



00494



# STRATEGO®



**Made by Jumbo International, P.O. Box 2224, 1500 GE, Zaandam, NL**

© Jumbo International, Zaandam, The Netherlands

Made in China

**NL** Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

**F** Attention: Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

**D** Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile an denen Kinder ersticken können und ist ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

**GB** Warning: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.

Please keep this box for future reference.

**S** Varning: Detta spel innehåller smådelar och är ej lämpligt för barn under 3 år.

Spara denna information.

**DK** Adversel: Dette spil er uegnet for børn under 3 år, da det indeholder smådele.

Gem denne information til eventuel senere brug.



**I** Attenzione: Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche.

Conservare queste informazioni per ogni eventuale necessità.

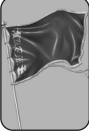



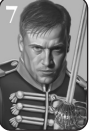









**E** Precaución: Este juego contiene piezas pequeñas, por lo que no conviene a los niños menores de 3 años.

Guarde este información para futuras referencias.

[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)

## Ranks and number of pieces for each rank

						
<b>NL</b>	Vaandel	Maarschalk	Generaal	Kolonel	Majoor	Kapitein
<b>F</b>	Drapeau	Maréchal	Général	Colonel	Commandant	Capitaine
<b>D</b>	Fahne	Feldmarschalk	General	Oberst	Major	Hauptmann
<b>GB</b>	Flag	Marshal	General	Colonel	Major	Captain
<b>DK</b>	Fane	Feltmatskal	General	Oberst	Major	Kaptajn
<b>S</b>	Fana	Fältmarskalk	General	Överste	Major	Kapten
<b>I</b>	Bandiera	Maresciallo	Generale	Colonnello	Comandante	Capitano
<b>E</b>	Bandera	Mariscal	General	Coronel	Comandante	Capitán
	<b>x1</b>	<b>x1</b>	<b>x1</b>	<b>x2</b>	<b>x3</b>	<b>x4</b>
						
<b>NL</b>	Luitenant	Sergeant	Mineur	Verkenner	Spion	Bom
<b>F</b>	Lieutenant	Sergent	Démineur	Éclaireur	Espionne	Bombe
<b>D</b>	Leutnant	Unteroffizier	Mineur	Aufklärer	Spionin	Bombe
<b>GB</b>	Lieutenant	Sergeant	Miner	Scout	Spy	Bomb
<b>DK</b>	Løjtnant	Underofficer	Minør	Spejder	Spion	Bombe
<b>S</b>	Löjtnant	Sergeant	Minör	Spanare	Spion	Bomb
<b>I</b>	Tenente	Sergente	Artificiere	Esploratore	Spia	Bomba
<b>E</b>	Teniente	Sargento	Minador	Explorador	Espía	Bomba
	<b>x4</b>	<b>x4</b>	<b>x5</b>	<b>x8</b>	<b>x1</b>	<b>x6</b>

**NL STRATEGO® TRAVEL**

Stratego® is een spel van aanval en verdediging. Spanning en verrassing zijn belangrijke elementen van het spel. De regels van Stratego® Travel zijn hetzelfde als die van Stratego® Original of Stratego® Duel. Stratego® Travel biedt de mogelijkheid een partij af te breken en later verder te spelen.

**In 't kort**

Beide spelers beschikken over een leger van veertig stukken. Deze stukken hebben verschillende rangen. De spelers hebben ieder een vlag. Het gaat erom de eigen vlag te verdedigen en de vlag van de tegenstander te veroveren. Dit doe je door eerst een geheime, slagvaardige opstelling te maken en dan begint de strijd...

**Inhoud van de doos:**

- Speelbord
- 2 x 40 speelstukken

**Vorbereiding**

1. Doe de deksels open. Open daarna de beide doorzichtige klepjes.
2. Bepaal wie met welke kleur speelt, want rood begint.
3. Leg het speelbord zodanig neer dat de spelers de opbergruimte in de deksels naar zich toe hebben liggen. De roodspeler heeft de rode sticker met de rangen naar zich toe, zijn tegenstander de blauwe sticker.

**Twee spellen**

Met deze versie van Stratego kunnen twee spellen gespeeld worden: Stratego Duel en Stratego Original. Als je nog nooit Stratego hebt gespeeld of alleen Stratego Junior kent, dan is Stratego Duel het ideale spel om mee te beginnen. Stratego Duel is 3x snel: snel leren, snel spelen en snel winnen. Maar om een echte Strategie te zijn, speel je natuurlijk Stratego Original, waarbij je opperbevelhebber bent van een compleet leger met veertig stukken. Daarin kun je laten zien, wat je echt waard bent.

**Stratego Duel:**

Speel je Stratego Duel leg dan voor beide spelers de volgende tien stukken klaar:

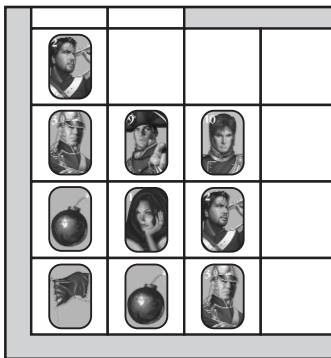
Vlag 1x, Bom 2x, Maarschalk 1x, Generaal 1x, Mineur 2x, Verkenner 2x, Spion 1x.

De stukken worden opgesteld op de onderste vier rijen van het speelbord. Voor je tien stukken kun je dus kiezen uit veertig velden. Je kunt al je stukken bijvoorbeeld achteraan in een hoek plaatsen, waarbij je de vlag ook nog beschermd met twee bommen (zie voorbeeld). Dit heeft het voordeel dat alleen de vijandelijke mineurs de vlag kunnen veroveren, omdat alleen zij de bommen weg kunnen slaan. Het nadeel is dat de tegenstander weet in welke hoek hij de vlag moet zoeken. De keuze van de slimste opstelling is aan jou.

Lees de algemene Stratego regels hieronder goed door. Die regels gelden voor zowel Stratego Duel als voor Stratego Original. Je zult merken dat Stratego Duel makkelijker te leren is, doordat je met minder stukken speelt.

**Stratego Original:**

Stratego Original speel je met alle stukken. Iedere speler heeft er dus veertig. Dit betekent dat bij het opstellen alle velden van de onderste vier rijen bezet worden. Het doel van Stratego is het veroveren van de vijandelijke vlag. Het is dan ook verstandig om jouw vlag ergens achteraan te zetten, waar hij niet onmiddellijk geslagen kan worden. Je hebt zes bommen tot je beschikking om de vlag extra te beschermen. Je moet je hoge en lage stukken goed over het veld verdelen, zodat de vijand niet makkelijk bij je kan binnenvallen. Maar je opstelling moet daarnaast natuurlijk ook aanvalskansen bieden...

**Een voorbeeld van een opstelling voor Stratego Duel**

### Een voorbeeld van een opstelling voor Stratego Original.



### Algemene regels:

#### Spel in het kort:

Leg het speelbord op tafel. De spelers loten wie er met rood speelt, want rood mag beginnen. Beide spelers beschikken over een leger van tien (Stratego Duel) of veertig (Stratego Original) stukken, waaronder de vlag. Je moet proberen de vlag van je tegenstander te veroveren en die van jezelf te verdedigen.

Allereerst maak je een geheime opstelling. Dit doe je door de stukken zodanig op jouw helft van het speelbord te plaatsen, dat de tegenstander de rang niet kan zien. Je plaatst de stukken dus met de beeldzijde naar jezelf toe en met de rug naar de tegenstander. De stukken hebben een zekere rangorde: hoe hoger het nummer hoe hoger de rang. Als een stuk met een hoge rang een stuk met een lagere rang slaat, dan wint de hogere rang en moet het stuk met de lagere rang van het bord. De vlag kan geslagen worden door alle vijandelijke stukken, die verplaatst mogen worden.

#### De speelstukken en de opstelling:

Op de stukken staat een afbeelding en een nummer. Dit nummer geeft de hoogte van de rang aan. De maarschalk is de hoogste in rang en heeft nummer 10, de generaal heeft 9 tot aan de spionne die nummer 1 heeft. Alleen de bommen en de vlag hebben geen nummer, omdat zij een speciale rol vervullen. Je plaatst je stukken op de onderste vier rijen van het speelbord. Je plaatst de stukken dus met de rug naar de tegenstander toe, zodat hij de afbeelding niet kan zien en jij wel. De twee middelste rijen (die met de meertjes) blijven leeg. Hier mogen bij het opstellen geen speelstukken geplaatst worden. De opstelling is een belangrijk onderdeel van het spel. Winst of verlies hangen ervan af. Aan het einde van deze handleiding staan enkele tips.

#### Spelverloop:

Rood begint. Vervolgens verplaatsen de spelers om de beurt een stuk. Je verplaatst een stuk naar een leeg veld of naar een veld waar een stuk van de tegenstander staat. Dit laatste heet een aanval. Per beurt mag een speler altijd maar één stuk verplaatsen!

#### Verplaatsen:

Je verplaatst een stuk door het één vakje naar links, of één naar rechts, één naar voren of één naar achteren te zetten. De verkenners (nummer 2) is hierop een uitzondering; hierover later meer.

Er mag maar één stuk op één veld staan; stukken kunnen niet over andere stukken heenspringen en stukken kunnen ook niet diagonaal worden verplaatst.

Speelstukken mogen niet in de twee meren in het midden van het speelbord komen. Ze kunnen er ook niet overheen springen.

Je mag met een speelstuk niet ononderbroken tussen 2 velden heen en weer blijven schuiven. Het mag niet meer dan 3 keer. Het is belangrijk vast te stellen welke speler met het heen en weer schuiven is begonnen. Deze moet er namelijk als eerste mee ophouden en dit kan belangrijk stukverlies tot gevolg hebben. Deze regel heet de 2 velden regel.

Je mag ook niet voortdurend achter één of meer vijandelijke stukken aanzitten over meer dan 2 velden. Als dit gebeurt dan moet de aanval er mee ophouden.

De bommen en de vlag mogen nooit worden verplaatst en blijven dus gedurende het hele spel op hun plaats van opstelling staan.

Voor de verkenners (2) gelden speciale regels. Verkenners kunnen onbeperkt over lege velden heen springen. Maar natuurlijk wel in een rechte lijn. Dus naar links, naar rechts, naar voren en naar achteren. Zo ver ze willen, mits de velden leeg zijn, want ze kunnen niet over de eigen of vijandelijke stukken heen springen. Ze kunnen ook niet over de meertjes springen. Verkenners zijn de enige stukken die over grote afstand kunnen aanvallen.

### Aanvallen

Wanneer je met een stuk direct voor, naast of achter een stuk van de tegenstander staat, mag je dat stuk aanvallen. Aanvallen gaat zo: je neemt je stuk, tikt het vijandelijke stuk aan en noemt de rang (of het nummer) van jouw stuk. Je tegenstander noemt vervolgens de rang (of het nummer) van zijn stuk.

Het stuk met de laagste rang sneuvelt en verdwijnt van het bord. Als het aanvallende stuk wint, neemt het de plaats in van het gesneuvelde stuk. Als het verdedigende stuk wint, blijft het gewoon staan. Als je een stuk aanvalt van gelijke rang, dan sneuvelen beide stukken. Aanvallen is nooit verplicht. Zoals al eerder opgemerkt, mag een verkenner over grote afstand aanvallen.

De tussenvallende velden moeten vrij zijn en het mag alleen in een rechte lijn. Een verkenner (2) kan dus de spionne (1) van grote afstand uitschakelen.

### De rangen:

De maarschalk (10) verslaat een generaal (9) en alle lagere rangen. De generaal (9) verslaat de kolonels (8) en alle lagere rangen. Dit gaat zo verder tot aan de spionne (1), wat de laagste rang is. De rangen staan in de juiste volgorde afgebeeld aan het begin van deze spelregels. Daar staan ze met de naam van de rang erbij. Het is leuk om de rangen te leren. Natuurlijk kun je volstaan met de nummers, bijvoorbeeld mijn '8' wint van jouw '5', maar het klinkt beter om te zeggen dat mijn 'kolonel' van jouw luitenant wint.

Bommen en mineurs(3). Elk stuk dat een bom aanvalt, sneuvelt. De bom blijft gewoon staan. Er is één uitzondering en dat is de mineur. Als de mineur een bom aanvalt is de bom onschadelijk gemaakt en moet deze van het bord. De mineur neemt vervolgens de plaats in van de verwijderde bom.

De spionne (1). De spionne is een verleidelijke dame; ze is de laagste in rang. Elk stuk dat haar aanvalt, wint. Maar zij heeft één bijzondere eigenschap en dit maakt haar tot een verraderlijke intrigante. Als de spionne de maarschalk (10) aanvalt, dan verslaat zij de maarschalk! Dit geldt alleen als de spionne aanvalt. Valt de maarschalk haar aan, dan wint de maarschalk en verdwijnt de spionne van het bord.

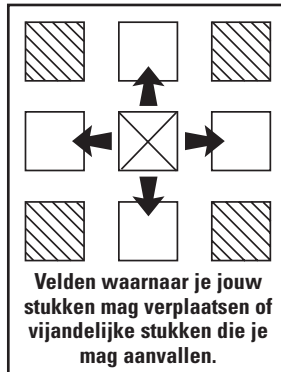
De vlag kan door ieder ander stuk worden geslagen. Dus ook door een springende verkenner!

### De winnaar:

Je wint als het je lukt om de vlag van je tegenstander te veroveren. Je wint ook als je tegenstander niet meer kan zetten. Dat is het geval als je tegenstander alleen maar bommen en de vlag overheeft. Of als zijn laatste bewegende stukken zijn ingesloten door bommen.

### Tips:

- Zet je vlag ergens op de laatste rij(en). Zet er eventueel bommen omheen, zodat alleen vijandelijke mineurs (3) je vlag kunnen veroveren.
- Het kan ook slim zijn om met bommen de hoekvelden te beschermen, alsof daar je vlag staat. Ondertussen staat je vlag in werkelijkheid ergens in het midden achterin verstopt!
- Let op! Plaats niet te veel bommen in de frontlinie. Je belemmert je eigen speelstukken ermee.
- Zet zowel hogere als lagere stukken op je eerste twee rijen. Een stuk staat redelijk gedekt als er een stuk achter of naast staat, dat minstens twee rangen hoger is. Immers als bijvoorbeeld jouw luitenant (5) geslagen wordt door een vijandelijke kapitein (6), heb je minstens een majoor (7) nodig om terug te slaan.
- Plaats ook een aantal verkenners (2) op de eerste rijen. Je kunt er aanstormende vijandelijke troepen mee verkennen. Maar plaats er ook een paar achterom om ze te sparen voor het eindspel. Wie namelijk zonder verkenners speelt, speelt als een blinde.
- Plaats je spionne (1) in de buurt van je generaal (9). Mocht je generaal bedreigd worden door de vijandelijke maarschalk (10), dan kan de spionne je generaal dekken.
- Het is verleidelijk om met hogere stukken onbekend vijandelijk gebied binnen te trekken. Het risico is erg groot: als je een



kolonel of nog hoger verliest, leidt dit meestal tot verlies van de partij.

- Zodra je de vijandelijke maarschalk kent, kan jouw generaal ieder stuk slaan dat bewogen heeft en niet door die maarschalk wordt gedekt.

## Ten aanval!

### F STRATEGO® TRAVEL

Stratego® est un jeu d'attaque et de défense. Riches en suspense et renversements de situation, 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. Avec le Stratego® Travel, les joueurs ont 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. Avant que le combat commence, chaque joueur dispose secrètement ses pièces de manière à ce qu'elles soient sur le pied de guerre.

#### Contenu de la boîte:

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

#### Préparatifs

1. Ouvre les rabats. Soulève ensuite les deux languettes transparentes vers toi.
2. Attribue une couleur à chaque joueur - c'est "Rouge" qui commence.
3. Pose le plateau de jeu devant toi face à ton adversaire de manière à ce que vous ayez chacun devant vous l'un des espaces de rangement situés dans le rabat.

#### Deux jeux

Avec cette version du 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 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 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!

#### Stratego Duel:











Si tu joues au Stratego Duel, chacun des joueurs dispose des 10 pièces suivantes:

Drapeau 1x, Bombe 2x, Maréchal 1x, Général 1x, Démineur 2x, Éclaireur 2x, Espionne 1x.

Les pièces sont disposées sur les quatre premières rangées du plateau. Pour disposer tes 10 pièces, tu as donc le choix entre 40 cases du plateau de jeu. Tu peux par exemple placer toutes tes pièces dans un coin à l'arrière et protéger ton Drapeau avec deux Bombes (voir exemple). Cette disposition a pour avantage que seuls les Démineurs adverses pourront s'emparer de ton Drapeau, en effet eux seuls ont le pouvoir de désamorcer les Bombes. L'inconvénient est que ton adversaire saura dans quel coin il faut chercher ton Drapeau. Mais c'est à toi de choisir la disposition que tu estimes la plus ingénieuse.

Lis attentivement les règles du jeu Stratego ci-dessous. Ces règles sont valables aussi bien pour le Stratego Duel que pour le Stratego Original. Tu verras 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:

Stratego Original se joue avec toutes les pièces. Chaque joueur en a donc 40. Lors du placement initial, toutes les cases des quatre premières rangées doivent par conséquent être occupées. Le but du Stratego Original est de s'emparer du Drapeau ennemi. Il est donc plus prudent de placer ton Drapeau un peu à l'arrière, afin d'éviter qu'il ne soit pris immédiatement. Tu disposes de six Bombes pour protéger au mieux ton Drapeau. Tu dois veiller à bien répartir tes pièces les plus fortes et les plus faibles sur le plateau de jeu de façon à ce que ton adversaire ne puisse pas facilement s'infiltrer. Mais la disposition de tes troupes doit en même temps t'offrir suffisamment d'occasions d'attaquer...

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



## Règles générales:

### But du jeu:

Ouvre la boîte de rangement. 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 et prend la place de la pièce vaincue sur le tableau de jeu; 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:

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.

### 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 une attaque. 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 pas être déplacées diagonalement ni être placées sur les deux lacs situés au milieu du champ de bataille. Elles ne peuvent pas non plus les enjambrer. 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 qui ne peuvent plus être déplacées une fois placées.

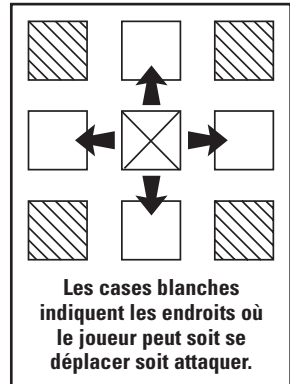
Les Éclaireurs (2) obéissent à des règles spéciales. Ils peuvent sauter des cases vides aussi souvent qu'ils le veulent de manière orthogonale, mais il faut que cela soit toujours en ligne droite. Ils peuvent aller aussi loin qu'ils le souhaitent, à condition que leur déplacement ne soit pas entravé par la présence d'autres pièces. Ils ne peuvent pas non plus enjambrer 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 une 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 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.

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), celui-ci est éliminé ! Cette règle n'est valable que si l'Espionne attaque. Si c'est le Maréchal qui l'attaque, alors il 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 bloquées derrière ses propres Bombes.

### 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 plus élevé au minimum de deux rangs. 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 ton 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 tu perds ton Colonel ou une pièce plus importante encore, alors il y a de fortes chances que tu perdes 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® TRAVEL

Stratego ist das klassische Spiel um Angriff und Verteidigung. Spannung und Überraschung sind wichtige Spielelemente. Die verdeckte Aufstellung der Figuren lässt beide Spieler im Ungewissen über die Absichten des Gegners. Aus dieser Ungewissheit heraus entwickelt sich die für dieses Spiel typische Spannung. Die Spielregeln für Stratego Travel sind die gleichen wie für Stratego Original oder Stratego Duell. Stratego Travel bietet auch die Möglichkeit, eine Spielpartie zu unterbrechen und später weiterzuspielen.

#### Das Ziel des Spiels

Beide Spieler verfügen über eine Armee mit vierzig Spielfiguren. Diese Figuren besitzen unterschiedliche Ränge. Beide Spieler haben eine eigene Fahne. Ziel von Stratego ist die Verteidigung der eigenen Fahne und die Eroberung der gegnerischen Fahne. Um dieses Ziel zu erreichen, stellt jeder Spieler seine Figuren zuerst in einer geheimen, schlagkräftigen Aufstellung auf, und dann beginnt das Gefecht...

#### Spielausstattung:

- 2 x 40 Spielfiguren

#### Vorbereitung:

1. Die Deckel des Spiels werden aufgeklappt. Danach werden die beiden durchsichtigen Klappen geöffnet.
2. Dann wird festgelegt, wer mit welcher Farbe spielt.
3. Das Spielbrett wird nun so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass vor Ihnen die Deckel mit den Ablagefächern liegen: Der „rote Spieler“ sieht vor sich die roten Aufkleber mit den Rängen, sein Gegenspieler die blauen Aufkleber.

#### 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, wo der Spieler den Befehl über eine komplette Armee mit 40 Spielfiguren führt. Dabei kann er sein ganzes strategisches Können unter Beweis stellen.

#### Stratego Duell:

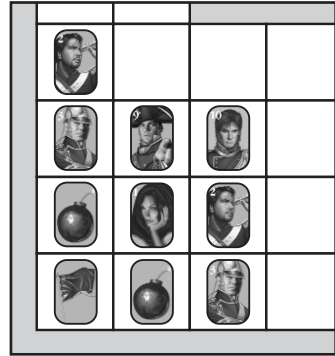
Um Stratego Duell zu spielen, werden pro Spieler folgende zehn Spielfiguren bereitgelegt:

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 vierzig 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 Bombe beseitigen muss, bevor die Fahne erobert werden kann. Der Nachteil besteht darin, dass der Gegenspieler schnell weiß, in welcher Ecke er die Fahne suchen muss. Die Spieler entscheiden stets aufs Neue, welche Aufstellung sie für die beste Taktik halten.

Lies dir die folgenden allgemeinen Stratego-Regeln gut durch. Diese Regeln gelten sowohl für Stratego Duell als auch für Stratego Original. Du wirst merken, dass Stratego Duell leichter zu lernen ist, weil dabei mit weniger Spielfiguren gespielt wird.

**Beispiel für eine Aufstellung bei Stratego Duell**



**Stratego Original:**

Stratego Original wird mit allen Spielfiguren gespielt. Jeder Spieler bekommt also eine Armee mit vierzig Spielfiguren. Bei der Aufstellung werden somit alle Felder der unteren vier Reihen besetzt. Das Ziel von Stratego ist die Eroberung der feindlichen Fahne. Daher ist es sinnvoll, die eigene Fahne auf ein Feld im hinteren Bereich zu stellen, damit sie nicht sofort geschlagen werden kann. Jeder Spieler verfügt über sechs Bomben, mit denen er seine Fahne schützen kann. Die hohen und niedrigen Ränge der Spielfiguren sollten gut über die Felder verteilt werden, damit der Gegenspieler nicht so einfach in die eigenen Reihen eindringen kann. Aber natürlich muss eine Aufstellung auch gute Angriffschancen bieten...

**Beispiel für eine Aufstellung bei Stratego Original.**



**Allgemeine Regeln:**

**Das Spiel im Überblick:**

Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt. Die Spieler lösen, wer mit Rot spielt, denn die rote Armee eröffnet das Spiel. Beide Spieler spielen mit einer Armee, die aus 10 (Stratego Duell) bzw. 40 (Stratego Original) Spielfiguren besteht. Die Spieler versuchen, die Fahne des Gegenspielers zu erobern und ihre eigene Fahne zu verteidigen.

Das Spiel beginnt mit einer geheimen Aufstellung. Dabei positionieren die Spieler ihre Spielfiguren so auf ihrer eigenen Hälfte des Spielbretts, dass ihr Gegenüber den Rang nicht sehen kann. Die Spielfiguren werden also so aufgestellt, dass der Spieler selbst die Bildseite sieht und der Gegenspieler die Rückseite. Die 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 muss aus dem Spiel genommen werden. Treffen zwei gleich hohe Figuren aufeinander, gehen beide Figuren aus dem Spiel. Die Fahne kann von allen gegnerischen Figuren geschlagen werden, die beweglich sind.

**Die Spielfiguren und die Aufstellung:**

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 Flagge haben keine Nummer, da sie unbeweglich sind. Jeder Spieler stellt die Spielfiguren 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.

### Spielverlauf:

Rot fängt an. Anschließend bewegen die Spieler abwechselnd eine Spielfigur. Ein Spieler 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!

### 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. Es ist 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.

### Mehr-Feld-Regel:

Es ist auch nicht erlaubt, ständig eine oder mehrere gegnerische Figuren zu bedrohen. Wenn dies geschieht und die bedrohte Figur über mehr als zwei Felder ausweicht, muss der Angreifer die Verfolgung einstellen. Es ist also nicht erlaubt, eine Figur immer wieder zu bedrohen, obwohl diese mehr als zwei Felder zum flüchten hat und somit keine Aussicht auf einen Angriff der Figur besteht. Sollte ein Zug eine Situation wiederholen, die vorher schon einmal auf dem Spielbrett war, ist dieser Zug nicht mehr erlaubt. Diese Regel heißt Mehr-Feld-Regel.

Bomben/Fahne: 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 der Fahne führt sofort zum Verlust der Partie.

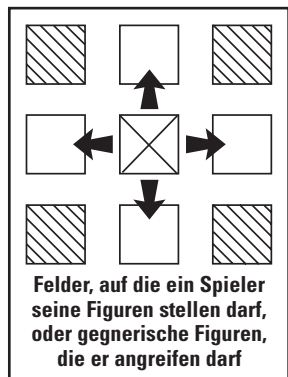
Aufklärer: Für die Aufklärer (2) gelten besondere Regeln. Aufklärer dürfen eine unbegrenzte Anzahl leerer Felder in gerader Linie überspringen; also nach links, nach rechts, nach vorne und nach hinten. Sie dürfen so weit springen, wie sie möchten, sofern die Felder leer sind. Das Überspringen von eigenen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

### Angreifen:

Wenn eine Spielfigur direkt vor, neben oder hinter einer Figur des Gegenspielers steht, darf sie diese Figur angreifen. Angreifen bedeutet: Der Spieler nimmt seine Figur in die Hand, 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. 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 scheidet beide Figuren aus dem Spiel aus. Ein Spieler ist nicht zum Angreifen verpflichtet. Wie bereits gesagt, kann ein Aufklärer über einen größeren Abstand hinweg angreifen. Die dazwischen liegenden Felder müssen leer sein und dürfen nur in gerader Linie übersprungen werden. Ein Aufklärer (2) kann also die Spionin (1) aus größerer Entfernung ausschalten oder auch die Fahne erobern.

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

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



**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 am Anfang dieser Spielregeln abgebildet. Dort 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 sie aus dem Spiel genommen werden. Der Mineur rückt dann auf die Position der entschärften Bombe vor.

Die Spionin (1): Die Spionin ist eine verführerische Dame; sie 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 anderen Figur geschlagen werden, also auch von einem Aufklärer, der über mehrere Felder zieht!

**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:**

- Stelle die Fahne auf ein Feld in einer der letzten Reihen. Stelle eventuell Bomben um die Fahne herum, damit nur gegnerische Mineure (3) deine Fahne erobern können.
- Es kann auch ratsam sein, die Eckfelder durch Bomben zu schützen, denn das erweckt den Anschein, als stände dort deine Fahne. In Wirklichkeit steht deine Fahne aber irgendwo hinten in der Mitte versteckt!
- Achtung! Zu viele Bomben in den vorderen Reihen behindern auch die eigenen Figuren im Angriff, weil Bomben nicht mehr bewegt werden dürfen.
- Stelle sowohl höhere als auch niedrigere Ränge auf deine ersten beiden Reihen. Eine Figur steht relativ gut gedeckt, wenn eine Figur hinter oder neben ihr steht, die mindestens zwei Ränge höher ist. Denn wenn beispielsweise dein Leutnant (5) von einem gegnerischen Hauptmann (6) geschlagen wird, brauchst du für einen Gegenschlag mindestens einen Major (7).
- Stelle auch einige Aufklärer (2) in die ersten Reihen. Mit ihnen kannst du heranstürmende gegnerische Truppen auskundschaften. Aber stelle auch einige Aufklärer auf die hinteren Reihen, um sie bis zum Endspiel zu bewahren. Wer ohne Aufklärer spielt, spielt gewissermaßen „blind“.
- Stelle deine Spionin (1) am besten in die Nähe des Generals (9). Wenn dein General vom gegnerischen Feldmarschall (10) bedroht wird, kann die Spionin deinen General decken.
- Es ist verführerisch, höhere Figuren ohne Deckung auf das Gebiet des Gegners ziehen zu lassen. Das Risiko ist jedoch sehr hoch! Wenn man erst einen Oberst oder eine noch höhere Figur verloren hat, verliert man oft auch die Partie.
- Sobald der gegnerische Feldmarschall bekannt ist, kann der General ohne Risiko alle bewegten Figuren schlagen, die nicht von diesem Feldmarschall gedeckt werden.

**Auf ins Gefecht!****STRATEGO-DEUTSCHLAND e.V.**

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

**GB STRATEGO® TRAVEL**

Stratego® is a game of attack and defence in which suspense and surprise are important elements. The rules of Stratego® Travel are the same as those for Stratego® Original or Stratego® Duel. With Stratego® Travel it is also possible to interrupt the game and continue it later.

**The game in brief:**

Both players have an army of 40 pieces. The pieces have different ranks. Each of the players has a flag. The object of the game is to defend your own flag while attempting to capture your opponent's flag. Before the battle begins, you set about doing this by secretly setting up the most effective formation you can.

**Box contents:**

- 2 x 40 playing pieces

**Preparations:**

1. Open the lids and then open both transparent covers.
2. Decide who is to play with which colour.
3. Lay the board down so that the storage compartments in the lids are positioned in front of the players, with the red sticker giving the ranks in front of the red player and the blue sticker in front of the blue player.

**Two games:**

Two different games can be played with this version of Stratego: Stratego Duel and Stratego Original. If you've never played Stratego before or are only familiar with Stratego Junior, Stratego Duel is the ideal game to start with. Stratego Duel is super fast on three counts: learn fast, play fast and win fast! But once you're ready to become a real strategist, Stratego Original is the game for you, giving you total command over a complete army of 40 pieces. This will give you a chance to show what you're really made of!

**Stratego Duel:**

For Stratego Duel, both players need the following 10 pieces:

- Flag x 1, Bomb x 2, Marshal x 1, General x 1, Miner x 2, Scout x 2, Spy x 1

The pieces are set up on the bottom four rows of the game board. You can therefore choose from 40 fields for your 10 pieces. You could, for example, position all your pieces at the back in a corner, and then protect your flag with two bombs (see example). The advantage here is that only the enemy miners can capture the flag, because they alone can sweep the bombs. The disadvantage is that your opponent will immediately know the corner in which to look for the flag. You can choose the smartest formation for yourself.

Carefully read the general Stratego rules below. The rules apply to both Stratego Duel and Stratego Original. You will find it easier to learn to play Stratego Duel because it is played with fewer pieces.

**Stratego Original:**

All the pieces are used when playing Stratego Original. Each player therefore uses 40 playing pieces. This means that when setting up all the fields, the bottom four rows are filled. The object of the game Stratego is to capture your enemy's flag. It would also be wise to position your flag somewhere at the rear, making it more difficult to capture instantly. You only have six bombs to use as extra protection for your flag. You must divide your high and low pieces evenly across the field so that your opponent has a harder time trying to conquer your army. But your formation must also offer you opportunities to launch an attack of your own...

**Example of Stratego Duel starting set-up.**



**Example of Stratego starting set-up.****General rules:****Preparations:**

Lay the game board down on the table. The players draw lot to determine who plays red, since red always goes first. Both players have an army of 10 (Stratego Duel) or 40 (Stratego Original) pieces, including a flag. You must try to capture your opponent's flag while protecting your own. You first put together a secret formation by placing your playing pieces on your half of the game board in such a way as to conceal their rank from your opponent. In other words, you place your pieces with the image facing you and their back to your opponent. The pieces have a specific sequence: the higher the number, the higher the rank. If a piece with a higher rank takes a piece with a lower rank, the piece with the higher rank wins and the piece with the lower rank is taken off the board. The flag can be conquered by any of the enemy's pieces that can be moved.

**The playing pieces and formation:**

The players take the sorting table that matches the colour of their pieces. Each piece has its own illustration and number indicating its rank. The field Marshal has the highest rank and has been assigned the number 10, the General has a 9, etc., down to the Spy with the number 1. Only the bombs and flag do not have a number because they have a special role in the game. You position your pieces on the bottom four rows of the game board. You place them with their back to your opponent so that you alone can see the illustrations. The two middle rows (with the lakes) remain empty. No playing pieces may be placed here when setting up the game. Setting up the board is an important part of the game. It determines whether you win or lose. You will find some useful tips at the end of these instructions. Once the players are ready after setting up their playing pieces, the screen is removed. The sorting tables are placed next to the board. The pieces that are removed from play during the game must be placed here so that your opponent can also see which pieces you have already taken. The sorting tables are numbered so that you can see where to place the pieces taken during the game.

**Course of the game:**

Red starts. The players then move their pieces in turns. You move a piece to an empty field or to a field occupied by one of your opponent's pieces. The latter option is called an attack. Each player may only move a single piece during his or her turn!

**Moving:**

You can move a piece one place to the left or right, or one place forwards or backwards. The Scout (number 2) is an exception to this rule; more details below.

Each field can accommodate one piece only; the pieces cannot jump over other pieces and they may not be moved diagonally.

The playing pieces may not be positioned in or jump over the two lakes in the centre of the board.

You may not continuously move a piece back and forth between the same two fields. The limit here is set at three moves. It is important then to determine which player began moving to and fro. This player has to stop first too, and this could

lead to losing an important piece. The rule is known as the 'two field' moves rule.

You may also not continuously pursue one or more enemy pieces. If this happens (and extends across more than two fields) the aggressor must stop this at once.

The bombs and the flag may never be moved and therefore remain in the same place throughout the duration of the game.

Special rules apply to the Scouts (2). Scouts can jump over an unlimited number of empty fields. Of course, they can only do so in a straight line, i.e. to the left, to the right, forwards or backwards. As far as they can as long as the fields are empty because they cannot jump over their own army's pieces or those of the enemy. Neither can they jump over the lakes. Scouts are the only pieces that can launch an attack from a sizeable distance.

### Attacking

If one of your pieces is immediately in front of, next to or behind one of your opponent's pieces, you can attack that piece. Attacks are launched as follows: you take your piece, tap the enemy piece and say the rank (or number) of your piece. Your opponent then says the rank (or number) of his or her piece. The piece with the lowest rank loses and is removed from the board. If the attacking piece wins, it takes the place of the losing piece. If the defending piece wins it simply remains where it was. If you attack a piece of the same rank, both pieces lose and are removed from the board. You are never obliged to attack. As mentioned above, Scouts can attack from a considerable distance. The fields in between must be empty though and the Scout must move in a straight line. A Scout (2) can therefore eliminate a Spy (1) from a sizeable distance.

### The ranks:

The Field Marshal (10) outranks a General (9) and all the pieces of a lower rank. The General (9) outranks the Colonels (8) and all the lower ranks. This applies down to the Spy (1), which holds the lowest rank.

The ranks are depicted in the correct order on the screen and are listed at the beginning of these instructions, where they are given by name and rank. It's a good idea to memorise the ranks. Of course, you can play with just the numbers – i.e. my '8' beats your '5' – but it sounds better to say my 'Colonel' beats your 'Lieutenant'.

Bombs and Miners (3). Any piece that attacks a bomb loses. The bomb stays in the same place. The only exception to this rule is the Miner. If a Miner attacks a bomb it becomes inactive and must be removed from play. The Miner then takes the place of the destroyed bomb.

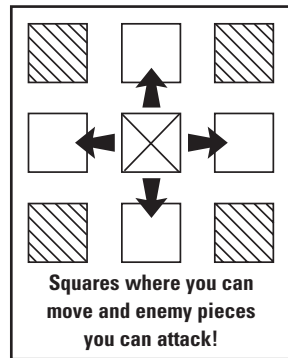
The Spy (1). While the Spy is very seductive she holds the lowest rank; any piece that attacks her wins. But she has one extremely powerful attribute that makes her a mysterious intriguer. If a Spy attacks a Field Marshal (10) she wins the battle! This only applies if the Spy launches the attack. If the Field Marshal attacks, it beats a Spy and clears it from the board. The flag can be conquered by any piece. This includes a jumping Scout!

### The winner:

You can win the game by conquering your opponent's flag. You also win if your opponent cannot move anything. This would be the case if your opponent were left with only bombs and a flag, or if bombs block the path of his or her last moving pieces.

### Useful tips:

- Position your flag somewhere in the back row(s). Possibly surround it with bombs so that it can only be conquered by your enemy's Miners (3).
- It may also be a good idea to protect the corner fields with your bombs, as if your flag were hidden there. Meanwhile, in reality, your flag may be hidden somewhere at the rear in the centre of the playing field!
- Watch out! Don't put too many bombs in the front line. This would hinder the movement of your own playing pieces.
- Position pieces with both high and low ranks in the first two rows. A piece is relatively well protected if there is another piece (of at least two ranks higher) behind or next to it. After all, if an enemy Captain (6) beats your Lieutenant (5), you'll need at least a Major (7) to retaliate and win.
- Also position a number of Scouts (2) in the first rows. This will enable you to Scout out advancing troops. But position some of them at the rear as well, to save them for the final showdown. If you are forced to play without any Scouts you may as well be fighting in the dark.





- Position your Spy (1) close to your General (9). If an enemy Field Marshal (10) threatens your General, your Spy can offer it some cover.
- It may be tempting to penetrate uncharted enemy territory with your high-ranking pieces. But the risk is great: if you lose a Colonel or higher ranking piece, this usually leads to defeat.
- Once you identify the enemy Field Marshal, your General can take any of the pieces that move beyond the cover of the Field Marshal.

## Attack!

### S STRATEGO® TRAVEL

Stratego® är ett spel som handlar om anfall och försvar. Spänning och överraskning är viktiga element i det här spelet. Reglerna för Stratego® Travel är de samma som Stratego® Original eller Stratego® Duel. Stratego® Travel ger dock möjligheten att avbryta ett spel och fortsätta senare.

#### Kort förklaring

Båda spelare har en armé på fyrtio spelpjäser. Spelpjäserna har olika rang. Spelarna bär sin egen flagga. Spelet går ut på att försvara sin flagga och erövra motståndarens flagga. Detta gör du genom att först ställa upp dina pjäser på ett hemligt och listigt sätt, därefter börjar striden...

#### Innehållet i lådan:

- 2 x 40 spelpjäser

#### Förberedelser:

1. Öppna locken. Öppna därefter de båda genomskinliga luckorna.
2. Bestäm vem som spelar med vilken färg.
3. Placera spelbrädet så att spelarna har förvaringsutrymmena i locken mot sig. Den röda spelaren ska ha den röda etiketten med rangerna vänd mot sig, motståndaren har den blå etiketten vänd mot sig.

#### Två olika spel:

Med den här versionen av Stratego kan två olika spel spelas: Stratego Duel och Stratego Original. Om du aldrig har spelat Stratego eller bara har spelat Stratego Junior, då är Stratego Duel idealiskt att börja med. Stratego Duel spelas tre gånger så snabbt: du lär dig snabbt, spelar snabbt och vinner snabbt. Men den sanna strategien spelar givetvis Stratego Original, där du är överbefälhavaren för en fullständig armé bestående av fyrtio spelpjäser. Här får du spelrum att verkligen visa vad du går för.

#### Stratego Duel:

För att spela Stratego Duel ska följande tio spelpjäser placeras per deltagare:

Flagga 1x, Bomb 2x, Fältmarskalk 1x, General 1x, Minör 2x, Spanare 2x, Spion 1x

Spelpjäserna placeras på de bakre fyra raderna på spelbrädet. För dina tio spelpjäser kan du således välja bland 40 fält. Du kan till exempel placera dina spelpjäser på ryggflanken i en hörna, så att flaggan också skyddas av två bomber (se exempel). Fördelen med detta är att då enbart fiendliga minörer kan erövra flaggan eftersom bara minörer kan eliminera bomber. Nackdelen med detta är dock att motståndaren då genast vet i vilken hörna din flagga finns. Hur du på smartaste sätt placerar dina spelpjäser är upp till dig.



Läs de allmänna Stratego-reglerna här nedan noggrant. Dessa regler gäller både för Stratego Duel och Stratego Original. Du kommer att märka att Stratego Duel är lättare att lära sig eftersom du spelar med färre pjäser.

#### Stratego Original:

Stratego Original spelas med alla pjäser. Varje spelare har således fyrtio pjäser. Detta betyder att alla fält i de bakre fyra raderna blir upptagna vid uppställningen. Målet med Stratego är att erövra fiendens flagga.

Det är därför förstädigt att placera din flagga någonstans bakom de andra spelpjäserna så att den inte slås ned i första anfallet. Du har sex bomber till förfogande för att förse flaggan med extra skydd. Du bör fördela pjäser av hög och låg

#### Exempel på startuppställning Stratego Duel

rang väl över fältet så att det inte blir allt för lätt för fienden att tränga igenom. Men din uppställning måste också ge egna anfallsmöjligheter...

### Exempel på startuppställning Stratego Original.



## Allmänna spelregler:

### Kort förklaring:

Placera spelbrädet på bordet. Spelarna lottar om vem som spelar med rött, den röda spelaren får nämligen börja. Varje spelare har en armé på tio (Stratego Duel) eller fyrtio (Stratego Original) spelpjäser, varav en är flaggan. Målet är att erövra fiendens flagga och försvara den egna flaggan.

Du börjar med att göra din hemliga uppställning. Detta gör du genom att placera pjäserna på din hälft av spelbrädet, så att motspelaren inte kan se vilken rang som placeras var. Spelpjäserna placeras alltså med bilden mot dig och med baksidan mot motspelaren.

Spelpjäserna har en viss rangordning: ju högre nummer desto högre är rangen. Om en spelpjäs med hög rang anfaller en spelpjäs med en lägre rang, vinner den högre rangen och pjäsen med den lägre rangen måste avlägsnas från spelbrädet. Flaggan kan erövas av alla fiendens spelpjäser som kan flyttas.

### Spelpjäserna och uppställningen:

På spelpjäserna finns en bild och ett nummer. Numret anger hur hög rang pjäsen har. Marskalcken har den högsta rangen och nummer 10, generalen har nummer 9 osv. ned till spionen som har nummer 1.

Bara bomberna och flaggan är utan nummer eftersom de har en annan funktion. Du placerar spelpjäserna på de bakre fyra raderna på spelbrädet. Pjäserna ska placeras med baksidan mot motståndaren så att han eller hon inte kan se vilken rang de olika pjäserna har. De två mittersta raderna (med de två sjöarna) lämnas tomma. Vid uppställningen får inga spelpjäser placeras på dessa två rader.

Själva uppställningen utgör en viktig del av spelet. Vinst eller förlust kan bero på uppställningen. I slutet av dessa speleinstruktioner finns några bra tips att tänka på.

### Spelets förlopp:

Röd börjar. Därefter turar spelarna om och placerar en pjäs. Du flyttar en pjäs till ett tomt fält eller där en fiende står. I det senare fallet innebär detta anfall. Bara en pjäs får flyttas åt gången!

### Flyttnig:

Du kan flytta en pjäs ett fält åt vänster, höger, framåt eller bakåt. Spanaren (nummer 2) utgör ett undantag från den här regeln; förklaring av detta följer senare.

Endast en pjäs kan stå på ett fält; pjäserna kan inte hoppa över varandra och får inte heller flyttas diagonalt.

Spelpjäserna får inte placeras i de två sjöarna i mitten av spelbrädet. De kan heller inte hoppa över sjöarna.

Det är inte tillåtet att oavbrutet gå fram och tillbaka mellan två fält med samma pjäs. Detta får göras högst tre gånger. Det är viktigt att komma ihåg vilken spelare som började med att flytta fram och tillbaka. Denna spelare måste nämligen upphöra först och detta kan ha stora konsekvenser genom att en viktig spelpjäs går förlorad. Den här regeln heter två-fältsregeln.

Det är inte heller tillåtet att hela tiden följa en eller flera spelpjäser. Om detta sker (och över fler än två fält) då måste anfallaren upphöra med detta.

Bomberna och flaggan får inte flyttas och de ska stå kvar på samma plats under hela spelets gång.

För spanarna (2) gäller särskilda regler. Spanarna kan röra sig obegränsat över de tomma fälten. Men naturligtvis måste de göra detta i rak linje. Det vill säga åt vänster, åt höger, framåt och bakåt. Så långt de vill gå förutsatt att fältet är fritt, men de får inte röra sig över de egna eller fiendens pjäser. Dessutom kan de inte gå över sjöarna. Spanarna är de enda pjäserna som kan anfalla från långt avstånd.

### Anfall

När du står direkt framför, vid sidan om eller bakom en av motståndarens pjäser kan du anfalla denna pjäs.

Anfall går till så här: du tar din pjäs och stöter till den fientliga pjäsen och säger vilken rang (eller nummer) som din pjäs har. Din motståndare säger då rangen (eller numret) på sin pjäs.

Pjäsen med lägsta rang stupar och tas bort från spelbrädet. Om den anfallande pjäsen vinner, intar den, den stupande pjäsens plats. Om den anfallande pjäsen vinner, förblir denna i position.

Om du anfaller en pjäs av samma rang stupar båda pjäserna.

Du är inte på något sätt förpliktad att anfalla. Så som tidigare nämndes kan en spanare anfalla från längre avstånd. De mellanliggande fälten måste dock vara fria och anfallat kan bara göras i rak linje. En spanare (2) kan på så sätt eliminera en spion (1) från långt avstånd.

### Rang:

Marskalken (10) slår en general (9) och alla av lägre rang. Generalen

(9) slår korpralen (8) och alla av lägre rang. Detta fortsätter till spionen (1) som har lägsta rang. Gällande rangordning finns återgiven i början av spelreglerna. De anges med namn och rang. Det är roligare att lära sig namnen på varje rang men numret räcker givetvis också, till exempel "min 8:a vinner över din 5:a", men det låter bättre att säga "min korpral slår din löjtnant".

Bomber och minörer (3). Varje pjäs som anfaller en bomb stupar. Bomben blir dock kvar. Det finns ett undantag för den här regeln och det gäller minören. Om en minör anfaller en bomb oskadliggörs bomben. Bomben tas bort från spelbrädet och minören intar då bombens plats.

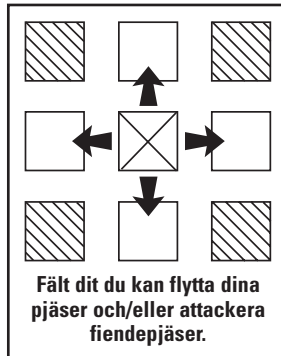
Spionen (1). Spionen är en förförisk dam; hon har lägsta rang. Varje spelpjäsa som anfaller henne vinner. Men hon har dock en särskild egenskap som gör henne till en förrädisk intrigmakerska. Om spionen anfaller marskalken (10) då slår hon marskalken! Detta gäller bara när det är spionen som anfaller. Om marskalken anfaller henne, då vinner marskalken och spionen tas bort från spelbrädet. Flaggan kan erövas av samtliga pjäser. Även av den löpande spanaren!

### Vinnaren:

Du har vunnit när du har lyckats eröva motståndarens flagga. Du vinner också när din motståndare inte kan fortsätta spelet. Detta är fallet när din motståndare bara har bomberna och flaggan kvar eller om den sista flyttbara pjäsen är omsluten av bomber.

### Tips:

- Placera din flagga någonstans på en av de sista redarna. Placera eventuellt bomber omkring flaggan så att enbart fientliga minörer (3) kan eröva din flagga.
- Det kan också vara smart att skydda hörnfälten med bomber, så att det ser ut som om flaggan finns där. Under tiden har du gömt din flagga på en helt annan plats i mitten av det bakre ledet!
- Se upp! Placera inte för många bomber på frontlinjen. Detta kan hindra dina egna pjäser.
- Placera pjäser av både hög och låg rang på de första två raderna. En pjäs står relativt skyddad om en annan pjäs av minst en eller två rang högre befinner sig bakom eller bredvid. Om din löjtnant (5) trots allt slås av en fientligt sinnad kapten (6), behöver du minst en major (7) för att slå tillbaka.
- Placera också ett antal spanare (2) på de första raderna. Då kan du spana efter anstormande fientliga trupper. Men placera också några spanare i de bakre leden på reserv i slutet av spelet. Att spela utan spanare är som att spela i mörker.
- Placera din spion (1) i närheten av din general (9). Om din general utsätts för hot från fiendens marskalk (10), då kan spionen ge din general täckning.
- Det kan vara frestande att bege sig in på fiendens område med en pjäs av hög rang. Risken är dock stor: om du förlorar en korpral eller en pjäs av högre rang leder detta oftast till att du förlorar spelomgången.



- Så snart du vet var fiendens marskalk befinner sig, kan din general slå alla pjäser som har flyttats och som inte täcks av marskalken.

## Till anfall!

### DK STRATEGO® TRAVEL

Stratego® er et taktisk spil med angreb og forsvar, hvor spænding og overraskelse er vigtige elementer. Spillereglerne til Stratego® Rejse-spil er de samme som til det originale Stratego® - spil fra Stratego® Duel. Med Stratego® Rejse-spil er det muligt at afbryde spillet og fortsætte senere.

#### Kort sammenfattet

Hver spiller råder over en hær bestående af fyrrer brikker med forskellig rang. Desuden har hver spiller en fane. Spillet går ud på at forsvare din egen fane og samtidig erobre modstanderens. I starter med at stille tropperne op i en hemmelig kampstilling, hvorefter slaget kan begynde...

#### Dåsens indhold:

- 2 x 40 spillebrikker

#### Forberedelse:

1. Åben lågene og de gennemsigtige låg.
2. Træk lod om, hvem der skal spille med hvilken farve.
3. Spillebrættet placeres således, at magasinerne i lågene ligger foran spillerne-med den røde rangopstilling ud for rød spiller og den blå ud for blå spiller.

#### To spil:

Der kan spilles to forskellige spil med denne udgave af Stratego: Stratego Duel og Stratego Original. Hvis du aldrig før har prøvet at spille Stratego, eller hvis du kun kender Stratego Junior, er det bedst at begynde med Stratego Duel. Stratego Duel er 3x så hurtigt: hurtigt at lære, hurtigt at spille og hurtigt at vinde.

Men hvis du ønsker at blive en ægte strateg, skal du spille Stratego Original, hvor du er hærfører for en komplet hær på 40 brikker. Her kan du for alvor vise, hvad du er værd.

#### Stratego Duel:

Læg følgende ti brikker klar til begge spillere:

Fane 1x, Bombe 2x, Feltmarskal 1x, General 1x, Minør 2x, Spejder 2x, Spion 1x.

Brikkerne opstilles på spillebrættets underste fire rækker. Du kan således vælge mellem 40 felter til dine ti spillebrikker. Du kan f.eks. placere alle dine brikker bagerst i et hjørne, hvor du også beskytter fanen med to bomber (se eksempel). Fordelen ved denne opstilling er, at det kun er fjendens minører der kan erobre fanen, fordi de er de eneste, der kan slå bomberne væk. Ulempen ved denne opstilling er, at fjenden ved, i hvilket hjørne fanen befinder sig. Det er op til dig at vælge den bedste opstilling.

Læs de nedenstående Stratego-regler grundigt igennem. Disse regler gælder både for Stratego Duel og Stratego Original. Du mærker hurtigt, at Stratego Duel er nemmere at lære, fordi du spiller med færre brikker.

#### Stratego Original:

Stratego Original spilles med alle brikkerne. Hver spiller har således fyrrer brikker. Det vil sige, at alle felterne i de underste fire rækker er optaget når brikkerne er opstillet. Målet er at erobre den fjendtlige fane. Derfor er det klogest at anbringe din fane på en af de bagerste rækker, så den ikke umiddelbart kan erobres. Du råder over seks bomber til at beskytte fanen ekstra meget med. Du skal fordele dine stærke og svage brikker over hele feltet, så din fjende har svært ved at trænge ind. Men din opstilling skal naturligvis også byde på angrebsmuligheder...

#### Eksempel på en Stratego Duel-opstilling

## Eksempel på en Stratego Original-opstilling.



## Spilleregler:

### Spillet:

Læg spillebrættet på bordet. Spillerne trækker lod om, hvem der spiller med rød, for rød må begynde. Hver spiller råder over en hær på ti (Stratego Duel) eller fyrre (Stratego Original) brikker, inklusive fanen. Du skal forsøge at erobre fjendens fane og forsvare din egen.

Først skal du lave en hemmelig opstilling. Dette gøres ved at anbringe brikkerne på din egen halvdel af spillebrættet, således at din modstander ikke kan se brikkenes rang. Du skal anbringe brikkerne med billedsiden vendt mod dig selv og med ryggen mod modstanderen. Brikkerne er underordnet en særlig rangorden: jo højere nummeret er, jo højere er rangen. Hvis en brik med en høj rang slår en brik med en lavere rang, vinder brikken med den højere rang, og brikken med den lavere rang skal fjernes fra spillebrættet. Fanen kan slås med alle de fjendtlige brikker, der må flyttes.

### Spillebrikkerne og opstillingen:

Hver brik har et symbol og et nummer. Nummeret angiver rangordenen. Feltmarskalken har den højeste rang med nummer 10, generalen har nummer 9, og så videre ned til spionen, der har nummer 1. Kun bomberne og fanen har ingen numre, fordi de spiller en særlig rolle. Spillerne anbringer deres brikker på de fire nederste rækker på hver sin halvdel af spillebrættet. Brikkerne placeres med bagsiden vendt mod modstanderen, så denne ikke kan se deres værdi. Ved opstillingen må de to midterste rækker (med søerne) ikke besættes. Selve opstillingen er en vigtig del af spillet, og kan være af afgørende betydning for spillets udfald. Sidst i spillereglerne gives et par gode tips.

### Spillets forløb:

Rød begynder. Spillerne skiftes til at flytte en brik - og kan vælge mellem at flytte en brik og angribe en modstanders brik. Der må kun foretages ét træk ad gangen!

### Trækkene:

Brikkerne flyttes ét felt ad gangen - frem eller tilbage, til højre eller venstre. Spejderen (nummer 2) må dog flyttes mere end ét felt. Herom senere.

Der må ikke stå mere end én brik på et felt, og det er ikke tilladt at springe over andre brikker eller flytte brikker diagonalt. Brikkerne må ikke gå igennem eller springe over de to søer midt på spillebrættet.

Det er ikke tilladt at blive ved med at flytte en brik frem og tilbage mellem to felter. Der må højst flyttes 3 gange på denne måde. Det er vigtigt at huske, hvilken spiller der evt. startede med at flytte sin brik frem og tilbage mellem de samme felter, da denne spiller er tvunget til at stoppe først - hvilket kan føre til tab af brikken. Denne regel hedder 2-feltsreglen.

Du må heller ikke blive ved med at forfølge en eller flere af de fjendtlige brikker. Hvis dette er tilfældet (en forfølgelse over mere end to felter) skal angriberen stoppe.

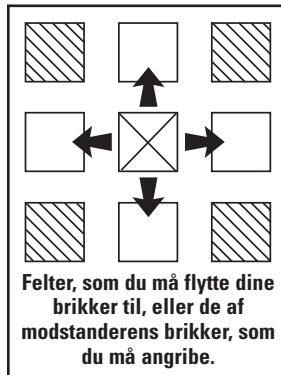
Fanen og bomberne må ikke flyttes. De skal blive stående på de felter, de blev placeret på i startopstillingen, hele spillet igennem.

Der gælder helt specielle regler for spejderne (2). En spejder må i et træk springe frem, tilbage, til højre eller til venstre

over mere end ét tomt felt. Spejderen må ikke springe over egne eller modstanderens brikker. Spejderen må heller ikke springe over søerne. Spejderen er dermed den eneste brik, der kan angribe på afstand.

### Angreb

Når det bliver din tur, kan du angribe en af modstanderens brikker, hvis en af dine egne brikker står direkte foran, bagved eller ved siden af modstanderens brik. Angrebet foregår på følgende måde: med din brik berører du let den fjendtlige brik og nævner samtidig rangen (eller nummeret) på din egen brik. Modstanderen svarer ved at nævne rangen (eller nummeret) på sin brik. Brikken med den laveste rang bliver slået og fjernes fra spillebrættet. Hvis angriberen vinder, placeres den angribende brik på den besejrede brik's plads. Vinder den forsvarende brik, bliver den blot stående på samme felt. Har den angribende og forsvarende brik samme rang, falder begge brikker og fjernes fra spillebrættet. Det er ikke tvungent at angribe. Som allerede nævnt kan en spejder angribe på afstand, forudsat at de mellemliggende felter er tomme og ligger på samme linje. Spejderen (2) kan således slå spionen (1) på afstand.



### Rangorden:

Feltmarskallen (10) besejrer generalen (9) og alle lavere range. Generalen (9) besejrer obersten (8) og alle med lavere rang. Sådan fortsættes ned til spionen (1), der har den laveste rang af alle. Rækkefølgen med angivelse af titel og nummer er vist i begyndelsen af spillereglerne. Det er sjovt, hvis du kender rangene. Du kan selvfølgelig også bare bruge numrene, f.eks. min '8' slår din '5', men det lyder bedre hvis du siger, min 'oberst' vinder over din 'løjtnant'.

Bomber og minører (3). Alle brikker falder, hvis de angriber en bombe - undtagen minøren. Angriber minøren en fjendtlig bombe, uskadeliggøres bomben og fjernes fra spillebrættet. Minøren flyttes til det felt, hvor bomben stod.

Spionen (1). Spionen, som er en forførelserisk dame, har den laveste rang af alle og må vige for alle angribende brikker. Spionen har imidlertid en helt speciel egenskab, der gør hende til en farlig og forræderisk figur. Hvis hun angriber feltmarskallen (10), taber feltmarskallen! Dette gælder som sagt kun, hvis det er spionen, der angriber. Er det feltmarskallen, der angriber spionen, må spionen vige.

Fanen kan slås af alle brikker. D.v.s. også af en løbende spejder!

### Vinderen:

Du vinder, hvis det lykkes dig at erobre modstanderens fane. Du vinder også, hvis din modstander ikke kan flytte en brik-dette er tilfældet, hvis modstanderen kun har bomber og faner tilbage, eller hvis hans sidste brikker er blokeret af bomber.

### Tips:

- Anbring din fane på en af de bagerste rækker. Anbring eventuelt bomber rundt om fanen, så det kun er modstanderens minører (3), der kan erobre din fane.
- Det kan også være en god ide at beskytte hjørnefelterne med bomber, som om din fane befinder sig der. I mellemtiden står din fane i virkeligheden gemt et eller andet sted i midten af spillebrættet!
- Bemærk! Undgå at anbringe for mange bomber på frontlinien. De vil blot forhindre dine egne brikker i at kunne rykke frem.
- Anbring både højere og lavere brikker på de første to rækker. Du kan dække dine brikker ind ved at anbringe andre brikker, som er mindst to range højere, rundt om dem. Hvis f.eks. din løjtnant (5) slås af en fjendtlig kaptajn (6), har du mindst brug for en major (7) for at kunne slå tilbage.
- Anbring også et par spejdere (2) på de første rækker. De kan undersøge modstanderens styrke. men glem ikke også at anbringe et par spejdere bagerst på spillebrættet til brug i slutspillet. Den, der har mistet alle spejdere, spiller som en blind.
- Anbring spionen (1) i nærheden af generalen (9). Hvis din general trues af en fjendtlig feltmarskal (10), kan din spion dække din general.
- Det er tillokkende at trænge ind på fjendtligt territorium med højere brikker. Men risikoen er stor: Hvis du mister en oberst eller en højere rang, taber du ofte hele spillet.
- Så snart du ved, hvor modstanderens feltmarskal står, kan din general slå alle brikker, som er flyttet, og som ikke dækkes af feltmarskallen.

## Til angreb!

## I STRATEGO® TRAVEL

Stratego® è un gioco di attacco e di difesa in cui tensione e sorpresa costituiscono elementi di grande rilievo. Le regole di Stratego® Travel sono identiche a quelle di Stratego® Original o di Stratego® Duel. Stratego® Travel offre la possibilità di interrompere una partita e di riprenderla in un secondo momento.

### Il gioco in breve

Entrambi i giocatori dispongono di un'armata composta da quaranta pedine. Le pedine hanno diversi gradi. Ciascun giocatore ha una bandiera. Si tratta di difendere la propria bandiera e di conquistare l'avversario. Si dovrà creare dapprima uno schieramento dinamico segreto e poi dare inizio alla battaglia...

### Contenuto della scatola:

- 2 x 40 pedine

### Preparazione:

1. Apri i coperchi. Apri quindi entrambi gli sportelli trasparenti.
2. Decidi con quale colore giocare.
3. Disponi sul tavolo il tabellone facendo in modo che i contenitori nei coperchi siano rivolti verso i giocatori. Il giocatore con le pedine rosse avrà rivolto verso sé lo sticker rosso con la descrizione delle pedine e dei rispettivi gradi, mentre il suo avversario avrà rivolto verso sé lo sticker blu.

### Due giochi:

Con questa versione di Stratego si possono giocare due versioni del gioco: Stratego Duel e Stratego Original. Se non hai mai giocato a Stratego o se conosci solo Stratego Junior, Stratego Duel è l'ideale per cominciare. Stratego Duel è 3 volte più veloce: impara velocemente, gioca velocemente e vinci velocemente. Per essere un autentico stratega, però, devi giocare a Stratego Original: qui sei comandante in capo di un'intera armata di quaranta pedine. Potrai dimostrare sul serio quanto vali!

### Esempio di uno schieramento di Stratego Duel

#### Stratego Duel:

Se giochi a Stratego Duel, prepara per i due giocatori le dieci pedine seguenti:

Bandiera 1x, Bomba 2x, Maresciallo 1x, Generale 1x, Artificiere 2x, Esploratore 2x, Spia 1x.

Le pedine vengono sistemate sulle quattro file inferiori del tabellone. Per le tue dieci pedine puoi scegliere quindi fra quaranta caselle: puoi schierare per esempio tutte le tue pedine in un angolo in fondo, dove puoi proteggere la bandiera anche con due bombe (vedi esempio). Il vantaggio di questo schieramento è che gli artificieri nemici sono gli unici a poter conquistare la bandiera, perché sono i soli a poter disinnescare le bombe. Lo svantaggio è che l'avversario sa in quale angolo cercare la bandiera. Sta a te scegliere lo schieramento più efficace.

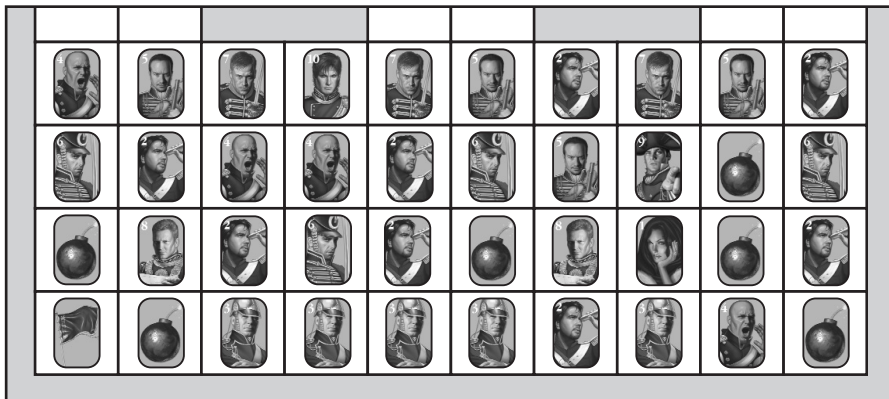
Leggi attentamente le regole generali di Stratego riportate più avanti. Tali regole valgono sia per Stratego Duel che per Stratego Original. Noterai che Stratego Duel è più semplice da imparare, perché si gioca con un minor numero di pedine.



#### Stratego Original:

Stratego Original si gioca con tutte le pedine. Ogni giocatore ha quindi quaranta pedine, e ciò significa che nello schieramento vengono occupate tutte le caselle delle quattro file inferiori. Lo scopo di Stratego è la conquista della bandiera nemica. Per questo motivo conviene posizionare la bandiera in posizione arretrata, dove non può venire attaccata immediatamente. Per proteggere ulteriormente la bandiera hai a disposizione sei bombe. Devi distribuire con cura sul tabellone le tue pedine importanti e meno importanti, in modo da contrastare l'invasione del nemico. Ma il tuo schieramento deve naturalmente garantirti possibilità di attaccare...

## Esempio di uno schieramento di Stratego Original.



## Regole generali:

### Il gioco in breve:

Disponi sul tavolo il tabellone. I giocatori tirano a sorte per il rosso, perché il rosso ha la prima mossa. Entrambi i giocatori dispongono di un'armata di dieci (Stratego Duel) o di quaranta (Stratego Original) pedine, fra cui la bandiera. Devi cercare di conquistare la bandiera del nemico e difendere la tua. Prima di tutto disponi uno schieramento segreto, cioè posizioni le tue pedine sulla tua metà del tabellone in modo che l'avversario non veda quali sono: disponi quindi le pedine con la faccia rivolta verso di te e la schiena all'avversario. Le pedine hanno una gerarchia: più alto è il numero, più forte è la pedina. Quando una pedina forte colpisce una pedina meno forte, la pedina più forte vince e l'altra viene eliminata dal tabellone. La bandiera può venire conquistata da tutte le pedine nemiche che possono venire spostate.

### Le pedine e lo schieramento:

Sulle pedine ci sono una figura e un numero. Il numero indica l'importanza del grado. Il maresciallo è il grado più alto ed ha il numero 10, il generale ha il 9, fino ad arrivare alla spia che ha il numero 1. Le bombe e la bandiera non hanno alcun numero, perché svolgono ruoli speciali. Posiziona le tue pedine sulle quattro file inferiori del tabellone, con la schiena rivolta all'avversario, in modo che lui non possa vedere la figura ma tu sì. Le due file centrali (quelle con i laghetti) rimangono vuote. Qui non si può schierare alcuna pedina. Lo schieramento è una parte importante del gioco, perché da esso dipendono vittoria o sconfitta. Al termine di queste istruzioni troverai alcuni suggerimenti.

### Andamento del gioco:

Inizia il rosso. I giocatori muovono quindi, a turno, una pedina. Puoi spostare una pedina in una casella vuota o in una casella in cui si trova una pedina dell'avversario: in questo caso si parla di "attacco". Ogni giocatore può muovere a turno una sola pedina per volta!

### Mosse:

Si muove una pedina spostandola di una casella a sinistra, a destra, in avanti o indietro. L'esploratore (numero 2) costituisce un'eccezione di cui parleremo più avanti.

Su ogni casella si può trovare una sola pedina; le pedine non possono saltare altre pedine e non possono venire spostate in senso diagonale.

Le pedine non possono essere spostate nei due laghi al centro del tabellone. Non possono nemmeno saltarli.

Non è consentito continuare a spostare una pedina ininterrottamente avanti e indietro fra 2 caselle. Non si può farlo per più di 3 volte. È importante ricordare quale giocatore ha cominciato a spostare la pedina avanti e indietro: questo giocatore deve infatti smettere per primo, e di conseguenza potrebbe perdere pedine importanti. Questa regola viene definita la regola delle 2 caselle.

Non è inoltre consentito seguire continuamente una o più pedine nemiche.

Se ciò succede (e per più di due caselle) colui che attacca deve interrompere l'inseguimento.

Le bombe e la bandiera non possono essere spostati e rimangono quindi per tutta la durata del gioco nella casella in cui erano stati schierati.



Per gli esploratori (2) valgono regole speciali. Gli esploratori possono saltare le caselle vuote senza limitazioni, naturalmente in linea retta. Quindi a sinistra, destra, in avanti e indietro. Possono arrivare dove vogliono se le caselle sono vuote, perché non possono saltare né le proprie pedine né quelle avversarie. Non possono nemmeno saltare i laghetti. Gli esploratori sono gli unici che possono attaccare a grande distanza.

### Attacco

Quando una delle tue pedine si trova adiacente ad una pedina avversaria (davanti, di fianco o dietro), puoi attaccarla.

L'attacco si svolge nel modo seguente: prendi la tua pedina, tocchi la pedina avversaria e dichiari il grado (o il numero) della tua pedina. In seguito il tuo avversario nomina il grado (o il numero) della sua pedina. La pedina con il grado più basso viene eliminata dal tabellone. Se la pedina che attacca vince, prende sul tabellone il posto di quella eliminata. Se vince la pedina attaccata, rimane ferma al suo posto. Due pedine di eguale valore si eliminano a vicenda. Non è mai obbligatorio attaccare. Come già osservato, un esploratore può attaccare a grande distanza. Le caselle intermedie devono essere libere, e devono essere in linea retta. Un esploratore (2) può quindi eliminare la spia (1) da grande distanza.

### Gerarchia:

Il maresciallo (10) sconfigge il generale (9) e tutti gli altri gradi. Il generale (9) sconfigge i colonnelli (8) e tutte le altre pedine più deboli, e così via fino ad arrivare alla spia (1), che è il grado più basso. I gradi sono riportati in ordine di importanza all'inizio di queste regole. Nelle regole vengono indicati con il nome del relativo grado. È divertente imparare i nomi dei vari gradi: naturalmente i numeri sono sufficienti, per esempio "il mio '8' sconfigge il tuo '5'", ma suona meglio dire che il mio "colonnello" sconfigge il tuo "luogotenente".

Bombe e artigieri (3). Ogni pedina che attacca una bomba viene eliminata. La bomba rimane ferma. Esiste un'eccezione: l'artificiere. Quando l'artificiere attacca una bomba, questa viene disinnescata e deve essere rimossa dal tabellone. L'artificiere prende quindi il posto della bomba rimossa.

La spia (1). La spia è una signora molto seducente; è la pedina più debole. Ogni pedina che l'attacca, vince. La spia possiede però una caratteristica particolare che la rende un'intrigante traditrice. Se la spia attacca il maresciallo (10), lo sconfigge! Ciò vale solo se è la spia ad attaccare. Se il maresciallo attacca la spia, vince il maresciallo e la spia viene eliminata dal tabellone. La bandiera può essere eliminata da qualsiasi altra pedina. Quindi anche da un esploratore che attacca a grande distanza!

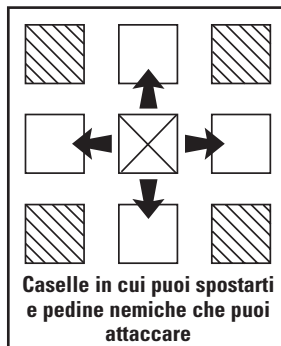
### Il vincitore:

Vinci quando riesci a conquistare la bandiera nemica. Vinci anche se il tuo avversario non ha più mosse.

Ciò succede se all'avversario rimangono solo bombe e la bandiera, oppure se le sue ultime pedine mobili sono bloccate dalle bombe.

### Suggerimenti:

- Posiziona la tua bandiera nell'ultima fila (o in una delle ultime file). Piazza eventualmente delle bombe intorno alla bandiera, in modo che possano conquistarla solo gli artigieri (3) nemici.
- Può anche valere la pena proteggere le caselle d'angolo con le bombe, come se vi si trovasse la bandiera. In realtà la tua bandiera può essere nascosta al centro del tabellone!
- Attenzione! Non collocare troppe bombe sulla linea di attacco frontale. In questo modo intralci i movimenti delle tue stesse pedine.
- Posiziona sulle prime due file sia pedine forti che pedine deboli. Una pedina è abbastanza coperta se dietro o accanto si trova una pedina di almeno due gradi più forte. Infatti, se per esempio il tuo luogotenente (5) viene sconfitto da un capitano(6) nemico, ti serve almeno un maggiore (7) per poter contrattaccare.
- Posiziona sulle prime file anche alcuni esploratori (2), che ti permettono di riconoscere le truppe nemiche all'assalto. Colloca però anche qualche esploratore in fondo al tabellone, per utilizzarlo alla fine del gioco.
- Chi gioca senza esploratori gioca alla cieca.
- Posiziona la spia (1) nelle vicinanze del tuo generale (9). Se il tuo generale dovesse essere minacciato dal maresciallo nemico (10), la spia può coprire il tuo generale.
- Avrai la tentazione di varcare il territorio nemico sconosciuto con le pedine più importanti. In realtà ciò è estremamente rischioso: se perdi un colonnello o una pedina di grado ancora più alto, in genere finirai col perdere la partita.



- Non appena riconosci qual è il maresciallo nemico, il tuo generale può attaccare ogni pedina che è stata mossa e che non è coperta dal maresciallo.

## All'attacco!

### **E** STRATEGO® TRAVEL

Stratego® es un juego de ataque y defensa. La tensión y la sorpresa son los principales elementos del juego. Las reglas de Stratego® Travel son idénticas a las de Stratego® Original o Stratego® Duel. Stratego® Travel permite interrumpir una partida y retomarla más adelante.

#### Resumen

Ambos jugadores disponen de un ejército de cuarenta piezas. Estas piezas tienen rangos distintos. Cada uno de los jugadores tiene una bandera. Se trata de que cada uno defienda su propia bandera y se apodere de la bandera del adversario. Para hacer esto primero tienes que colocar tus piezas en un orden secreto y adecuado, y luego empieza el combate...

#### Contenido de la caja:

- 2 x 40 piezas

#### Preparación:

1. Abre las tapaderas. A continuación abre las dos tapas transparentes.
2. Decide el color con el que va a jugar cada uno.
3. Coloca el tablero de juego de tal manera que los jugadores tengan el espacio reservado para guardar las piezas enfrente suyo. El que juega con las piezas rojas tiene delante suyo la pegatina roja con los rangos, y su adversario la pegatina azul.

#### Dos juegos:

Con esta versión de Stratego se puede jugar a dos juegos: Stratego Duel y Stratego Original. Si nunca has jugado al Stratego o si solo conoces Stratego Junior, Stratego Duel es el juego ideal para comenzar. Stratego Duel es 3 veces más rápido: rápido de aprender, rápido de jugar y rápido de ganar. Pero para ser una auténtico estratega deberás jugar a Stratego Original y comandar todo un ejército de 40 piezas. Ahí podrás demostrar de lo que eres capaz.

#### Stratego Duel:

Si juegas a Stratego Duel, se deberán preparar las siguientes 10 piezas para cada jugador:

Bandera 1x, Bomba 2x, Mariscal 1x, General 1x, Minador 2x, Explorador 2x, Espía 1x.











Las piezas se distribuyen por las cuatro filas inferiores del tablero. Esto significa que puedes repartir las diez piezas entre cuarenta casillas. Una opción consiste en colocar todas tus piezas en una esquina del tablero y proteger además la bandera con dos bombas (ver el ejemplo). La ventaja de esta opción consiste en que únicamente los minadores enemigos pueden conquistar la bandera por ser lo únicos capaces de eliminar las bombas. El inconveniente es que tu adversario sabe dónde buscar la bandera. Tú decides cuál es la distribución más acertada.

Te recomendamos leer atentamente el reglamento general del Stratego que se incluye a continuación. Las normas son aplicables tanto a Stratego Duel como a Stratego Original. Te darás cuenta de que Stratego Duel resulta más fácil de aprender porque se juega con menos piezas.

#### Stratego Original:

Stratego Original se juega con todas las piezas. Cada jugador tiene cuarenta. Esto significa que se deben repartir las piezas por todas las casillas de las cuatro filas inferiores. El objetivo del Stratego consiste en conquistar la bandera enemiga. Por este motivo, conviene que coloques tu bandera en algún lugar del fondo donde no pueda ser capturada nada más comenzar el juego. Dispones de seis bombas para proteger aún más la bandera. Debes distribuir las piezas de rango alto y bajo adecuadamente por el campo para evitar que el enemigo pueda invadirte con facilidad. Sin embargo, no debes olvidar que una buena colocación también ofrece oportunidades de ataque.

#### Un ejemplo de colocación para Stratego Duel

## Un ejemplo de colocación para Stratego Original.



## Reglamento general:

### Resumen del juego:

Coloca el tablero sobre una mesa. Los jugadores deberán sortear quién juega con rojo porque es el color que comienza. Ambos jugadores disponen de un ejército de 10 (Stratego Duel) o 40 (Stratego Original) piezas, incluyendo la bandera. Debes tratar de conquistar la bandera de tu adversario y defender la tuya.

En primer lugar, debes distribuir tus piezas en secreto. Para ello, debes colocar las piezas en tu mitad del tablero de modo que tu adversario no pueda ver el rango de cada una. Las piezas se colocan con el lado de la imagen mirando hacia ti y de espaldas a tu contrincante. Las piezas presentan determinados rangos: cuanto más alto es el número, mayor es el rango. Si una pieza de rango superior se enfrenta a una de rango inferior, gana la de rango superior y se retira la de rango inferior del tablero. Cualquiera de las piezas enemigas con capacidad de movimiento puede conquistar la bandera.

### Las piezas y su colocación:

En las piezas aparece una imagen y un número. El número indica el rango. El mariscal es la pieza de mayor rango y tiene el número 10. El general tiene el 9 y así hasta la espía que presenta el número 1. Las bombas y la bandera son las únicas piezas sin número porque desempeñan un papel especial. Las piezas de distribuyen por las cuatro filas inferiores del tablero. Es preciso colocar las piezas de espaldas al adversario para que puedas ver la imagen y él no. Las dos filas del medio (con los lagos) quedan vacías. En el momento de la colocación de las piezas no puedes colocar ninguna allí. La colocación de las piezas es un componente muy importante del juego. Ganar o perder dependen de ello. Al final de las reglas encontrarás algunos consejos.

### Desarrollo del juego:

Empieza el jugador con el color rojo. A continuación, los jugadores desplazarán una pieza por turno. Puedes desplazar las piezas a una casilla vacía o a una casilla en la que se encuentre una pieza de tu adversario. Este movimiento se denomina ataque. ¡Los jugadores sólo pueden mover una pieza por turno!

### Desplazar:

Desplazas una pieza moviéndola una casilla hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia delante o hacia atrás. El explorador (número 2), del que se hablará más adelante, es una excepción.

En una casilla sólo puede haber una pieza; las piezas no pueden saltar por encima de otras, y no pueden desplazarse diagonalmente.

No se pueden colocar las piezas en ninguno de los dos lagos situados en el medio del tablero. Tampoco se podrá saltar por encima de los mismos.

No se puede desplazar una pieza ininterrumpidamente entre 2 casillas. El máximo es 3 veces. Es importante saber qué jugador empezó esta secuencia, puesto que éste deberá ser el primero en dejar de hacerlo. Este será quien deba parar en primer lugar, lo que puede suponer la pérdida de una pieza importante. Esta regla se denomina la regla de las 2 casillas.

Tampoco puedes perseguir permanentemente una o varias piezas enemigas. Cuando esto ocurre (aunque se utilizan más de dos casillas), el atacante deberá desistir.

Las bombas y la bandera no pueden desplazarse y se mantienen durante todo el juego en su posición inicial.

Para los exploradores (2) hay reglas especiales. Los exploradores pueden saltar ilimitadamente de una casilla vacía a otra. Eso sí, deben hacerlo en línea recta: a la izquierda, a la derecha, hacia adelante y hacia atrás. Pueden avanzar todo lo que quieran siempre que las casillas estén vacías porque no pueden saltar por encima de las piezas propias o enemigas. Tampoco pueden saltar por encima de los lagos. Los exploradores son las únicas piezas que pueden atacar a gran distancia.

### Atacar

Cuando una pieza tuya se encuentra justo delante, al lado, o detrás de una pieza de tu adversario, puedes atacarle. Atacar consiste en: tomar tu pieza, tocar la pieza enemiga y decir el rango (o el número) de tu pieza. Después tu adversario dirá el rango (o número) de su pieza. La pieza con el rango inferior cae y desaparece del tablero. Si gana la pieza que ataca, ésta pasa a ocupar el sitio de la pieza perdedora. Si gana la pieza defensora, se queda simplemente donde está. Si atacas una pieza del mismo rango, caen las dos. Nunca estás obligado al ataque. Como ya se ha comentado antes, un explorador puede atacar a gran distancia.

Las casillas intermedias deben estar libres y sólo puede desplazarse en línea recta. Un explorador (2) puede eliminar a la espía (1) a gran distancia.

### Los rangos:

El mariscal (10) gana a un general (9) y a todos los rangos inferiores. El general (9) vence a los coroneles (8) y a todos los rangos inferiores. Y así sucesivamente hasta llegar a la espía (1), que constituye el rango más bajo. Los rangos aparecen en el orden correcto al principio de estas reglas del juego. Allí aparecen con el nombre del rango. Aprenderse los rangos resulta divertido. Claro que puedes jugar sólo con los números ("mi 8 gana a tu 5") pero suena mejor decir que "mi coronel gana a tu teniente".

Bombas y minadores (3). La pieza que ataca una bomba, cae. La bomba se queda en su sitio. Hay una sola excepción: el minador. Cuando un minador ataca una bomba, esta se queda desactivada y tiene que desaparecer del tablero. Entonces el minador pasa a ocupar el lugar de la bomba desactivada.

La espía (1). La espía es una gran seductora aunque ocupa el rango más bajo. Todas las piezas que la atacan, ganan. Pero tiene una característica especial que la convierte en un personaje traicionero lleno de intriga. Cuando la espía ataca al mariscal (10), vence al mariscal! Esto ocurre solamente si es la espía quien ataca. En caso de que el mariscal ataque a la espía, ganará el mariscal y la espía desaparecerá del tablero.

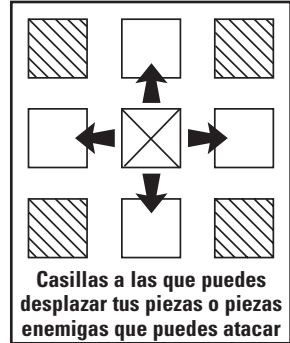
Cualquier pieza puede conquistar la bandera, incluso un explorador que ataque desde gran distancia!

### El ganador:

Ganas cuando consigues apoderarte de la bandera de tu adversario. Ganas también cuando tu adversario ya no puede hacer ninguna jugada. Esto ocurre cuando tu adversario solo dispone de la bandera y de bombas. También puede ocurrir que sus últimas piezas móviles hayan quedado encerradas entre bombas.

### Consejos:

- Coloca la bandera en algún lugar de la(s) última(s) fila(s). Si quieres, puedes colocar bombas alrededor de modo que sólo los minadores enemigos (3) puedan conquistar la bandera.
- También puede resultar eficaz proteger las casillas de las esquinas con bombas para simular que la bandera se encuentra en alguno de esos puntos. Entretanto, puedes esconder la bandera en algún lugar del centro de las últimas filas!
- Atención! No coloques demasiadas bombas en el frente. De este modo no bloquearás tus propias piezas.
- Alterna piezas de rango superior e inferior en las primeras dos filas. Una pieza contará con una cobertura adecuada si se encuentra junto a otra que sea superior en, al menos, dos rangos. Lógicamente, si tu teniente (5) es eliminado por un capitán enemigo (6), necesitarás al menos un mayor (7) para contraatacar.
- Coloca varios exploradores (2) en las primeras filas. De este modo podrás explorar las tropas enemigas atacantes. También conviene situar algunos en la retaguardia y reservarlos para el final de la partida. Quien juega sin exploradores, juega a ciegas.
- Sitúa a tu espía (1) cerca de tu general (9). Si tu general se viera amenazado por el mariscal enemigo (10), tu espía podrá cubrir al general.
- Resulta tentador adentrarse en territorio enemigo desconocido con piezas de alto rango. El riesgo es muy grande: si pierdes un coronel o una pieza de rango superior, en la mayoría de los casos se suele perder la partida.
- En cuanto conozcas qué pieza es el mariscal enemigo, tu general podrá eliminar cualquier pieza que se haya movido y que no se encuentre cubierta por el mariscal.



## ¡Al ataque!