

Stratego[®]

ASSASSIN'S CREED





Spelregels
Règles du jeu
Spielanleitung
Rules of the game

Reglas del juego
Regole del gioco
Regras do jogo
Spilleregler

Assassin's Brotherhood

									
1x	1x	2x	3x	3x	2x	2x	4x	5x	1x
Marshal: Ezio Auditore	General: Niccoló Machiavelli	Colonel: Bartolomeo d'Alviano	Major: Claudia Auditore	Captain: Yusuf Tazim	Lieutenant: Mario Auditore	Sergeant: Gilberto La Volpe	Miner: Leonardo Da Vinci	Scout: Assassin Apprentice	Spy: Shao Jun
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1

Templars Order

									
1x	1x	2x	3x	3x	2x	2x	4x	5x	1x
Marshal: Cesare Borgia	General: Rodrigo Borgia	Colonel: Octavian De Valois	Major: Micheletto Corella	Captain: Shahkulu	Lieutenant: Dottore Malfatto	Sergeant: Knight	Miner: Brute	Scout: Agile	Spy: Lucrezia Borgia
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1



Stratego Assassin's Creed

Dans cette édition spéciale Stratego Assassin's Creed, les légendaires Assassins et leurs ennemis millénaires, les Templiers, sont à la veille d'une grande bataille. Déploie secrètement ton armée... Qui sera doué d'assez de courage et d'esprit tactique pour s'emparer de la Pomme d'Éden et garantir la paix et la liberté aux citoyens du monde ? Il existe trois variantes de jeu : Classic, Duel, et Special dans laquelle interviennent les pouvoirs des Fragments d'Éden.

Contenu

• 30 pièces rouges • 30 pièces bleues • 1 plateau de jeu • 1 écran • 1 feuille d'autocollants

Avant de commencer



Colle délicatement un autocollant au dos de chaque pièce (dans la zone lisse et plane). Les Templiers jouent avec les pièces rouges, les Assassins avec les pièces bleues.

1. Ouvre le plateau de jeu et place le cache à la verticale au milieu du plateau de manière à ce que ton adversaire ne puisse pas voir où tu places tes pièces.
2. Les joueurs déterminent qui jouera les Assassins et qui jouera les Templiers.

Templiers.

3. Chaque joueur place ses 30 pièces sur le plateau : une pièce par case sur les trois premières rangées du plateau de jeu (10 en longueur et 3 en largeur). Les deux rangées du milieu restent vides. Tourne le côté « S » de chaque pièce en direction de ton adversaire, de manière à ce que celui-ci ne puisse pas voir la valeur de tes pièces et que tu sois le seul – en tant que commandant en chef de ton armée – à connaître la disposition de tes pièces. Les joueurs retirent le cache lorsqu'ils ont placé toutes leurs pièces.



IMPORTANT : Le placement initial de tes pièces sur le plateau de jeu est une phase cruciale : la victoire ou la défaite en dépendent ! Il est donc conseillé de lire attentivement les règles de jeu complètes avant de commencer à jouer.

- Place les pièces rouges sur les 3 premières rangées
- Place les pièces bleues sur les 3 premières rangées

Comment jouer à Stratego Classic

Si tu joues pour la première fois à Stratego ou si tu préfères disputer une partie rapide, le mieux est d'appliquer les règles de la variante Stratego Duel indiquées sur la dernière page.

Objectif du jeu

S'emparer de la Pomme d'Éden de son adversaire.

Les pièces

Assassins									
1x Maréchal: Ezio Auditore	1x Général: Niccolò Machiavelli	2x Colonel: Bartolomeo d'Alviano	3x Major: Claudia Auditore	3x Capitaine: Yusuf Tazim	2x Lieutenant: Mario Auditore	2x Sergent: Gilberto La Volpe	4x Artificier: Leonardo Da Vinci	5x Éclaireur: Assassin Apprentice	1x Espionne: Shao Jun
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1
Templiers									
1x Maréchal: Cesare Borgia	1x Général: Rodrigo Borgia	2x Colonel: Octavian De Valois	3x Major: Micheletto Corella	3x Capitaine: Shahkulu	2x Lieutenant: Dottore Malfatto	2x Sergent: Knight	4x Artificier: Brute	5x Éclaireur: Agile	1x Espionne: Lucrezia Borgia
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1

Les pièces indiquées ci-dessus sont les seules pièces qui peuvent être déplacées sur le plateau de jeu. Le numéro indiqué sur chaque pièce désigne son grade : le Maréchal (10) a le grade le plus élevé et l'Espionne (1) le grade le plus faible.

Ces pièces ne peuvent plus être déplacées une fois que le jeu a commencé. Même si elle ne porte pas de grade, la Pomme d'Éden est la pièce du plateau qui a la plus grande valeur.

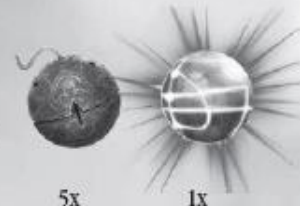
Les joueurs déplacent à tour de rôle une pièce. L'armée des Templiers est toujours la première à jouer.

Quand c'est ton tour

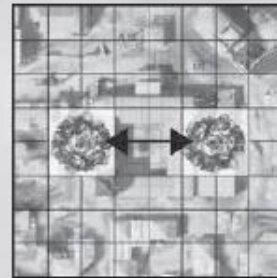
Tu dois DÉPLACER une de tes pièces ou ATTAQUER avec une de tes pièces. Tu n'as pas le droit de déplacer une pièce et d'attaquer pendant un même tour (sauf dans le cas de l'Éclaireur qui obéit à des règles spéciales ; voir le chapitre « Troupes spéciales » page 9).

Déplacement des pièces

- Un joueur a seulement le droit de déplacer une seule pièce à chaque tour sur une distance d'une case (sauf l'Éclaireur, voir chapitre « Troupes spéciales » page 9). Les pièces peuvent être déplacées vers l'avant, l'arrière, orthogonalement mais jamais en diagonale.
- Chaque case ne peut être occupée que par une seule pièce.
- Les joueurs n'ont pas le droit de sauter par-dessus une case où se trouve déjà une pièce, ni de passer à travers une case occupée.
- Les explosions situées au milieu du plateau de jeu ne comportent aucune case. Les pièces peuvent être déplacées autour de cette zone, mais jamais passer à travers ou l'enjamber.
- Quand tu as déplacé une pièce sur une case et que tu l'as lâchée, tu n'as plus le droit de replacer cette pièce sur sa position précédente.



5x Bombe 1x Pomme d'Éden

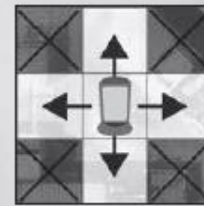


À RETENIR : Les Pommes d'Éden et les Bombes ont des cases fixes et ne peuvent pas être déplacées. Ces pièces doivent donc rester sur la case qu'elles occupent au début du jeu.

La règle des deux cases – Les pièces peuvent seulement faire 3 va-et-vient successifs au maximum entre deux cases adjacentes. Il est important de se souvenir lequel des deux joueurs a commencé à faire des va-et-vient avec une pièce car ce joueur devra s'arrêter le premier. Dans la mesure du possible, déplace ta pièce sur une case différente pour éviter d'être attaqué.

Attaquer

- Tu as le droit d'attaquer une pièce de ton adversaire lorsqu'une de ses pièces se trouve sur une case située devant, à côté ou derrière ta pièce. Tu n'as pas le droit d'attaquer une pièce en diagonale. Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer. (L'Éclaireur obéit à des règles spéciales en matière d'attaque ! Voir le chapitre « Troupes spéciales » Page 9.)
- Pour attaquer, prends ta pièce, touche la pièce ennemie que tu veux attaquer et énonce le grade de ta pièce (titre et numéro). Ton adversaire énonce ensuite le grade de sa pièce.



- Si le grade de ta pièce est plus élevé que celui de ton adversaire, tu remportes l'attaque et capture sa pièce. Déplace ensuite ta pièce sur la case laissée vide de ton adversaire. Les pièces capturées sont retirées du plateau de jeu et éliminées.
- Si le grade de ta pièce est plus faible que celui de ton adversaire, tu perds l'attaque. Ta pièce est capturée et la pièce de ton adversaire reste sur la case où elle se trouve.
- Si les deux pièces ont un grade équivalent, elles sont toutes les deux capturées et éliminées du jeu.

Si la pièce que tu touches est une Bombe, ta pièce perd l'attaque et elle est capturée. La Bombe reste sur la case où elle se trouve. (Seul l'Artificier peut désamorcer une Bombe et la capturer ! Voir « Troupes spéciales » Page 9.)



LE MAJOR GAGNE

REMARQUE : La Pomme d'Éden et les Bombes n'ont pas le droit d'attaquer, elles sont immobiles. Ces pièces peuvent seulement attendre l'attaque de l'adversaire.

Le vainqueur

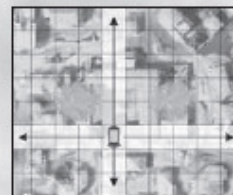
La partie est terminée lorsque :

1. Un joueur attaque et s'empare de la Pomme d'Éden de son adversaire. Ce joueur remporte la bataille.
2. Un joueur ne peut plus déplacer ou attaquer une pièce. Son adversaire est alors déclaré vainqueur.

Troupes spéciales

Espionne (1) : L'Espionne n'a qu'un seul but : battre le Maréchal ! Lorsqu'une Espionne attaque un Maréchal (10), le Maréchal est capturé et retiré du jeu. À l'inverse, si c'est le Maréchal qui attaque l'Espionne, c'est l'Espionne qui est capturée et éliminée.

REMARQUE : Une Espionne est vulnérable car elle possède le grade le plus bas dans la hiérarchie. Elle peut être capturée par n'importe quelle autre pièce.



Les Éclaireurs peuvent se déplacer et attaquer comme indiqué

Éclaireur (2) : L'Éclaireur peut se déplacer d'autant de cases qu'il le souhaite, vers l'avant, l'arrière, à gauche ou à droite, mais toujours en ligne droite. Il n'a pas le droit de se déplacer en diagonale. L'Éclaireur peut se déplacer et attaquer simultanément lors d'un même tour, à condition qu'il avance en ligne droite.

CONSEIL : Si tu déplaces ton Éclaireur sur une distance de plus d'une case, tu seras obligé de révéler son identité. Il est donc parfois préférable de déplacer son Éclaireur d'une seule case pour garder son identité secrète.

Artificier (3) : Les Artificiers peuvent désamorcer les Bombes. Lorsqu'un Artificier attaque une Bombe, la Bombe est désamorcée et éliminée du plateau de jeu. L'Artificier prend alors la place laissée vide par la Bombe.

Comment jouer à Stratego Special en utilisant les pouvoirs des Fragments d'Éden

Pour faire l'expérience complète de Stratego Assassin's Creed, joue la variante de jeu Classic en corsant les règles :

Suaire d'Éden – Le pouvoir de régénérer et de guérir :

« Le Suaire sert à guérir les blessures plus ou moins graves, allant des coups de couteau aux malformations congénitales »

Ton Espionne porte le Suaire d'Éden. Si ton Espionne est capturée, tu as la possibilité de guérir un soldat blessé : choisis immédiatement n'importe quel soldat précédemment capturé avec un grade de (2) à (10) et place-le sur une case libre de la première rangée située de ton côté du plateau de jeu. Si aucune case n'est libre, essaie la rangée suivante.



L'Épée d'Éden – Une arme redoutable :

« Les Épées d'Éden sont parmi les armes les plus redoutables jamais créées par les Précurseurs et possèdent différents pouvoirs. »

Tous tes Capitaines (6) portent une Épée d'Éden et ont le droit d'attaquer jusqu'à deux pièces simultanément. Touche les deux pièces que tu veux attaquer et suis les règles valables pour une attaque (voir page 8). Ton adversaire doit révéler son grade et chaque attaque est évaluée séparément de la manière suivante :



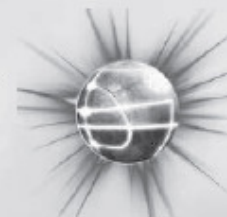
Commence par la pièce démasquée qui a le grade le plus faible. Attaque les Bombes en premier, puis remonte dans la hiérarchie. La Pomme d'Éden est la pièce qui a la plus grande valeur et elle est toujours attaquée en dernier.

- Si la première des pièces attaquées est une Bombe, ton Capitaine qui a lancé l'attaque est immédiatement capturé. L'autre pièce de l'adversaire n'est pas touchée et reste à sa place. Ton tour est maintenant terminé.
- Si les deux pièces de ton adversaire sont des Capitaines (6), la totalité des 3 pièces, y compris donc ton Capitaine qui a lancé l'attaque, est capturée.
- Après chaque attaque victorieuse, ton Capitaine retourne vers sa position précédente.

Pomme d'Éden – Un pouvoir de contrôle :

« Ceux qui succombent au rayonnement de la Pomme se voient promettre tout ce qu'ils désirent. Elle ne demande qu'une seule chose en échange : une obéissance totale et absolue. Qui peut vraiment lui résister ? C'est la tentation incarnée. »

La Pomme d'Éden est une arme redoutable qui ne peut être utilisée qu'une seule fois, alors utilise-la avec la plus grande précaution. Lorsque tu utilises la Pomme, retourne-la pour révéler son emplacement.



Tu peux alors toucher une des pièces de ton adversaire de ton choix (n'importe où sur le plateau de jeu), elle tombe alors temporairement sous ton contrôle, grâce au pouvoir de la Pomme d'Éden. Touche les pièces de ton adversaire dans chacune des quatre cases adjacentes à la case que tu as choisie et attaque-les toutes à tour de rôle, en suivant les règles valables pour l'attaque (voir le chapitre « Attaquer » à la page 8 et les règles auxquelles obéissent les Troupes spéciales à la page 9).

Chaque attaque est évaluée séparément, en commençant par la pièce démasquée qui porte le grade le plus faible. Attaque d'abord les Bombes avant de remonter parmi les différents grades :

- Si une des pièces attaquées est une Bombe, la pièce attaquante (sauf s'il s'agit d'un Artificier) est immédiatement capturée. Les autres pièces de l'adversaire ne sont pas affectées et restent à leur place. Après chaque attaque victorieuse, la pièce attaquante retourne vers sa position précédente.
- La Pomme d'Éden est la pièce du jeu qui a la plus grande valeur et elle est toujours attaquée en dernier. Si elle est attaquée grâce au pouvoir de l'autre Pomme d'Éden, elle ne sera pas capturée (juste démasquée), ton adversaire aura de nouveau le contrôle de sa pièce qui, elle non plus ne sera pas capturée.
- Ton tour est terminé quand toutes les pièces adjacentes ont été attaquées. La pièce choisie (si elle n'est pas capturée) retourne sous le contrôle de ton adversaire et ton tour est terminé.

IMPORTANT : Si la pièce de l'adversaire que tu as choisie se trouve être sa Pomme d'Éden ou une de ses Bombes, ton adversaire doit seulement révéler l'identité de cette pièce et pas celles des pièces placées sur les cases tout autour. Seules les pièces mobiles peuvent être contrôlées.

Si la pièce choisie est l'Espionne, alors elle peut capturer le Maréchal de l'adversaire. De même, un Artificier peut désamorcer ses propres Bombes.

Comment jouer à Stratego Duel

Dans cette version simplifiée du jeu Stratego Classic, tu joues avec 10 pièces seulement. C'est un jeu rapide mais palpitant qui t'apprend aussi comment utiliser chaque pièce. Ignore les pouvoirs spéciaux des Fragments d'Éden décrits ci-dessus dans les règles de Stratego Special. Voici la liste des pièces dont tu as besoin :

1x Maréchal	1x Général	2x Artificier	2x Éclaireur	1x Espionne	2x Bombe	1x Pomme d'Éden
#10	#9	#3	#2	#1		

Place tes 10 pièces sur les 10 cases de tes trois premières rangées. Réfléchis bien à la disposition de ton armée. Tu peux placer ta Pomme d'Éden dans un coin et l'entourer d'autres pièces pour la protéger, mais ton adversaire devinera alors rapidement dans quelle direction chercher !

Conseils tactiques

Comme tu l'as vu précédemment, la victoire ou la défaite peut dépendre de la manière dont tu déploies tes pièces. Voici quelques rapides conseils :

- C'est une bonne tactique défensive que de placer des Bombes tout autour de la Pomme d'Éden. Mais pour induire ton adversaire en erreur, il est plus prudent de placer quelques Bombes à une certaine distance de ta Pomme d'Éden.
- Placer quelques pièces avec un grade élevé sur les premières rangées est une bonne stratégie, mais si elles sont capturées au début du jeu, tu risques vite de te retrouver en difficulté.
- Les Éclaireurs disposés sur la première rangée sont utiles pour sonder la force des pièces de ton adversaire.
- Les Artificiers sont très importants vers la fin du jeu, c'est donc une bonne stratégie de les garder éloignés des premières rangées.

