurs !
- Attention ! Ne placez pas trop de bombes sur la ligne de front afin de ne pas entraver le passage de vos propres troupes.
- Placez sur les deux premières rangées aussi bien des pièces ayant un grade élevé que des pièces ayant un grade faible. Une pièce est relativement protégée si elle est placée devant ou à côté d'une autre pièce dont le grade est plus élevé (au minimum de deux rangs). Si par exemple votre lieutenant (5) est battu par un capitaine (6) ennemi, vous aurez au moins besoin d'un commandant (7) pour le battre à votre tour.
- Disposez également quelques éclaireurs (2) sur les premières rangées. Vous pourrez ainsi partir en reconnaissance des troupes ennemies. Mais disposez en également quelques-uns à l'arrière pour les épargner jusqu'à la fin de la partie. Car jouer sans éclaireurs équivaut à jouer en aveugle.

- Placez votre espionne (1) à côté d'un général (9). Elle pourra le protéger de l'attaque éventuelle d'un maréchal ennemi (10).
- Il est tentant de pénétrer une zone ennemie inconnue avec des pièces ayant un grade élevé, mais le risque est grand : si vous perdez votre colonel ou une pièce plus importante encore il y a de fortes chances que vous perdiez la partie. Dès que vous avez localisé le maréchal ennemi, vous serez capable d'éliminer à coup sûr et grâce à votre général, toutes les pièces déplacées et plus protégées par le maréchal.

Et maintenant ... à l'attaque!



Stratego®

VINTAGE

EEN NOSTALGISCHE UITVOERING VOOR EEN SPEL VAN NU.
VAL AAN EN VEROVER DE VLAG!

L'ÉDITION NOSTALGIQUE D'UN JEU INDÉMODABLE.
ATTAQUEZ ET CAPTUREZ LE DRAPEAU ENNEMI !

EIN MODERNES SPIEL IN EINER NOSTALGISCHEN AUSFÜHRUNG.
GREIFE AN UND EROBERE DIE FAHNE!

A NOSTALGIC EDITION FOR CONTEMPORARY TIMES.
ATTACK AND CAPTURE THE FLAG!

THE CLASSIC GAME OF BATTLEFIELD STRATEGY

SINDS ♦ DEPUIS ♦ SEIT ♦ SINCE

1958

INHOUD

NL	Een stukje geschiedenis	3
	Spel in het kort	4
	Inhoud van de doos	4
	De speelstukken	5
	De opstelling	6
	Doel van het spel	7
	Verplaatsen	7
	Aanvallen	8
	De winnaar	8
	Bijzondere stukken	9
	Speeltips	10
	Meer spannende varianten	11
	Snelle varianten	12

CONTENU

Un peu d'histoire	13	F
En bref	14	
Contenu	14	
Les pièces	15	
Les préparatifs	16	
But du jeu	17	
Déplacer les pièces	17	
Attaquer	18	
Le vainqueur	18	
Pièces spéciales	19	
Conseils tactiques	20	
Autres variantes palpitantes	21	
Variantes rapides	22	

INHALT

DE	Ein kurzer Rückblick in die Geschichte	23
	Das Spiel im Überblick	24
	Spielausstattung	24
	Die Spielfiguren	25
	Die Aufstellung	26
	Ziel des Spiels	27
	Spielfiguren bewegen	27
	Angreifen	28
	Der Gewinner	28
	Besondere Spielfiguren	29
	Spieltipps	30
	Noch mehr spannende Varianten	31
	Schnelle Varianten	32

CONTENTS

Historic background	33	UK
Outline of the game	34	
Box contents	34	
The playing pieces	35	
The setup	36	
Aim of the game	37	
Moving	37	
Attacking	38	
Winning the game	38	
Special pieces	39	
Game tips	40	
More exciting variations	41	
Fast-paced variations	42	

UN PEU D'HISTOIRE

Nous sommes en 1958...

Le designer britannique Gerald Holtom vient de créer le symbole de la paix, Charles de Gaulle est élu Président de la République française, le Brésil remporte en Suède la coupe du monde de football et Elvis Presley triomphe à la radio avec Jailhouse Rock.

Rien d'autre ? Si et pas des moins importants. En 1958, le jeu Stratego commence son avancée irrésistible à travers l'Europe et réussit même quelques années plus tard à traverser l'océan pour conquérir les États-Unis.

C'est en 1958 que Jumbo a acquis les droits de ce jeu créé par le néerlandais Jacques Mogendorff après la Seconde Guerre mondiale. Certains disent qu'on y jouait déjà pendant la guerre, mais une chose est sûre : c'est seulement après son rachat par Jumbo qu'il a commencé de connaître un succès foudroyant.

Plus de 20 millions de jeux ont aujourd'hui été vendus dans le monde et Stratego est devenu par excellence le jeu qui se transmet de génération en génération. À chaque fois il séduit de nouveaux adeptes par un suspense unique en son genre : quel risque je prends à attaquer la pièce de mon adversaire ? A-t-elle un grade plus faible ou plus élevé que la mienne ? Est-ce que je fais preuve de courage ou d'inconscience ?

De nouvelles variantes de jeu ont été imaginées au fil du temps, avec d'autres thèmes et fédérant de nouveaux publics.

Cette édition de luxe rend hommage au jeu tel qu'il se jouait à l'origine. C'est la version nostalgique d'un jeu toujours aussi moderne. Elle offre en plus de nombreuses et palpitantes variantes.

C'est donc plus que jamais le moment de prendre son courage à deux mains et de lancer à ses troupes :

attaquez et capturez le drapeau ennemi !

EN BREF

Chaque joueur dispose d'une armée de pièces de grades différents et d'un drapeau. Le but du jeu est de défendre son drapeau tout en essayant de capturer celui de son adversaire. Pour cela, on commence par composer une formation de bataille secrète pour se lancer ensuite dans le combat !

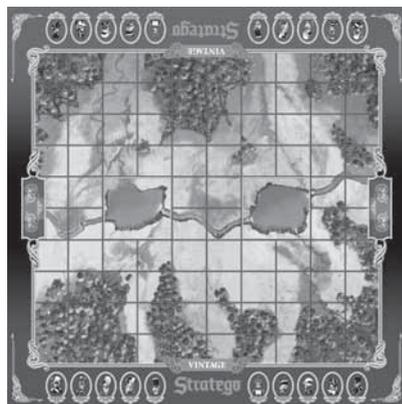
CONTENU :



40 PIÈCES ROUGES



40 PIÈCES BLEUES



1 PLATEAU DE JEU



1 PARAVENT

2 PRÉSENTOIRS DE RANGEMENT

Lisez attentivement les règles de Stratego Original. Ce n'est qu'après avoir bien appris ces règles que l'on peut ensuite se lancer dans les variantes de jeu. Retrouvez les variantes page 21.

LES PIÈCES

Les pièces indiquées ci-dessous sont celles qui peuvent être déplacées sur le plateau de jeu. La valeur de chaque pièce indique son grade. Le maréchal possède la valeur 10 et donc le grade le plus élevé ; l'espion possède la valeur 1 et donc le grade le plus faible.

PIÈCES MOBILES :



Le maréchal
(x1)



Le général
(x1)



Les colonels
(x2)



Les commandants
(x3)



Les capitaines
(x4)



Les lieutenants
(x4)



Les sergents
(x4)



Les démineurs
(x5)



Les éclaireurs
(x8)



L'espion
(x1)

PIÈCES FIXES :

Les sept autres pièces ne peuvent pas être déplacées pendant le jeu :

Les bombes
(x6)



Le drapeau
(x1)

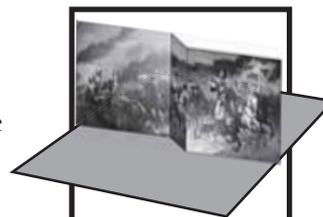


OUVERT

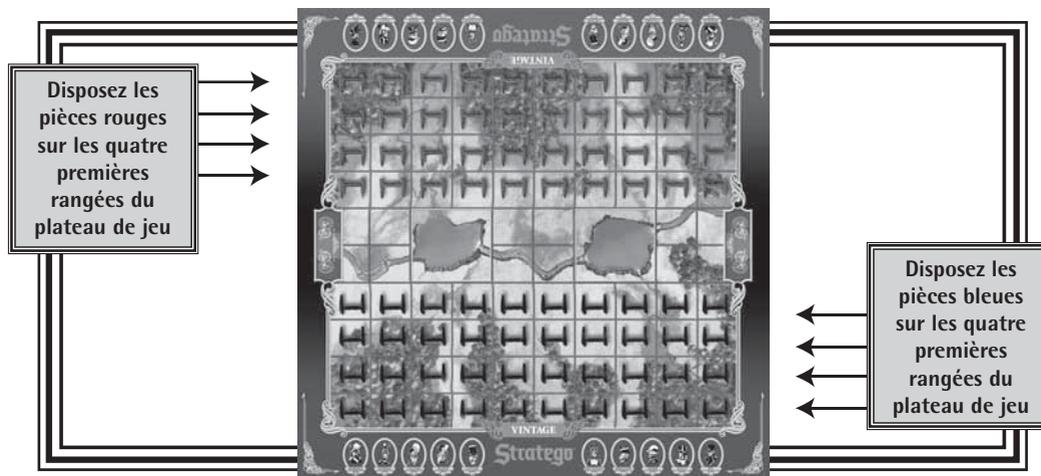
FERMÉ

PRÉPARATIFS

- ◆ Choisissez ou tirez au sort la couleur de votre armée. C'est toujours l'armée rouge qui commence.
- ◆ Placez le plateau de jeu sur la table de manière à ce que chaque joueur ait devant lui le côté de la couleur de l'armée qui lui a été attribuée.
- ◆ Placez le paravent au milieu du plateau de jeu de manière à ce que votre adversaire ne puisse pas voir la façon dont vous disposez vos pièces.
- ◆ Chaque joueur dispose ses 40 pièces sur les quatre premières rangées du plateau de jeu. Chaque case ne peut être occupée que par une seule pièce. Les deux rangées centrales doivent rester vides pendant la disposition des pièces.
- ◆ Les différents grades sont illustrés sur le plateau de jeu par ordre hiérarchique.



Utilisez le paravent pour garder votre formation de bataille secrète jusqu'à ce que la partie commence.



- ◆ Les pièces doivent être placées dos à l'adversaire de manière à ce qu'il ne puisse pas voir leur grade.
- ◆ La disposition des pièces constitue un élément essentiel du jeu. La victoire ou la défaite peut en dépendre. Avant de commencer à déplacer une de vos pièces et d'attaquer celles de votre adversaire, lisez attentivement les règles énoncées page 17/18 et inspirez-vous de nos conseils tactiques page 20.
- ◆ Retirez le paravent quand vous êtes prêts à commencer et reposez-le dans la boîte.

BUT DU JEU

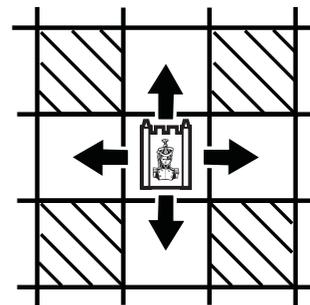
Capter le drapeau de son adversaire en éliminant les pièces ennemies.

DÉROULEMENT DE LA BATAILLE :

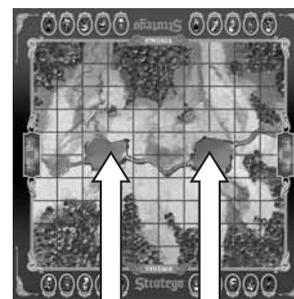
Le rouge commence ! Chacun joue ensuite à tour de rôle soit en déplaçant une pièce, soit en attaquant une pièce de son adversaire. Chaque joueur ne peut jouer qu'un seul coup par tour.

Si un joueur ne peut plus déplacer aucune pièce ou s'il ne dispose plus d'aucune pièce pour attaquer, alors le jeu est terminé et son adversaire a gagné.

- ◆ Un joueur n'a le droit de déplacer qu'une seule pièce à chaque tour. Une pièce ne peut être déplacée que d'une seule case (à l'exception des éclaireurs, voir page 19).
- ◆ Une pièce peut être déplacée vers l'avant ou vers l'arrière, vers la gauche ou vers la droite, mais jamais en diagonale.
- ◆ Il ne peut jamais y avoir deux pièces en même temps sur une case.
- ◆ Les pièces ne peuvent pas sauter par-dessus d'autres pièces.
- ◆ Les pièces peuvent franchir les rivières au milieu du plateau.
- ◆ Les pièces ne peuvent pas être placées sur les « lacs » situés au centre du plateau, ni sauter par-dessus ou les franchir. Elles doivent obligatoirement les contourner.
- ◆ Lorsqu'une pièce a commencé d'être déplacée, le coup est définitif et la pièce ne peut plus être replacée sur sa case d'origine.
- ◆ Les pièces ne peuvent pas être déplacées plus de trois fois de suite entre deux mêmes cases. Il est donc primordial de savoir quel joueur a commencé à faire glisser sa pièce d'une case à l'autre : car ce sera lui qui devra arrêter le premier et perdre ainsi peut-être une ou plusieurs pièces importantes.
- ◆ Il est interdit de poursuivre une pièce ennemie si la position des pièces reproduit à l'identique une situation antérieure. Dans ce cas l'attaquant doit renoncer à son attaque.



Cases vers lesquelles la pièce peut être déplacée et qu'elle a aussi le droit d'attaquer



Les lacs

IMPORTANT

Il est interdit de déplacer les bombes et le drapeau qui restent pendant toute la durée du jeu sur les cases où ils ont été placés au début de la partie.

L'ATTAQUE

- ◆ Si le GRADE de la pièce attaquante est PLUS ÉLEVÉ (son numéro est plus haut) que celui de la pièce ennemie, la pièce attaquante a gagné et celle de son adversaire est éliminée du plateau. La pièce victorieuse prend la place ainsi est libérée.
- ◆ Si le GRADE de la pièce attaquante est MOINS ÉLEVÉ (son numéro est plus bas) que celui de la pièce ennemie, le joueur a perdu et sa pièce est éliminée du plateau. La pièce de l'adversaire reste simplement à sa place.



- ◆ Si le GRADE de la pièce attaquante est IDENTIQUE (son numéro est le même) à celui de la pièce ennemie, elles sont toutes les deux éliminées du plateau.
- ◆ Les pièces éliminées du plateau doivent être triées dans le présentoir prévu à cet effet et restées bien visibles pour les deux joueurs de manière à ce qu'ils puissent toujours savoir quelles pièces ont déjà été éliminées.
- ◆ Le drapeau et les bombes n'ont pas le droit d'attaquer. Ces pièces restent à leur place jusqu'à ce qu'une pièce ennemie les attaque.

ATTAQUER UNE BOMBE

- ◆ Toute pièce qui attaque une bombe a perdu et est éliminée du plateau. La bombe reste alors simplement à sa place.
- ◆ Seul un démineur (3) peut attaquer une bombe et la désamorcer ! Voir page 19.



LE VAINQUEUR :

LA PARTIE EST TERMINÉE :

- ◆ Quand un joueur a réussi capturer le drapeau ennemi. Ce joueur a alors remporté la victoire !
- ou
- ◆ Quand un joueur ne peut plus déplacer ou attaquer des pièces. Dans ce cas, c'est son adversaire qui a gagné !

PIÈCES SPÉCIALES

L'ÉCLAIREUR (2)

2

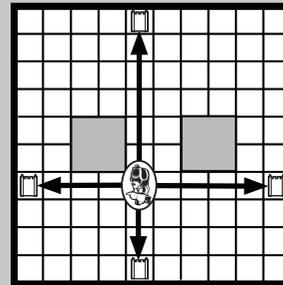


Les éclaireurs peuvent se déplacer rapidement. Ils partent en reconnaissance chez l'ennemi pour découvrir où se trouvent ses pièces les plus fortes et ses pièces les plus vulnérables.

DÉPLACER UN ÉCLAIREUR ET ATTAQUER

Les éclaireurs peuvent se déplacer d'autant de cases qu'ils le souhaitent : vers l'avant ou vers l'arrière, à gauche ou à droite, mais toujours en ligne droite. Ils n'ont pas le droit de sauter en diagonale. Ils n'ont pas le droit non plus d'enjamber les lacs. Lors d'un même tour, les éclaireurs peuvent se déplacer et attaquer simultanément les pièces qu'ils rencontrent, à condition toutefois qu'ils avancent en ligne droite.

ATTENTION : Lorsque vous déplacez un éclaireur de plus d'une case, vous êtes obligé de révéler son identité. Il vaut donc parfois mieux déplacer son éclaireur d'une seule case à chaque tour pour garder son identité secrète.



Lors d'un même tour, les éclaireurs peuvent se déplacer et attaquer toutes les pièces qu'ils rencontrent.

LE DÉMINEUR (3)

3



Le démineur est la seule pièce capable d'attaquer une bombe et de la désamorcer !

ATTAQUER AVEC LE DÉMINEUR

Lorsqu'un démineur attaque une bombe, celle-ci est éliminée du plateau de jeu. Le démineur prend alors la place de la bombe.

L'ESPION (1)

1



L'espion est un traître qui n'a qu'une seule obsession : battre le maréchal !

ATTAQUER AVEC L'ESPION

Lorsque l'espion attaque le maréchal (10), il le bat. Si c'est le maréchal qui attaque l'espion, le maréchal gagne et élimine l'espion.

L'espion a le grade le plus bas dans la hiérarchie. Chaque pièce qu'il attaque, gagne. Les éclaireurs peuvent donc le battre depuis une grande distance !



CONSEILS TACTIQUES



DISPOSITION DES PIÈCES

Comme nous l'avons dit, la disposition initiale des pièces joue un rôle essentiel et peut même être décisive pour la victoire. Voici quelques conseils qui peuvent vous être utile pour disposer astucieusement votre armée :

- ◆ Placez votre drapeau sur la dernière rangée car beaucoup de pièces peuvent le défendre à cet endroit. Placez éventuellement des bombes tout autour afin de mieux le protéger. Dans ce cas, seuls les démineurs (3) ennemis peuvent encore avoir une chance de le capturer.
- ◆ Il peut également s'avérer astucieux de tromper son adversaire en plaçant quelques bombes à une certaine distance du drapeau : il croira ainsi que votre drapeau se trouve à proximité alors qu'en fait, il est caché ailleurs !
- ◆ Les éclaireurs (2) peuvent jouer un rôle très utile sur les premières rangées. Placez-en également quelques-uns à l'arrière pour vous donner la chance de trouver le drapeau de votre adversaire : car n'oubliez que le fait de perdre trop vite ses éclaireurs équivaut à jouer en aveugle.
- ◆ Protégez une pièce disposée sur la première rangée par une pièce placée juste derrière dont le grade est au minimum deux fois plus élevé. Ainsi, si votre pièce de la première rangée est battue, vous aurez la possibilité de battre à votre tour la pièce ennemie.
- ◆ Les démineurs jouent un rôle important à la fin de la partie. Gardez-en quelques-uns en réserve sur les dernières rangées.

L'ATTAQUE ET LA DÉFENSE :

- ◆ Ne prenez pas trop de risques avec les pièces qui ont un grade élevé. Cherchez d'abord à établir le rang des pièces ennemies avant de les attaquer avec votre maréchal. Et prenez garde à l'espion !
- ◆ Une fois que vous avez déterminé que vous possédiez la pièce avec le grade le plus élevé sur le plateau, vous pouvez attaquer et battre en toute sécurité toutes les pièces qui sont déplacées.
- ◆ Essayez d'éliminer le plus de démineurs ennemis possible. Sans ses démineurs, votre adversaire sera incapable de désamorcer vos bombes et aura la plus grande difficulté à trouver votre drapeau.
- ◆ Ne permettez pas à votre adversaire de retenir trop facilement où se trouvent vos pièces. Dès qu'il connaît le rang élevé d'une de vos pièces, vous pouvez avancer avec trois de vos pièces.
- ◆ Une fois que le maréchal ennemi a été localisé, votre général peut éliminer chaque pièce qui est déplacée. À condition bien sûr de rester à bonne distance du maréchal !



D'AUTRES VARIANTES PALPITANTES



AVANTAGE À L'ATTAQUANT

Si vous attaquez une pièce ayant un rang identique, la pièce attaquante a gagné.

BOMBES EXPLOSIVES

Dans cette variante de jeu, quand une autre pièce que le démineur attaque une bombe, chacune des deux pièces est éliminée du plateau. Si c'est un démineur qui attaque une bombe, alors c'est la bombe qui est éliminée du plateau et le démineur reste dans la partie.

BOMBES MOBILES

Cette variante est identique aux bombes explosives à ceci près que les bombes ont le droit d'être déplacées comme n'importe quelle autre pièce (le drapeau excepté).
Les bombes mobiles n'ont en revanche pas le droit d'attaquer.

DRAPEAU MOBILE

Dans cette variante, le drapeau a le droit d'être déplacé. Pour gagner la partie, vous devez capturer le drapeau ennemi ou réussir à placer votre propre drapeau sur la dernière rangée de votre adversaire.

RECONQUÊTE DES PIÈCES

Quand une de vos pièces a réussi à atteindre une case de la dernière rangée de votre adversaire, vous avez le droit de remettre en jeu une de vos pièces qui a été éliminée du plateau. Dans ce cas, choisissez une des pièces dont votre adversaire avait réussi à s'emparer et placez-la sur une case vide située sur une de vos quatre premières rangées.

Après cette opération, votre tour est terminé.

Règles :

- Chaque joueur a seulement le droit de reconquérir deux pièces.
 - Les bombes ne peuvent pas être reconquises.
 - Les éclaireurs n'ont le droit de reconquérir aucune pièce.
- Quand une pièce a réussi à reconquérir une autre pièce, cette pièce ne peut plus reconquérir une deuxième pièce.

DÉFENSE SILENCIEUSE

Avec cette variante, seul l'attaquant dévoile le grade de sa pièce.
Le défenseur reste silencieux, mais doit quand même éliminer du plateau une pièce avec un grade identique ou plus bas.

Exception à la règle : si c'est un éclaireur qui attaque, le défenseur est obligé de dévoiler le grade de sa pièce.

VARIANTES RAPIDES

STRATEGO BARRAGE

Dans cette bataille rapide, chaque joueur dispose seulement de huit pièces. Pour le reste, le jeu obéit aux règles de Stratego Original.

1x Maréchal (10)	1x Général (9)	1x Démineur (3)	2x éclaireurs (2)
1x Espion (1)	1x Bombe	1x Drapeau	

Les joueurs peuvent disposer leurs 8 pièces dans les 40 cases de leurs quatre premières rangées. Vous pouvez par exemple placer votre drapeau dans un angle du champ de bataille, avec d'autres pièces tout autour. Mais dans ce cas, votre adversaire a évidemment deviné où se cachait votre drapeau ! Nous vous conseillons donc d'essayer d'autres endroits et types de disposition pour trouver tous les renseignements utiles à la victoire.

DUEL STRATEGO

Les règles sont les mêmes qu'avec Stratego Barrage, sauf que les joueurs jouent avec 10 pièces. Chaque joueur reçoit une bombe supplémentaire et un démineur. Vous pouvez donc placer votre drapeau dans un angle entre deux bombes.

BATAILLE ÉCLAIR STRATEGO

La Bataille éclair Stratego est une variante de Stratego Original qui se joue avec 2 x 20 pièces. Les joueurs ont le droit de disposer leurs 20 pièces où ils veulent sur les 40 cases des quatre premières rangées.

1x Drapeau	1x Maréchal (10)	1x Général (9)	1x Colonel (8)	1x Commandant (7)	2x Capitaines (6)
2x Lieutenants (5)	2x Sergents (4)	2x Démineur (3)	4x éclaireurs (2)	1x Espion (1)	2x Bombes

Pour le reste, la bataille éclair Stratego obéit aux mêmes règles que Stratego Original, à deux différences près :

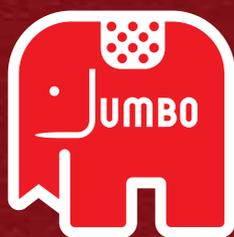
DÉPLACER ET ATTAQUER AVEC LE CAPITAINE (6) :

Les capitaines peuvent être déplacés de deux cases à chaque tour. Ils peuvent être déplacés en ligne droite, mais la pièce a aussi le droit de changer de direction après la première case.

De même que les éclaireurs, les capitaines ont le droit de se déplacer et d'attaquer simultanément pendant un même tour. Un capitaine ne peut en revanche attaquer qu'une seule fois à chaque tour.

Bonne bataille et amusez-vous bien !

Stratego[®]
VINTAGE



www.jumbo.eu



Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction.
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile.
Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts.
Choking hazard.
Please keep this box for future reference.

17854

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

www.jumbo.eu.

Made in China.

L'histoire du Stratego, faits, témoignages, anecdotes et petits mensonges

Fred Horn¹

La Haye, Pays-Bas

Jeu d'édition contemporain contre jeu traditionnel

Partons de nos précédentes conclusions à propos du développement et de la dispersion des jeux de type « L'Attaque »...

L'étude des jeux de pions se concentre sur le matériel de jeu comme les tabliers et les pièces, ainsi que sur les mécanismes, tels les règles de mouvement et les stratégies de positionnement. La diffusion et le développement des règles et des supports de jeu apparaissent au cœur des études historiques à propos des jeux de pions depuis la fin du XIX^e siècle. Les études de Stewart Culin (1895), Harold J. R. Murray (1913, 1951) et Robert Charles Bell (1960, 1969) continuent à faire autorité avec quelques tours d'horizon plus récents, tels ceux de Erwin Glonnegger (1988), Jean-Marie Lhôte (1993), David Parlett (1999) et Michel Boutin (1999).

« Bien que H. J. R. Murray se formât à l'anthropologie avant tout par l'expérience du terrain (Thierry Wendling, 2002), ses études historiques centrées sur le développement et la dispersion des jeux de pions sont solides et résultent de disciplines académiques comme l'archéologie, la philologie et l'histoire de l'art. Les jeux d'édition contemporains se distinguent des

1. Traduction : Michel Van Langendonck ; relecture : Michel Boutin et Sophie Hanozet.



Figure 1 – Stratego « pré-Jumbo » (boîte, tablier et pièces) édité par « Smeets & Schipper » entre 1944 et 1949 (Coll. Michel Boutin)

jeux traditionnels non seulement parce que leur histoire est plus courte, mais également parce qu'ils sont d'une nature différente. H. J. R. Murray, par exemple, n'aborde aucun jeu inventé au Royaume-Uni au XX^e ou même au XIX^e siècle. Bien qu'il n'explique pas cette distinction, il est généralement supposé que les jeux d'auteurs connus, édités et distribués par des compagnies commerciales se doivent d'être étudiés séparément. Les études historiques à propos de tels jeux d'édition contemporains se concentrent sur la recherche de témoignages et l'histoire des maisons d'édition (Cf. Bruce Whitehill, 1999) ou occasionnellement sur le travail artistique de l'impression papier (Caroline Goodfellow, 1999) et la structure des jeux (Michel Boutin, 1999).

En général, pour répondre aux questions qui se posent sur leur développement et diffusion, mieux connus dans le cas des jeux d'édition contemporains, les jeux traditionnels étant liés à un long développement historique requièrent un champ de recherche élargi et un inventaire des variantes tels ceux réalisés pour les jeux de semis (Alexander de Voogt, 1999). Avec quelques adaptations locales, le développement et la diffusion des jeux d'édition contemporains dépendent essentiellement des auteurs et maisons d'éditions qui en déterminent les règles et les marchés. Ainsi, les études des développements et distribution des jeux d'édition contemporains sont intimement liées à celles des compagnies d'édition et des auteurs. »²

Aujourd'hui, les informations deviennent plus difficiles à trouver. Les sources se tarissent avec la disparition des personnes concernées. Pour en savoir plus à propos du développement et de l'histoire des jeux d'édition contemporains, le chercheur doit exhumer des pièces et bribes d'histoires, une sorte d'archéologie moderne profondément liée à la tradition orale et aux témoignages des principaux protagonistes.

Les différents jalons de l'histoire du Stratego

Cette histoire est partiellement basée sur les témoignages de personnes disparues. Les données découvertes et les archives mises à jour au cours

2. Fred Horn et Alex de Voogt, Colloque « Board Games Studies », Lisbonne, 2008.

des trente dernières années nous donnent également une bonne idée de ce que pourrait être l'histoire et le développement du jeu, mais certaines questions demeurent sans réponse. Le but de cette communication est d'explorer les témoignages recueillis personnellement de manière directe ou indirecte, les articles à propos du Stratego et les archives des éditions « Hauseman & Hötte » afin d'aboutir à la chronologie historique la plus complète possible.

Premiers contacts avec la société Jumbo et ses archives

Au début des années septante, A. J. de Graaff, de la société Hauseman & Hötte, devenue « Jumbo » en 1959, me demanda de réaliser l'inventaire des stocks de tous leurs anciens jeux. À cette occasion, je trouvai un jeu du type « L'Attaque » que je n'avais encore jamais vu auparavant. Bien entendu, la ressemblance avec le Stratego (célèbre jeu de la société Jumbo) attira mon attention.

A. J. de Graaff ne voulut tout d'abord rien m'en dire. Devant mon insistance, il me confia que ce jeu fut acquis à l'époque où Jumbo négociait l'obtention des droits pour le Stratego.

Au début des années cinquante, un certain Jacques Johan Mogendorff avait proposé à A. J. de Graaf, le jeu de Stratego dont la production avait été arrêtée par l'éditeur « Smeets & Schipper » (Figure 1) à Amsterdam. Cherchant un nouvel éditeur, Jacques Johan Mogendorff l'avait en fait proposé à de nombreuses sociétés néerlandaises ; parmi elles, seule la société Hauseman & Hötte se montra intéressée. Après « quelques difficultés » selon les mots de A. J. de Graaf, ils trouvèrent « un accord » ; il signa le contrat au nom de Hauseman & Hötte et le jeu fut publié en 1958. De quelles « difficultés » s'agissait-il ? Quels furent les termes de cet « accord » ? A. J. de Graaf souhaite garder le secret et ne m'en dit rien de plus, mais il me paraissait évident que « L'Attaque » était un proche précurseur du Stratego.

L'incroyable épopée des jeux « Tek »

Au début des années quatre-vingt, lors d'une réunion chez mon frère à Leiderdorp, il fut question de mon intérêt pour les jeux de pions. L'un des voisins, Michel Voorn, aujourd'hui décédé, se joignit alors à la conversation et me demanda si je connaissais un jeu qu'il nomma « Tek ». Je répondis que j'étais vraiment désolé, mais que je n'avais jamais entendu parler d'un tel jeu. « Allons chez moi, que je vous montre ce jeu » me dit-il et nous traversâmes aussitôt la rue. D'un meuble, il exhuma une boîte d'où il tira un

tablier et les pièces du jeu qu'il mit en place sur la table. La ressemblance avec le vieux jeu « L'Attaque » me sauta aux yeux et pouvait expliquer le nom « Tek » prononcé par Michel Voorn. Le plateau et les pièces étaient manifestement fabriqués à la main. Je retournai quelques semaines plus tard afin de prendre des photos ; j'interrogeai Michel Voorn sur les origines de ce jeu et la personne qui l'avait fabriqué. Il me dit que son père l'avait réalisé en suivant les instructions d'un officier de l'armée de l'air canadienne qui lui en expliqua le design et les règles. Il consigna tout d'abord les règles du jeu par écrit dans un petit carnet toujours en la possession de son fils et qu'il me montra. C'était en 1941-1942 ; l'officier, qui était caché chez eux après que son avion avait été abattu, se remémora un jeu de chez lui qu'il demanda au père de Michel Voorn de fabriquer. Ce jeu était similaire à « L'Attaque » (prononcé « Attack » en anglais), proche du nom « Tek » utilisé par Michel Voorn, si bien qu'il s'agissait très probablement du même jeu.

Au total, le père en fit trois exemplaires, le premier en 1942 pour l'officier qui l'utilisa pour jouer avec d'autres soldats alliés et réfugiés cachés notamment chez les Voorn. Michel Voorn le céda en 1974 à l'un de ses frères situé à La Haye. La même année 1942, un an avant son décès, son père avait fabriqué l'exemplaire que j'avais vu. Lui-même en fabriqua un autre en 1948 pour un autre frère habitant Spanbeek. Michel Voorn n'était au courant d'aucun autre jeu similaire et fut très étonné lorsque je lui montrai un Stratego.

Les règles du jeu initial « Tek » (ou « Attack ») n'étaient pas écrites. Michel Voorn me les présenta comme les « règles-maison de la famille de l'officier » ; elles correspondaient aux règles du jeu « L'Attaque » à deux exceptions près :

- on n'attaque pas « dos à dos » mais orthogonalement lorsqu'on se trouve à côté d'une autre pièce ;
- l'espion peut attaquer en diagonale, ce qui en fait une pièce beaucoup plus puissante.

La lettre du petit-fils de Jacques Mogendorff

En novembre 2002, Jacques Johan habitant Wassenaar envoya une lettre à Ed. Collins qui tenait un site internet sur le Stratego (fermé en 2005), lui donnant quelques réminiscences datant de son enfance. Voici la traduction de cette lettre :

« Cher Ed,

Mon nom est Jacques Johan Mogendorff, je suis le petit fils de l'inventeur du Stratego – ou copieur des principes de « L'Attaque » comme l'affirme Thierry Depaulis dans un courriel daté de septembre 2001 publié sur votre site – et je ne peux ajouter qu'un commentaire ou deux à propos de l'histoire incomplète du jeu.

Voici l'histoire telle que nous nous la racontions : « opa Jacques » était assis avec ses deux fils (mon père et mon oncle) et ils en vinrent à parler d'un jeu avec des noms de soldats et d'officiers (ou des visages ou silhouettes) imprimés au dos de petites chaises. Comme celles des salles de réunion avec une partie verticale avec l'image et 4 pieds pour leur éviter de basculer. Peu de temps après, elles furent remplacées par des pièces plates en bois, rouges et bleues, de la forme d'une tour de château à créneaux. Plus tard encore vinrent les pièces en plastique. . .

Bien que d'autres éléments composés du design final ont dû être modifiés et le nom réinventé, on ne peut nier que les bases du jeu présentent de fortes similarités avec celles de L'Attaque.

En tout cas, le jeu devint en effet déjà très populaire à l'époque et par manque d'argent et ruiné par la deuxième guerre mondiale et les camps, mon grand-père Jacques Johan Mogendorff, vendit le jeu à Jumbo.

Sans aucun doute, l'histoire que nous nous racontions a dû être quelque peu enjolivée. Je suis content de constater que le jeu continue à vivre, que vous avez réalisé un grand site consacré au Stratego et que de nombreuses personnes continuent à jouer ou à se remémorer y jouant durant leur enfance.

Bien à vous,

Jacques (Johan) Mogendorff, Pays-Bas »

J'ai pris contact avec Jacques Johan Mogendorff qui ne put me donner plus d'informations sur le jeu. Il se souvenait de son grand-père comme d'une personne très stricte et réservée. Et à sa connaissance, ce dernier ne communiqua jamais à propos de son jeu et de ses origines. Par ailleurs, il n'avait pas idée du montant payé pour la licence.

Notons que les souvenirs relatés dans sa lettre datent nécessairement de conversations largement postérieures à l'époque de l'invention du jeu. Dans

une communication à propos du Stratego et certaines de ses variantes (« BGS colloquium », Philadelphie, 2004) et une publication « À propos du Stratego », je fis alors une première mise au point sur ces témoignages.

L'affaire Cox (et Gunter Sigmund Elkan). Accès illimité aux archives de Hauseman & Hötte

Voici l'affaire telle qu'elle fut publiée en février et novembre 2005, dans un journal de Springfield en Oregon aux États-Unis :

« Ce n'est pas tous les jours qu'une famille découvre son passé dramatique dans un tas de documents oubliés depuis longtemps. C'est ce qui est arrivé à Heidi Cox et ses frères et sœurs résidents à Springfield.

Et à ces racines découvertes s'entremêlent une intrigue datant de l'Allemagne nazie, l'Holocauste, la ruine de la famille et un copyright qui pourrait, suite à une instruction judiciaire fédérale, restaurer un peu de l'héritage familial.

La plainte fut instruite à la Cour fédérale de Portland. Elle affirmait que le jeu de pions « Stratego » est en fait le jeu « Strategy » pour lequel le père d'Heidi Cox, Gunter Sigmund Elkan, avait déposé un copyright en 1948. La maison d'édition Milton Bradley essaya et refusa le jeu « Strategy » d'après une lettre de 1948 faisant partie des pièces d'instruction.

La société, à présent propriété de Hasbro, commença cependant à produire un jeu de bataille stratégique sous le nom « Stratego » en 1961, qui est devenu populaire depuis lors, avec de nouvelles versions et des sites internet gérés par des joueurs passionnés.

L'action en justice d'Heidi Cox demande en dédommagement une somme non spécifiée comme infraction au droit d'auteur. Aucune date de procès n'est fixée. Le porte-parole de la société Hasbro, Jonathan Moskin dit que la société croit que la plainte est infondée : « nous considérons la plainte légère. Nous avons espoir qu'elle sera rapidement déboutée » a dit Moskin.

Intrigué par l'histoire familiale, l'avocat d'Heidi Cox, Roy Thompson de Portland n'est pas d'accord : « mes recherches révèlent la validité de cette plainte », dit-il.

Selon Heidi Cox, Elkan est un survivant de l'Holocauste qui s'échappa au Canada via le Royaume-Uni et mourut en 1973

sans jamais avoir divulgué l'histoire familiale à ses enfants. La documentation à propos de la création du jeu et d'autres faits relatifs à la famille Elkan sont ainsi restés cachés pendant des décennies.

« J'ai découvert récemment que nous étions juifs » dit Heidi Cox, membre active d'une congrégation chrétienne locale. L'avocat Thompson a établi que Fritz Elkan, père de Gunther Elkan et grand-père d'Heidi Cox, était un riche ingénieur qui obtint un brevet d'invention en Allemagne pour un accélérateur chimique de feu, essentiel pour l'effort de guerre nazi. Juif, Fritz Elkan acheta la liberté de son fils Gunter après que les nazis l'eurent capturé.

Les Nazis confisquèrent les industries et richesses de Fritz Elkan. Gunter Elkan habita peut-être au Canada avant de déménager aux États-Unis. Heidi Cox voit dans l'action en justice une manière de confirmer ce qu'elle venait de découvrir à propos des racines familiales.

« Je serais simplement contente que cela soit connu et corrigé et que l'on sache que le jeu était de mon père et non de Milton Bradley. Cela servira la justice », dit-elle. »

Mais le 24 Novembre 2005 est publié l'article suivant :

« Un juge fédéral de Portland a rejeté la plainte d'une femme de Springfield et de ses ayants droit qui poursuivaient Hasbro. pour violation du droit d'auteur à propos du jeu de pions populaire « Stratego ». Dans une action introduite en janvier, Heidi Cox de Springfield et ses parents affirmaient que leur père, Gunter Sigmund Elkan, développa le jeu. Ils font référence à une lettre de 1948 qu'ils ont trouvée parmi les documents de leur père, par laquelle la société Milton Bradley refusait son jeu, que Elkan appela « Strategy ». La compagnie à présent propriété de Hasbro commença à produire le Stratego en 1961. En réponse à la plainte, Hasbro documenta l'origine du Stratego avec un Néerlandais, Jacques Johan Mogendorff, en 1942. Selon les enregistrements de la cour, Hasbro a payé des millions de dollars US à la famille de Mogendorff en guise de royalties au cours des années.

Dans sa décision longue de 12 pages, le juge de district, Garr King, explique qu'il se base sur les évidences les plus favorables

au bien d'Elkan, conformément à la loi. Il rapporta pourtant vendredi que Hasbro avait prouvé le caractère infondé de la plainte. Joints, Heidi Cox et son avocat, Ron Thompson de Portland, dirent seulement qu'ils désapprouvaient la décision judiciaire. »

En 2004, un avocat représentant la société Jumbo me demanda si je pouvais fournir plus d'informations à propos de l'origine du jeu Stratego. Il était question que Jumbo informe Hasbro afin que ces derniers puissent réfuter une plainte pour plagiat. Il s'agissait évidemment du cas Heidi Cox.

Afin de glaner des arguments, le conseil d'administration de Hauseman & Hötte me donna accès à l'ensemble de la correspondance et des autres documents en leur possession liés au jeu, y compris ceux fournis par la famille Cox-Elkan pour introduire leur plainte. La famille ne put fournir un exemplaire du jeu, mais ils avançaient un certificat d'enregistrement de copyright pour le jeu « Strategy » daté du 1er juin 1948 et un exemplaire imprimé de règles d'une société de Pellingham (État de Washington). Grâce notamment à l'utilisation d'un « numéro K » (destiné à la distribution papier) par Smeets & Schipper, j'ai pu signer une déclaration à la date du 25 février 2005 à usage de Hasbro, attestant que le Stratego était déjà publié aux Pays-Bas avant 1947. La poursuite en justice s'est éteinte car les héritiers ont arrêté la procédure.

Sans cette plainte de la famille Cox-Elkan, ma recherche sur le jeu se serait clôturée par ma publication de 2004 intitulée « How about Stratego ». Mais cette circonstance me donna enfin accès à de nouvelles données et documents, notamment tous les contrats et accords d'édition portant sur le Stratego (cf. chronologie générale ci-dessous) qui permettent de dissiper quelque peu le mystère. En préparant cette histoire complète « de L'Attaque au Stratego », Michel Boutin et moi avons essayé de contacter Heidi Cox sans succès. J'ai eu plusieurs échanges de courriels avec son avocat Roy Thompson, mais il ne voulut donner aucune information à propos du cas.

Trace de la première édition du Stratego (hiver 1944-1945)

Le premier août 2006, un certain Hans Waterreus envoie ce courriel à Jumbo :

« On a annoncé ce matin à la radio que le Stratego commence une nouvelle époque après cinquante ans d'existence. J'ai joué le jeu pour la première fois en 1944, lorsqu'un oncle me l'a appris et l'ai pratiqué ensuite chaque soir avec mon père à la

lumière d'une chandelle. Je possède toujours le jeu et peux, si vous le souhaitez, vous envoyer une photo, avec les soldats en carton alignés en position. »

Ben Leijten, un ami travaillant alors pour Jumbo, échangea quelques messages avec Hans Waterreus dans lesquels ce dernier expliqua qu'il était de Scheveningen et que ces parties sur le jeu en carton dataient avec certitude de l'hiver dit « de la faim » (1944-1945). Sur la photo qu'il envoya figurait le jeu dans son édition Smeets & Schipper. En 2012, Ben Leijten et moi avons tenté sans succès de recontacter Hans Waterreus.

La chronologie générale du Stratego à la lumière des archives de Hauseman & Hötte

1941-1942-1944 Premières traces : le jeu « Tek » et le dépôt du nom « Stratego »

Un officier canadien, dont l'avion fut abattu, décrit à la personne qui l'héberge clandestinement à La Haye, Michel Voorn, les règles et le matériel d'un jeu de sa jeunesse. Michel Voorn consigne ces données dans un petit carnet. Il fabrique le jeu qu'il appelle « Tek » pour l'officier qui y joue avec d'autres réfugiés juifs, résistants et soldats alliés, notamment chez Michel Voorn. Après la guerre, le jeu échoit à l'un de ses fils, Michel Voorn de Leiderdorp.

1942

Une société amstellodamoise, Van Perlstein & Roeper-Bosch SA, enregistre trois jeux avec comme marque : le nom « Stratego » en date du 20 avril 1942 (numéro 77543), le nom « Académie » (numéro 77542) et le nom « De Zesdaagsche » (numéro 77544) dans la catégorie « gezelschapsspellen » que l'on pourrait traduire par « jeux de société ».

Nous n'avons pas idée de ce que signifie ce dépôt de marque, pourquoi cette société a-t-elle agi de la sorte ? Madame Annet Betsalel qui a fait une recherche sur la famille Van Perlstein et a eu accès à une partie de ses archives. Dans un courriel qu'elle m'a adressé, elle affirme que cette société était impliquée dans l'importation et la vente de jeux (notamment le Mah-Jong) bien avant la guerre. Elle aurait pu ainsi enregistrer les noms en vue d'un usage ultérieur. La société Van Perlstein avait des connexions avec les

éditions Smeets & Schipper au nom de laquelle elle vendait le jeu « Monopoly » et Sam van Perlstein était connu comme facteur aidant des réfugiés clandestins. Les archives complètes de Sam Van Perlstein sont toujours stockées dans un grenier de sa grand-mère à Amsterdam mais, en 2013, elles demeuraient ni triées ni accessibles.

L'auteur du jeu « Académie » est Jaap van der Gaag. Il a fait de la Résistance durant la Seconde Guerre mondiale et inventait des jeux pour gagner de l'argent. « Académie » est le seul de ses jeux publiés dont nous ayons trace. Il est imprimé par la société Mortelmans et vendu en magasins avant décembre 1942. Dans ses mémoires de guerre, Jaap van der Gaag ne mentionne cependant ni van Perlstein ni son jeu « Académie »³. Au cours de mes cinquante ans de collectionneur, je n'ai jamais vu ou entendu parler du jeu « Zesdaagsche » toujours inconnu, fut-il publié un jour.

La meilleure hypothèse est que Sam van Perlstein déposait des noms pour des jeux et les offrait à l'usage des personnes qu'il souhaitait aider dès lors qu'elles ne pouvaient entreprendre ouvertement ces démarches elles-mêmes sous l'occupation allemande. Par exemple, van der Graag, en tant que résistant ou Jacques Johan Mogendorff, en tant que juif. Peut-être Sam van Perlstein jouait-il le rôle d'intermédiaire entre des auteurs et des éditeurs. Ceci expliquerait l'accord de licence entre Jacques Johan Mogendorff et la société Smeets & Schipper.

1942-1944 Parties de « Tek » et première édition du Stratego

En tant que juif, Gunter Sigmund Elkan semble avoir fui son Allemagne natale et s'être caché aux Pays-Bas, vraisemblablement dans la région de La Haye à partir de 1942. Jacques Johan Mogendorff se serait caché pour la même raison dans la même ville après 1942. Tous deux auraient développé un jeu similaire pendant la guerre.

À moins d'une extraordinaire coïncidence, nous pouvons supposer que ces deux personnes ont vu ou joué le jeu que Michel Voorn a fabriqué pour l'officier canadien et qui a dû circuler à diverses adresses abritant précisément des réfugiés vivant dans la clandestinité et ayant du temps à revendre. Dans cette situation, rares sont ceux qui restaient longtemps au même endroit, ces personnes étaient donc amenées à se remémorer le matériel et les règles du jeu qu'elles avaient appréciés afin d'en fabriquer leur propre version.

3. Fred Horn, « BGS Colloquium », 2009.

1944

Jacques Johan Mogendorff signe une licence d'édition du Stratego, à la société Smeets & Schipper. Il n'y a aucune trace de contrat lié à cet accord. Cependant, d'après le témoignage de Hans Waterreus, nous savons que ce jeu était vendu dès la fin 1944. De plus, A.J. de Graaff de Jumbo savait que la licence du Stratego édité par Smeets & Schipper avait expiré en 1949 et qu'elle avait été signée avec Jacques Johan Mogendorff pour cinq ans.

1948 Dépôt d'un jeu similaire sous le nom « Strategy »

Gunter Sigmund Elkan, désormais à Vancouver, enregistre un droit d'auteur pour le jeu « Strategy » pour le Canada et les États-Unis.

1949-1957 Tentatives de réédition du Stratego

La première licence pour le Stratego expire et l'éditeur Smeets & Schipper ne souhaite pas la renouveler.

1949-1951

Jacques Johan Mogendorff essaie de faire rééditer son jeu sans succès. Selon A. J. de Graaff, il l'a proposé à quasi toutes les sociétés d'édition néerlandaises, mais toutes l'ont refusé hormis Hauseman & Hötte qui marqua un intérêt.

1952

A. J. de Graaff entama des négociations pour Hauseman & Hötte, mais la société avait des doutes à propos des droits existants sur le Stratego.

Jacques Johan Mogendorff dut résoudre divers problèmes liés à sa propriété sur le jeu. Nous n'avons aucune trace de correspondance, mais selon A. J. de Graaff, Jacques Johan Mogendorff dut régler « les échéances contractuelles » avec les éditions Smeets & Schipper, et également avec Sam van Perlstein sans que nous en sachions plus sur ce que recouvre exactement cette notion.

1956

À cette époque, Jumbo trouve un jeu similaire, l'achète et demande à Jacques Johan Mogendorff s'il y a un octroi international sur le jeu, faisant

certainement référence au jeu « L'Attaque », alors édité par H.P. Gibson & Sons (UK).

Jacques Johan Mogendorff répondit : « Ce jeu semble être une copie exacte de mon Stratego ! ». Que pouvait-il répondre d'autre ? Il semble en effet que Jacques Johan Mogendorff n'avait aucune idée du brevet déposé en 1908 par Hermance Edan pour le jeu « L'Attaque » ou la publication au Royaume-Uni de ce jeu sous le même nom « L'Attaque » à partir des années vingt.

Notons que les éditions Gibson ne purent fournir aucun indice. De même, d'après A.J. de Graaff, Jacques Johan Mogendorff ne put ou ne voulut en dire plus à propos du développement du Stratego, ce que confirmèrent plus tard les membres de sa famille. Nous pouvons formuler l'hypothèse suivante : Jacques Johan Mogendorff, connaissant le jeu « Tek » lié à ses propres expériences durant la guerre et confronté avec sa ressemblance avec « L'Attaque » jusque dans son nom, préféra garder le silence. Notons que les éditions Gibson me semblent parler plus abondamment d'autres jeux de la même série comme « Dover Patrol » ou « Aviation » et du jeu de campagne « Tri-tactics » que de « L'Attaque ».

1958 Déblocage et diffusion européenne

Le 28 février 1958, van Perlstein & Roeper Bosch SA demande au « Bureau des marques » de transférer la propriété du nom « Stratego » à Jacques Johan Mogendorff. Ceci sera confirmé le 1er mars dans la « page des marques » n° 3 sous le numéro 130494. Le 7 mars, la société Smeets & Schipper envoie une lettre par laquelle elle donne à Mogendorff « pleine responsabilité pour le jeu Stratego » et autorisation d'agir en ce sens « comme il le souhaite sans contrainte ». Jacques Johan Mogendorff signale à Jumbo que le nom « Stratego » lui appartient désormais officiellement dans une lettre du 31 mars (en réponse à une lettre de Jumbo datée du 21 février). Il ajoute que, à sa connaissance, il n'existe aucun brevet au niveau mondial qui concerne ce jeu.

Le jeu est enregistré en France le 17 mai sous la rubrique « jeux » au numéro 209823 ; le 5 juin au Royaume-Uni sous la rubrique « Toys and games » classe 28 numéro (A) 778395. Ainsi, tout étant clarifié, vient le moment tant attendu : le contrat pour l'Europe entre Hauseman et Hötte et Jacques Johan Mogendorff est signé le 10 juin 1958. Jumbo (alias Hauseman & Hötte) avait anticipé la production du jeu, si bien que les premières boîtes de Stra-

tego éditées par jumbo débarquent sur le marché européen avant la fin de l'année.

1959 Diffusion mondiale

Le 15 avril, le nom « Stratego » est déposé en Afrique du Sud et en Australie. Le 17 avril également en Nouvelle-Zélande avec comme auteur Jacques Johan Mogendorff. Ce dernier et Jumbo étant satisfaits de leur accord, le contrat pour l'Europe du 10 juin 1958 est étendu aux droits pour le reste du monde (États-Unis, Canada, Australie, Nouvelle-Zélande, Afrique du Sud).

1960

Le 5 avril, « Stratego » est une marque déposée aux États-Unis comme propriété de Jacques Johan Mogendorff sous le numéro 695538 (registre principal).

1961

Le 8 avril, « Stratego » devient une marque déposée également au Canada sous le numéro 117487 sous l'intitulé : « Games of Skill involving use of a gameboard and gamefigures ».

1962-1990 Décès de Jacques Johan Mogendorff et derniers développements

En janvier-février 1962, Jumbo demande à nouveau des éclaircissements à Jacques Johan Mogendorff à propos de Gibson en vue de négociations avec leurs « relations américaines ». Il semble que cette expression désigne Milton Bradley (MB) et à nouveau, une incertitude planait à propos des droits. Jumbo recopia cependant le paragraphe de mai 1959 dans le contrat intitulé « contrat opérationnel », daté d'avril 1962, qui autorise, sous propriété exclusive de Jumbo, la fabrication du jeu par Milton Bradley pour les États-Unis, le Canada et l'Australie. Ce contrat confirma la production américaine du jeu par la société Milton Bradley entamée peu de temps avant cette date (Figure 2 avec les indications, sur le couvercle et sur le tablier du jeu : © (1961) BY MILTON BRADLEY CO. UNDER BERNE & UNIVERSAL COPYRIGHT CONVENTIONS PRINTED IN USA ; à l'intérieur du couvercle, sous la règle du jeu : MILTON BRADLEY COMPANY, Markers

of the World's Best Games, © 1961 By MILTON BRADLEY COMPANY Under Berne & Universal Copyright Conventions).



Figure 2 – Stratego (boîte, tablier et pièces) édité par Milton Bradley aux États-Unis en 1961 (Coll. Michel Boutin)

Mais entre-temps, les événements avaient pris un cours dramatique avec le décès de Jacques Johann Mogendorff le 9 janvier 1962. Et le 26 juin, ses héritiers Seintje Vroman, Max Louis et Adolf Mogendorff vendent tous les droits sur le jeu à la société Hauseman & Hötte. Cette dernière devient l'unique propriétaire du nom « Stratego » et de tous les droits de fabrication et de commercialisation du jeu. Le nom « Stratego » sera officiellement enregistré aux États-Unis sous licence « Hauseman & Hötte » le 26 septembre de la même année.

1964

Le 22 janvier 1964, le nom « Stratego » est également enregistré pour l'Australie sous le nom « Hauseman & Hötte ». L'histoire du Stratego original se termine à ce moment. Jumbo (alias Hauseman & Hötte) possède alors tous les droits du jeu. Les différentes publications, changements de matériel, variantes et nouvelles règles ultérieures sont décrits sur des sites tel <http://www.hongs.nl/>. Notons cependant encore deux dernières dates en guise de conclusion.

1989

Le 12 octobre 1989, l'enregistrement du jeu Stratego, propriété de la société Hauseman & Hötte est renouvelé au « Bureau des marques du Benelux ».

À partir de 1990...

Jumbo commence à produire toute une série de variantes et utilise des personnages de comics inspirés le plus souvent par leur partenaire américain Milton Bradley (désormais Hasbro). Une nouvelle histoire commence...

En marge de l'histoire du Stratego, il reste beaucoup à découvrir à propos de ces variantes et des passionnés. La diffusion du jeu se poursuit largement : il y a des tournois, un championnat du monde, des règles officielles... Mais il y a également le jeu chinois « Jung qi » sur lequel nous avons écrit en 2008⁴ et le « Gunjin Shogi » japonais, dont parle Michel Boutin dans l'article précédent.

Notons enfin que de nombreuses images du Stratego et de ses variantes sont disponibles sur le site néerlandais « HONGS » :

4. Alex de Voogt et Fred Horn, « BGS, XI proceedings », 2009.



Figure 3 – Différents modèles de Stratego édités par Jumbo au début du XXI^e siècle (Coll. Fred Horn)

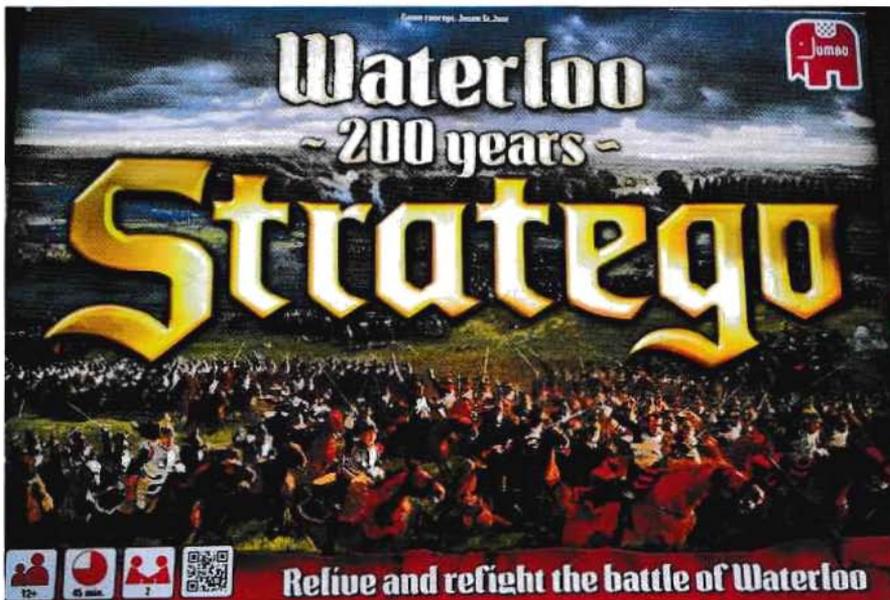


Figure 4 – Variante du Stratego éditée par Jumbo à l'occasion du bicentenaire de la bataille de Waterloo ; Jason Saint Just, 2015. (Coll. HEB-Lucifer)

<http://www.hongs.nl/index.asp?z=stratego&zio=j&vi=li>, sur lequel figure également un lien vers l'ancien site d'Ed. Collins.

Bibliographie

- BELL R.C., *Board and Table Games from Many Civilizations*. New York : Dover Publications, 1979. Premières éditions : Oxford University Press, 1960 (T1) et 1969 (T2).
- BOUTIN Michel, *Le livre des jeux de pions*. Paris : Éditions Bornemann, 1999.
- CULIN Stewart, *Korean Games With Notes on the Corresponding Games of China and Japan*. New York : Brooklyn Museum in association with Dover Publications, 1991. Première édition : University of Pennsylvania, 1895.
- GLONNEGGER Erwin, *Das Spiele-Buch : Brett - u. Legespiele aus aller Welt ; Herkunft, Regeln u. Geschichte*. München : Hugendubel ; Ravensburg : Maier, 1988.
- GOODFELLOW Caroline G., « The Development of the English Board Game 1770-1850 » dans *Board Games Studies*, vol. 1. Universiteit Leiden : CNWS Publications, 1998, p. 70-80.
- HORN Fred, « How about Stratego » dans *Paper presented at the Colloquium Board Games Studies VII*. Philadelphie, 10 avril 2004.
- HORN Fred et DE VOOGT Alex, « The Development and Dispersal of L'Attaque Games », dans *Proceedings of Board Games Studies Colloquium XI*, (Édité par Jorge Nuno SILVA). Associacao Ludus Lisboa, 2009, p. 43-52.
- LHÔTE Jean-Marie, *Histoire des jeux de société*. Paris : Éditions Flammarion, 1994.
- MURRAY Harold James Ruthven, *A History of Chess*. Oxford : Oxford University Press, 1913.
- MURRAY Harold James Ruthven, *A History of Board Games other than Chess*, Oxford University Press, 1951.
- PARLETT David, *The Oxford History of Board Games*. Oxford : Oxford University Press, 1999.

- DE VOOGT Alexander Johan, « Distribution of Mancala Board Games : a methodological inquiry » dans *Board Games Studies*, vol. 2. Universiteit Leiden : CNWS Publications, 1999, p. 104-114.
- WENDLING Thierry, « H. J. R. Murray and the study of games in the era of the Cambridge School of Ethnology » dans *Paper presented at the Colloquium Board Games in Academia V*. Barcelone : University of Ramon Lull, 2002.
- WHITEHILL Bruce, « American Games : a historical perspective » dans *Board Games Studies*, vol. 2. Universiteit Leiden : CNWS Publications, 1999, p. 116-141.

La contribution de la pensée indienne à notre patrimoine culturel et scientifique commun demeure largement méconnue. À l'occasion du festival *Europalia India* (octobre 2013-février 2014), un colloque (HEB-ULB), un cycle de conférences (ULB) et deux expositions concomitantes (ULB et HEB) ont contribué à lever un coin du voile. Le présent tome est consacré à la publication des actes du colloque et de l'exposition *Jeux indiens et originaires d'Inde* (13-14 décembre 2013). Leurs copieux contenus ont été réactualisés, rédigés et illustrés dans un esprit de vulgarisation scientifique ; ils s'adressent tant aux enseignants et autres esprits curieux, qu'aux indianistes et ludophiles passionnés.

Jean-Louis Cazaux fait le point sur les thèses perse, chinoise et indienne des origines des échecs et Marc Geenen analyse la défaite décisive du champion indien Anand face à Carlsen à Chennai. *Jeu des petits chevaux, serpents et échelles, backgammon, billard indien, jeux dits de chasse et de semis...*, K. Ramasubramanian et Michel Van Langendonck discutent les pratiques et l'origine indienne de nombreux jeux. Sudarshan Khanna aborde la créativité indienne et Gwenaél Beuchet, les magnifiques cartes traditionnelles *ganjifas*. La dernière partie de l'ouvrage atteste l'existence de familles de jeux inconnus en Inde. Michel Boutin et Pierre Parlebas nous éclairent sur la *rithmomachie*, la *metromachie* et l'*ouranomachie*, trois jeux médiévaux européens aux vertus pédagogiques. Enfin, associé à Fred Horn, Michel Boutin multiplie les révélations inédites à propos du *gunjin shogi*, de *L'Attaque* et du *Stratego*, trois jeux de guerre contemporains à informations cachées, respectivement japonais, français et néerlandais.