

STAR WARS STRATEGO®

Spelregels • Rules of the game • Règles du jeu



FROM THE
**CLONE
WARS**
WARFS

FROM THE NEW
ANIMATED SERIES!



Gebruik je macht ... verover de basis

Use the Force... capture the enemy base

**Utilise ta force...
empare-toi de la base ennemie**



12511

THE GALACTIC BATTLEFIELD STRATEGY GAME

Stratego - The Clone Wars

De Kloonorlogen hebben catastrofale gevolgen voor het hele melkwegstelsel. De heldhaftige Jedi-ridders proberen de orde te bewaren en vrede te stichten. Maar de Separatisten, onder aanvoering van Count Dooku en zijn ongere handlangers, onderwerpen steeds meer sterrenstelsels aan het gezag van de Donkere zijde. Kunnen Yoda, Obi-Wan Kenobi en Anakin Skywalker de Republiek beschermen tegen de Separatisten en als overwinnaars uit de strijd komen?

Bij Stratego -The Clone Wars- kies je voor één kant van de macht. In gevaarlijke ruimtegevechten moet je moed en tactisch inzicht tonen en je leger naar de overwinning leiden...

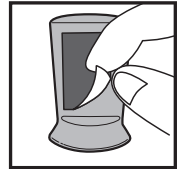
...moge de macht aan jouw kant staan!

Spel

1 spelbord
30 blauwe speelstukken / 30 stickers voor de blauwe speelstukken
30 oranje speelstukken / 30 stickers voor de oranje speelstukken
1 x spelregels

Vorbereiding

Plak de **Republiek-stickers** op de blauwe speelstukken en de **Separatisten-stickers** op de oranje speelstukken.



Twee varianten

Stratego – The Clone Wars- kunt u op 2 manieren spelen:
- volgens de Stratego Original-regels en
- volgens de Clone Wars-regels.

Als je Stratego nog niet kent, kun je het beste het spel een paar keer volgens de regels van Stratego Original spelen omdat deze regels steeds de basis van het spel vormen.

Doel van het spel

Iedere speler voert een leger van 30 stukken aan (oranje of blauw). Bij Stratego gaat het erom de basis van de tegenstander te veroveren (het stuk met het symbool van de '**Republiek**' of van de '**Separatisten**'). Het is dan ook verstandig om je eigen basis in de achterste linies op te stellen, zodat deze niet direct veroverd kan worden. Iedere speler heeft 6 bommen waarmee hij zijn basis kan beschermen. Verdeel de hogere en lagere rangen goed over het veld, zodat je tegenstander niet gemakkelijk in je linies kan doordringen. Maar je opstelling moet natuurlijk ook geschikt zijn om je tegenstander aan te vallen. Met alleen verdedigen is het vrijwel onmogelijk om het spel te winnen.

Voorbeeldopstelling



Voor het spel

De spelers spreken af wie welk leger krijgt en wie mag beginnen. Er kan ook om geloot worden. Het speelbord wordt zo neergelegd, dat iedere speler zijn eigen leger voor zich heeft. De afbeeldingen op de rand van het speelbord spelen een rol bij de Clone Wars-variant; we komen daar later op terug.

Begin

Zet de 30 stukken voor het bord en zorg ervoor dat iedere speler alleen zijn eigen stukken kan zien. Je tegenstander mag niet kunnen zien waar je je stukken opstelt!

Zet de stukken op de startvelden

Het spel begint met de geheime opstelling. Beide spelers zetten hun stukken zo op het bord dat de tegenstander hun rang niet kan zien. Iedere speler ziet de voorzijde van zijn eigen stukken; de achterzijde van de stukken is naar de tegenstander gericht. De spelers zijn vrij om te kiezen hoe en waar ze hun legers binnen de startvelden opstellen. Iedere speler heeft 30 stukken en 40 velden waarop hij ze mag neerzetten. Alleen de twee middelste rijen mogen niet worden gebruikt voor de basisopstelling.

Het opstellen is een belangrijke fase in het spel. Een slimme opstelling kan het verschil maken tussen winnen en verliezen. Op pagina 2 zie je een voorbeeldopstelling. Verander zo vaak mogelijk van opstelling en zet je basis telkens ergens anders neer.



Stukken

Rangorde van 10 (hoogste) tot 1 (laagste)

Ieder stuk heeft een afbeelding met een naam en een nummer. Dit nummer geeft de rang aan. **Count Dooku** en **Yoda** hebben de hoogste rang binnen een leger: zij hebben nummer 10. **Obi-Wan Kenobi** en **General Grievous** hebben een 9 en zo verder tot **R2-D2** en **R3-S6**, die rang 1 hebben. Alleen de bommen (**Thermal Detonator**) en de bases hebben geen nummer, omdat zij niet verplaatst kunnen worden. Deze stukken blijven gedurende het hele spel op hun plaats staan.

Verloop van het spel

Om de beurt een stuk verplaatsen

De eerste speler begint en verplaatst een stuk. Vervolgens verplaatsen de spelers om de beurt één van hun stukken. Als een speler aan de beurt is, móet hij een stuk verplaatsen. Kan hij dat niet, dan heeft hij verloren.

Een stuk kan verplaatst worden naar een leeg veld, of naar een veld waar een stuk van de tegenstander staat. In dat geval is er sprake van een aanval. Per beurt mag een speler één stuk verplaatsen.

Verplaatsen

Per beurt één stuk verplaatsen

Een stuk per veld

Bommen en basis mogen niet verplaatst worden

Twee-veldenregel

Meer-veldenregel

Scouts (2)



Aanvallen

Ieder stuk mag steeds één veld verder gezet worden, naar links, naar rechts, naar voor of naar achter. Een uitzondering daarop is zijn de Scouts van de **Republiek** en de **Separatisten** (nummer 2); dit wordt verderop uitgelegd.

Op een veld mag steeds maar één stuk staan. De stukken mogen niet over eigen of vijandige stukken heen springen. Ze mogen ook niet diagonaal verplaatst worden.

De stukken mogen niet op de planeetvelden in het midden van het bord gezet worden en ze mogen er ook niet overheen springen.

De bommen en de bases zijn de enige stukken die niet verplaatst kunnen worden. Ze blijven gedurende het hele spel op hun beginpositie. Let er bij het opstellen dan ook op dat deze stukken je andere stukken niet blokkeren of hinderen.

Als een speler toch zijn bommen of basis verplaatst, heeft hij onmiddellijk verloren.

Een stuk mag slechts driemaal achter elkaar op- en neergeschoven worden tussen twee aan elkaar grenzende velden. Het is belangrijk om in de gaten te houden welke speler met het op- en neerbewegen begint, want deze speler moet er ook als eerste weer mee stoppen. Dit kan ertoe leiden dat een stuk geslagen wordt, omdat de speler het stuk na de drie keer op- en neerschrijven niet meer weg kan halen. (Hij mag het wel naar een ander veld verplaatsen.)

Het is evenmin toegestaan om een of meerdere stukken van de tegenstander meerdere beurten te blijven achtervolgen. Als dit gebeurt (en over meer dan twee velden), dan moet de aanvaller de achtervolging stoppen.

Ook is het niet toegestaan om een stuk te blijven bedreigen, ook al heeft dit stuk meer dan twee velden om naartoe te vluchten en een succesvolle aanval op dit stuk dus onmogelijk is. Als door een bepaalde zet een situatie ontstaat die eerder ook al een keer op het bord aanwezig was, dan is die zet niet meer toegestaan.

Voor de Scouts (2) gelden aparte regels. Scouts (verkenners) mogen in een rechte lijn over een onbeperkt aantal lege velden springen; dus naar links, naar rechts, naar voor en naar achter (maar niet diagonaal). Ze mogen zover springen als ze willen, als de velden waarover ze springen maar leeg zijn. Het is niet toegestaan om over eigen stukken of stukken van de tegenstander te springen. Het is ook verboden om over de planeetvelden te springen. Verkenners zijn de enige stukken die over een grotere afstand verplaatst mogen worden en mogen aanvallen. *Tip: Scouts hebben weliswaar een lage rang, maar zijn toch belangrijk in het eindspel. Als een Scout de basis van de tegenstander aanvalt, ook over meerdere velden, dan is het spel voorbij.*

Als een stuk direct voor, naast of achter een stuk van de tegenstander staat, mag hij dat stuk aanvallen. Diagonaal aanvallen mag niet.

Stukken op aangrenzende velden kunnen aangevallen worden

Hoogste rang wint en blijft in het spel

Stukken met dezelfde rang gaan allebei uit het spel

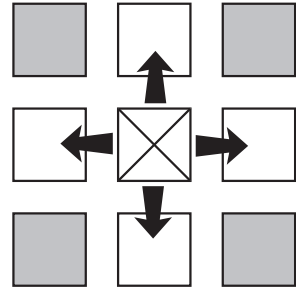
Aanvallen is niet verplicht

Na de aanval stuk weer omdraaien

Rangen

Het getal op het stuk geeft zijn rang aan

Aanvallen gaat zo: de speler pakt een stuk en beweegt dit naar een speelveld waarop al een stuk van de tegenstander staat. Hij tikt het vijandelijke stuk aan en zegt de naam (of het rangnummer) van zijn eigen stuk. Vervolgens noemt de tegenstander de naam (of het rangnummer) van zijn stuk.



De spelers laten elkaar hun stukken zien. Het stuk met de laagste rang sneuvelt en wordt uit het spel genomen. Als de aanvaller wint, zet hij zijn stuk op het vrijgekomen veld van het gesneuvelde stuk. Wint het aangevallen stuk, dan blijft dit gewoon op zijn veld staan. Als beide stukken dezelfde rang hebben, worden ze allebei uit het spel genomen.

Iedere speler zet zijn gesneuvelde stukken open naast het speelbord. Zo kunnen beide spelers steeds zien welke stukken al uit het spel zijn. *Tip: In het eindspel is het belangrijk om te weten welke stukken al uit het spel zijn. Daaruit kan worden afgeleid welke stukken de tegenstander nog tot zijn beschikking heeft en welke tactiek dus het meest geschikt is.*

BELANGRIJK: een speler is niet verplicht om aan te vallen. Stukken van de beide partijen kunnen rustig op aan elkaar grenzende velden blijven staan.

Na een aanval wordt het stuk dat gewonnen heeft weer zo teruggezet, dat de tegenstander zijn rang niet kan zien. Het is dus belangrijk om de rangen te onthouden. Als een speler weet waar de hoge rangen van de tegenstander staan, kan hij daar zijn speltactiek op afstemmen. Maar hij moet deze stukken natuurlijk niet uit het oog verliezen! Het is verboden om op welke manier dan ook aantekeningen te maken.

Zoals gezegd mag een Scout (verkenners) over een grotere afstand aanvallen. De tussenliggende velden moeten leeg zijn en de verkenners mag alleen in een rechte lijn over de lege velden springen. Een Scout (2) kan dus van een grote afstand een stuk met rang (1) uitschakelen of de vijandige basis veroveren.

Als een speler de basis van zijn tegenstander aanvalt, heeft hij het spel gewonnen.

Een (10), zoals **Yoga** en **Count Dooku**, verslaat een (9) en alle lagere rangen. Een (9), zoals **Obi-Wan Kenobi** en **General Grievous**, verslaat een (8) en alle lagere rangen, en zo verder tot (1), de laagste rang.

De rangen zijn linksboven op ieder stuk aangegeven.

Bommen



R2-D2 / R3-S6



Bases



Winnaar

Voor de echtheid van het spel is het leuker om de namen van de stukken te gebruiken. Natuurlijk kun je alleen de cijfers gebruiken en zeggen: “Mijn 8 verslaat jouw 5”, maar echte Clone Wars-fans zeggen: “**Anakin** verslaat jouw **MagnaGuard**”.

Tip: In de spelregels is een overzicht opgenomen van alle stukken met hun rang en het aantal exemplaren. Houd dit overzicht de eerste keren bij de hand.

Bommen (**Thermal Detonator**), **Clone Trooper** (3) en **Battle Droid** (3).

Ieder stuk dat een bom aanvalt, sneuvelt. Een bom blijft het hele spel op zijn positie staan. Er is echter één uitzondering: als een **Clone Trooper** (3) of een **Battle Droid** (3) een bom van de tegenstander aantikt, wordt de bom onschadelijk gemaakt en moet hij uit het spel worden genomen. De **Clone Trooper** of de **Battle Droid** komt dan op het veld van de verwijderde bom te staan.

Tip: Gebruik de bommen voor de verdediging van uw basis. Vergeet echter niet om een stuk van rang (4) of hoger in de buurt te houden, waarmee je aanvallende Clone Troopers of Battle Droids kunt verslaan. Bedenk ook dat bommen niet verplaatst kunnen worden en dus ook je eigen stukken kunnen blokkeren.

R2-D2 (1) en **R3-S6** (1) hebben de laagste rang en worden dus door alle andere stukken verslagen. Maar let op: als **R2-D2** (1) **Count Dooku** (10) aanvalt, of als **R3-S6** (1) **Yoda** (10) aanvalt, dan verslaan ze de (10)!

BELANGRIJK: Dit geldt alleen als **R2-D2** of **R3-S6** zelf de (10) aanvalt. Valt **Count Dooku** of **Yoda** de (1) aan, dan winnen zij de strijd.

Je basis moet verdedigd worden, want hij kan door elk verplaatsbaar stuk verslagen worden. Dus ook door een verkenners, die over meerdere velden verplaatst mag worden!

Als een speler de basis van zijn tegenstander heeft veroverd, is het spel afgelopen.

Tip: De basis mag niet verplaatst worden. Hij kan daarom het best met een goede verdediging op een van de achterste velden worden opgesteld. Je kunt er bommen omheen zetten, maar een te massieve verdedigingslinie kan ook juist de plaats van de basis verraden.

Als een speler erin slaagt om de basis van zijn tegenstander te veroveren, heeft hij gewonnen.

Een speler wint ook als zijn tegenstander geen enkel stuk meer kan verplaatsen. Dat is het geval als de tegenstander alleen nog maar zijn basis en bommen heeft, of als zijn laatste verplaatsbare stukken klem staan tussen bommen.

Tips:

- *Het is verleidelijk om met stukken van een hoge rang zonder dekking door het gebied van de tegenstander te trekken. Het risico is echter hoog: als een speler een stuk van een hoge rang verliest, leidt dat er vaak toe dat hij het spel verliest.*
- *Zodra je weet waar de (10) van de tegenstander zich bevindt, kan jouw (9) ieder stuk slaan dat over het veld verplaatst wordt en niet door de (10) gedekt wordt*
- *Bedenk dat alle stukken die een keer verplaatst zijn, geen bommen kunnen zijn. Het is daarom raadzaam om in het begin niet te veel stukken te verplaatsen. Zo blijft het voor je tegenstander gissen waar jouw bommen staan.*
- *Wie goed kan bluffen, maakt bij Stratego meer kans. Omdat je tegenstander niet kan zien waar jouw 'gevaarlijke' stukken staan, kun je met een beetje bluf je tegenstander mooi in de val lokken!*

Clone Wars Bijzondere machten

Met de speciale **Clone Wars** regels wordt Stratego nog spannender. Het spel wordt in principe gespeeld volgens de basisregels, maar nu hebben zes stukken van beide partijen bijzondere macht. Hun bijzondere macht kan bij iedere zet ingebracht worden, maar dat is niet verplicht. Voor de duidelijkheid zijn de stukken met bijzondere macht langs de rand van het speelbord afgebeeld.



Yoda (10) - Count Dooku (10) - Obi-Wan Kenobi (9) - General Grievous (9)

Helderziendheid:

Alleen de allermachtigsten van de Jedi en de Siths beschikken over de macht van de helderziendheid, waardoor ze de identiteit van andere stukken kunnen kennen. Een 'helderziend' stuk kan in plaats van zich te verplaatsen zijn bijzondere macht inzetten. De speler toont dit stuk aan zijn tegenstander en mag dan naar de rang vragen van een stuk van de tegenstander dat maximaal twee velden verder staat, in horizontale of verticale lijn (of een combinatie daarvan, maar niet diagonaal). Zo kunt u zonder risico bommen en andere stukken opsporen. Na deze beurt worden de stukken weer omgedraaid. De getoonde stukken blijven op hun velden staan.

Tip: Ga verstandig om met deze macht. Vergeet niet dat je hierbij je hoogste rangen aan je tegenstander laat zien.



Anakin Skywalker (8) – Asajj Ventress (8)

Mace Windu (8) – Whorm Loathsome (8)

Teleporteren:

De stukken die kunnen 'teleporteren' kunnen over een onbeperkt aantal velden worden verplaatst (horizontaal en verticaal, maar niet diagonaal). Ze kunnen niet over hun eigen stukken of over stukken van de tegenstander springen, en ook niet over de planeetvelden.

Als een stuk verplaatst wordt naar een veld waarop een stuk van de tegenstander staat, dan valt het dat stuk direct aan. Hier gelden dezelfde regels als bij het basisspel: de hoogste rang wint (hebben beide stukken dezelfde rang, dan worden ze allebei uit het spel genomen).

Tip: Teleporteren is vooral in het eindspel een krachtig wapen. Veel velden zijn al vrij en er kunnen grote sprongen gemaakt worden.





Kit Fisto (7) – Cad Bane (7)

Aanval op afstand

Deze stukken kunnen stukken van de tegenstander aanvallen zonder op hun veld te komen. Bij deze aanval toont een speler de identiteit van zijn stuk en vervolgens kan dit stuk ieder stuk van de tegenstander aanvallen dat maximaal 2 velden verder staat (horizontaal of verticaal, maar niet diagonaal). Als het aangevallen stuk een lagere rang heeft, sneuvelt het en wordt het uit het spel genomen. Is zijn rang gelijk of hoger, dan gebeurt er niets en gaat de beurt over.



Commander Cody (6) – Commando Droid (6)

Toorn

Een 'Toorn'-stuk kan in één beurt maximaal vier stukken van de tegenstander op direct aangrenzende velden aanvallen (horizontaal of verticaal, maar niet diagonaal). Na iedere geslaagde aanval wordt de rang van het aanvallende stuk met 1 punt verhoogd (tot maximaal (9)).

Zo gaat het in zijn werk: als een 'Toorn'-stuk met succes aanvalt, wordt hij op het veld van het gesneuvelde stuk gezet. Zijn rang wordt met 1 punt verhoogd tot (7). Vervolgens kan hij een volgend stuk aanvallen op een aangrenzend veld (maar dit is niet verplicht). Als ook deze aanval slaagt, wordt het aanvallende stuk op het nu vrijgekomen veld geplaatst. Weer wordt zijn rang met 1 punt verhoogd, nu dus tot (8) enz. Als de beurt is afgelopen, daalt zijn rang weer tot (6).

BELANGRIJK: Alleen de hier en op het speelbord afgebeelde stukken hebben bijzondere macht.

Overzicht stukken REPUBLIEK

 Republic	 Thermal Detonator	 Yoda	 Obi-Wan Kenobi	 Anakin Skywalker	 Kit Fisto
Basis 1x	Bom 6x	Rang 10 1x	Rang 9 1x	Rang 8 2x	Rang 7 3x
 Commander Cody	 Commander Gree	 Clone Pilot	 Clone Trooper	 Republic Scout	 R2-D2
Rang 6 2x	Rang 5 2x	Rang 4 2x	Rang 3 5x	Rang 2 4x	Rang 1 1x

Overzicht stukken SEPARATISTEN

 Separatist	 Thermal Detonator	 Count Dooku	 General Grievous	 Asajj Ventress	 Nute Gunray
Basis 1x	Bom 6x	Rang 10 1x	Rang 9 1x	Rang 8 2x	Rang 7 3x
 Commando Droid	 MagnaGuard	 Rocket Battle Droid	 Battle Droid	 Separatist Scout	 R3-S6
Rang 6 2x	Rang 5 2x	Rang 4 2x	Rang 3 5x	Rang 2 4x	Rang 1 1x

Stratego - The Clone Wars

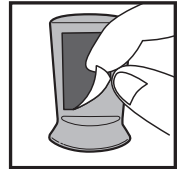
The Clone Wars have had catastrophic consequences for the entire galaxy system. The heroic Jedi Knights are trying to keep order and maintain peace. But the Separatists, under the leadership of Count Dooku and his repulsive henchmen, continue to subjugate ever greater numbers of galaxies under the power of the Dark Side. Can Yoda, Obi-Wan Kenobi and Anakin Skywalker protect the Republic from the Separatists and emerge victorious over their enemy?

In Stratego – The Clone Wars – you will take up arms for one of these opposing forces. In a tense space battle, you will have to show courage and cunning to take your army to victory...

... may the Force be with you!

Contents

1 game board
30 blue playing pieces / 30 stickers to match
30 orange playing pieces / 30 stickers to match
1 set of instructions



The first time you play

Apply the **Republic** stickers to the blue playing pieces and the **Separatist** stickers to the orange playing pieces.

Two ways to play

Stratego – The Clone Wars – can be played in two ways:
- using Classic Stratego rules or
- using special Clone Wars rules.

If you've not played conventional Stratego before, it's best to play a couple of games using the Classic rules first, as these always form the basis of any Stratego game.

Object of the game

Each player leads an army of 30 pieces (orange or blue). In Stratego – The Clone Wars, the object is to capture your opponent by finding the 'base' piece with the symbol of the '**Republic**' or the '**Separatists**'. It's wise, therefore, to hide your base somewhere near the back of your battle lines so that your opponent does not find it in the early stages of the game. Each player has 6 bombs which can be used to protect the base. Spread the higher and lower rank pieces evenly through your battle lines so that your enemy cannot cut through too easily. But your set up also has to take account of your attack strategy, one that allows you to overpower your enemy. If you only work on your defences, it will be almost impossible to win the game.

Sample set up



Before you play

Players decide which army they will lead and who will go first. You can choose by tossing a coin, if you prefer. Place the board so that you sit behind your own army. The illustrations around the edge of the board will play an important part in the game of *Star Wars: Stratego – The Clone Wars*. More about that later.

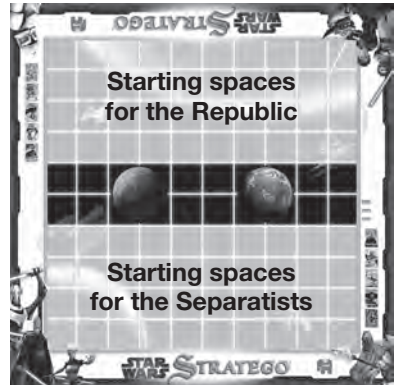
To start

Place your 30 playing pieces next to the board. Make sure your opponent cannot see the identity of your pieces or where you place them!

Set up

The game begins with each player setting up their battle lines in secret. Each place your playing pieces on the board without your opponent being able to see their rank. This means you place each one with the front side facing you; the reverse side faces your opponent. Players are free to decide how and where they will place their playing pieces on the board's starting spaces: you will each have 30 playing pieces and 40 spaces over which you can place your pieces. The two lines in the middle of the board should be kept clear.

The set up is a very important phase of the game. A clever set up can make the difference between winning and losing. Page 2 shows a sample set up. Change your set up each time you play, and move your base to a different space every time.



Playing pieces

Rank from 10 (highest) down to 1 (lowest)

Each playing piece is illustrated with a name and a number. This number denotes the piece's rank.

Count Dooku and **Yoda**

each have the highest rank: they are worth 10. **Obi-Wan Kenobi** and **General Grievous** have a rank of 9 and so on, down to **R2-D2** and **R3-S6** with a rank of 1.

Only the **Thermal Detonators** and the **bases** have no rank or number. This is because they cannot move around the board. They will stay where you placed them at the start of the game.

Playing the game

Taking turns and moving

The player chosen to go first starts and moves one of their pieces. Players then take turns moving one of their pieces. On your turn, you must move a piece. If you cannot do so, you lose the game.

You can move a piece to an empty adjacent space, or to an adjacent space where one of your opponent's pieces is standing. This is an attack (more about this in a moment). You may not move more than one piece on a turn.

Tip: at the back of this booklet, you'll find a summary of all the playing pieces, their names, ranks and how many there are in the game. Keep it to hand, especially when playing your first few games.

Moving

Move one piece per turn

One piece per space

Bombs and bases cannot be moved

The two space rule

Multiple space rule

Scouts (2)



Attacks

A piece on an adjacent space can be attacked

Each piece can move one space, to the left, to the right, backwards or forwards. The only exceptions are the Republic Scouts and Separatist Scouts (numbered 2): their moves are explained later.

Only one piece can ever occupy a space. Pieces cannot jump over their own or enemy pieces. Also, you cannot move diagonally to other spaces.

Pieces cannot be placed on the planet spaces in the centre of the board, and they cannot jump over these.

Bombs and bases are the only pieces that cannot be moved. They will stay on their starting positions for the entire duration of the game. Make sure, during the set up phase, that you do not place your base and bombs where they would get in the way of your other pieces that move. If a player moves their base or a bomb, they immediately lose the game.

A piece can only move a maximum of three successive turns between the same two adjacent spaces. It's important to keep track of which player was first to start moving pieces back and forth in this way, as this is the player who will also need to stop their back-and-forth moves first. This can lead to a situation where a piece is beaten (and removed from the board) because its owner has used up all three successive back-and-forth moves and cannot move anywhere else. (Remember, then, that if you can, you should move the piece to a different space.)

In the same way, a player may not keep following one or several of their opponent's pieces for several successive turns. If this happens (going over more than two spaces), the attacker must stop the chase.

Also, you are not allowed to keep 'threatening' an opponent's piece, even if that piece has more than two spaces where it could flee to, because a successful attack on that piece would be impossible. If as a result of a specific move, a situation arises that matches one that had previously occurred, then that move cannot be allowed.

There are special rules for the Scouts (they have a rank of 2). Scouts can move in a straight line over an unlimited number of spaces; this could be to the left, to the right, forwards or backwards (but not diagonally). They can jump as far as they want, so long as the spaces they jump over are all empty. Remember, no piece can jump over its own or the enemy's pieces. Scouts are also forbidden to jump over the planet spaces in the middle of the board. Scouts are the only pieces that can move or attack over great distances.

Tip: although Scouts have quite a lowly rank, they are important in the end game. If a Scout finds your enemy's base, even from a distance of several spaces, you win the game.

If one of your pieces lies immediately in front of, next to or behind an opponent's piece, you can attack your enemy. Diagonal attacks are not permitted.

Highest rank wins and stays in the game

Pieces with the same rank are both taken out

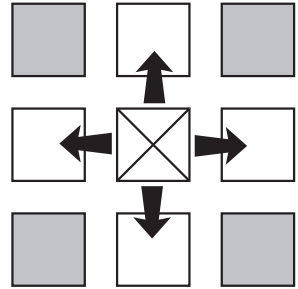
Attacks are voluntary

Turn the piece round after an attack

Ranks

The number on the playing piece tells you its rank

Here's how you attack: move one of your pieces to a space on which an enemy piece sits. Tap the enemy piece and announce the name (or rank number) of your own attacking piece. Your opponent does the same for the piece that is being attacked.



Players now show their respective playing pieces. The piece with the lowest rank number is defeated and removed from the board. If you won the attack, move your piece onto the space that has just been left empty. If the piece that was attacked wins, it stays where it is on the board. If both pieces have the same rank, both are removed from the game.

Each player must place any dead pieces face up next to the board. This way, both players can easily keep track of which pieces have already been taken out.

Tip: as the end game approaches, it's important to know which pieces remain in the game. That way, you can work out which forces your opponent still has available and what your most appropriate tactics might be.

IMPORTANT: a player is never forced to attack. Pieces belonging to opposing forces may sit on adjacent spaces without an attack taking place.

After an attack, the winning piece remains on the board. Make sure you leave it so that your opponent cannot see its identity or rank. It's up to your opponent to try and remember what rank the piece was. If you know where your enemy's higher ranking pieces lie, you can trace their subsequent moves around the board and you can decide on your tactics. Players are not allowed to make notes during the game.

As mentioned earlier, Scouts can attack over a greater distance. The space in between must be empty and the Scout can only move in a straight line. A Scout (2) can therefore take out a piece with a low rank (1) or capture the enemy base, doing so from a great distance.

When you attack your opponent's base, you win the game.

A (10), such as **Yoda** and **Count Dooku**, defeats a (9) and all lower ranks. A (9), such as **Obi-Wan Kenobi** and **General Grievous**, defeats an (8) and all lower ranks, and so on down to (1), the lowest rank.

The ranks are shown at the top left of each playing piece.

To make the game more fun – and to bring it to life – try using the names of the different characters. Of course, you can say, "My 8 beats your 5," but real Clone Wars fans will say, "**Anakin** defeats your **MagnaGuard**".

Tip: at the back of this booklet, you'll find a summary of all the playing pieces, their names, ranks and how many there are in the game. Keep it to hand, especially when playing your first few games.

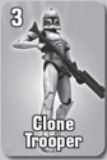
Bombs



Thermal Detonator



Thermal Detonator



Clone Trooper



Battle Droid

R2-D2 / R3-S6



R2-D2



R3-S6

Bases



Republic



Separatist

The winner

Tips:

Thermal Detonator (bombs), **Clone Trooper** (3) and **Battle Droid** (3).

Each piece that encounters a bomb will be instantly destroyed. Bombs stay in the same position throughout the game and never move. There is only one exception: when a **Clone Trooper** (3) or a **Battle Droid** (3) taps an enemy's bomb, the bomb is defused. Rendered harmless, it is immediately removed from the board. The **Clone Trooper** or **Battle Droid** then moves onto the space previously occupied by the bomb.

Tip: use the bombs to protect your base. Also, it's wise to keep a higher ranking piece (4 or higher) in the area, that way you can take on Clone Troopers or Battle Droids and defeat them. Remember also that, as bombs cannot be moved, they might block the path of your own pieces

R2-D2 (1) and **R3-S6** (1) each have the lowest rank and therefore will be defeated by all other pieces. But, there is a catch: if **R2-D2** (1) attacks **Count Dooku** (10), or if **R3-S6** (1) attacks **Yoda** (10), they defeat the (10)!

IMPORTANT: this only applies if **R2-D2** or **R3-S6** attack the (10). If **Count Dooku** or **Yoda** attack the (1) robots, they win the clash.

Your must protect your base, as it is vulnerable to attack from any moving piece. That includes Scouts who can move and attack from greater distances

When a player captures an opponent's base, the game is over.

Tip: bases cannot be moved during the game. The best defence, therefore, is to place your base towards the back of your battle lines. You can surround it with bombs, but an obvious concentration of bombs could also give away your base's position.

If you're first to capture your opponent's base, you win the game. You will also win if your opponent cannot move a single piece. That happens when a player only has bombs and a base left on the board, or if their last moveable pieces are trapped between bombs.

- *It may be tempting to forge ahead into the enemy with a number of high ranking pieces and with no cover. This is a high risk strategy: when a player loses a high ranking piece, it often leads to losing the game.*
- *As soon as you know where your enemy's (10) piece lies, your (9) can defeat every other moving piece around the board that is not protected by the (10).*
- *Remember that all the pieces that have moved at least once cannot be bombs. It's a good idea, therefore, not to move too many pieces at the beginning of the game. That way, you can keep your opponent guessing as to where your bombs might be.*
- *If you're good at bluffing, you're likely to be a Stratego winner. Because your opponent cannot see where your 'dangerous' pieces are, with a bit of bluffing you could mislead the enemy into a trap!*

Clone Wars Special powers



The special **Clone Wars** rules give the game of Stratego an extra edge. You'll play the same basic game, but now six of the pieces on each opposing side will bring special powers into play. These powers can be called up with each move, but you are not obliged to use them. To help remind you, the pieces with the special powers are illustrated along the edges of the game board.

Yoda (10) - Count Dooku (10) - Obi-Wan Kenobi (9) - General Grievous (9)

Clairvoyance:

Only the most powerful of the Jedi and the Siths can command the power of clairvoyance, using it to reveal the secret identity of others. Instead of moving, a 'clairvoyant' piece can invoke its special power. Show your clairvoyant playing piece to your opponent and then ask them to reveal the identity of one of their pieces (your choice) no more than two spaces away, either horizontally or vertically (or a combination of the two, but not two spaces away diagonally). In this way, you can seek out bombs and other playing pieces without risk to yourself. After your turn, the pieces are all turned back and their identity hidden as normal.

Tip: use this power sparingly. Remember that by using it, you also expose the position of your most powerful pieces to your opponent.

Anakin Skywalker (8) - Asajj Ventress (8)

Mace Windu (8) - Whorm Loathsome (8)

Teleportation:

Pieces that can 'teleport' can move over an unlimited number of spaces (horizontally, vertically, but not diagonally). They cannot jump over your own pieces or those of your opponent, and they cannot jump over the planet spaces in the middle of the board.

If you move a piece onto a space where one of your opponent's pieces sits, the attack is automatic. The same attack rules apply as in the basic game: the piece with the highest rank wins (if both have the same rank, then both are removed from the board).

Tip: Teleportation is particularly powerful towards the end of the game. There will be many empty spaces and you will be able to cover a lot of ground.

Kit Fisto (7) - Cad Bane (7)

Remote attack

These pieces can attack without first landing on the space of the enemy piece. Simply reveal the identity of the piece you're using to attack and then choose any enemy piece to attack that sits no more than two spaces away (horizontally, vertically, but not diagonally). If the attacked piece is worth less than the attacker, it dies and is removed from the game. If its rank is the same or higher, nothing happens and the attacker's turn is over.



Commander Cody (6) - Commando Droid (6)

Anger

An 'Anger' piece can attack up to four enemy pieces standing on adjacent spaces on one turn (horizontally, vertically, but not diagonally). After each successful attack, the attacking piece's rank is increased by 1, up to a maximum of (9).

Here's an example: when an 'Anger' piece attacks successfully, it moves onto the space left free by its victim. Its rank increases by 1 to (7). It can now attack its next adjacent enemy (but doesn't have to). If this attack is also successful, it moves onto the space that is left free and its rank goes up by another 1 to (8), and so on. When you end your turn, the 'Anger' piece's value drops back down to (6).

IMPORTANT: only the pieces illustrated here and on the sides of the game board have special powers.

Summary of pieces REPUBLIC

 Republic	 Thermal Detonator	 Yoda	 Obi-Wan Kenobi	 Anakin Skywalker	 Kit Fisto
Base 1x	Bomb 6x	Rank 10 1x	Rank 9 1x	Rank 8 2x	Rank 7 3x
 Commander Cody	 Commander Gree	 Clone Pilot	 Clone Trooper	 Republic Scout	 R2-D2
Rank 6 2x	Rank 5 2x	Rank 4 2x	Rank 3 5x	Rank 2 4x	Rank 1 1x

Summary of pieces SEPARATISTS

 Separatist	 Thermal Detonator	 Count Dooku	 General Grievous	 Asajj Ventress	 Nute Gunray
Base 1x	Bomb 6x	Rank 10 1x	Rank 9 1x	Rank 8 2x	Rank 7 3x
 Commando Droid	 MagnaGuard	 Rocket Battle Droid	 Battle Droid	 Separatist Scout	 R3-S6
Rank 6 2x	Rank 5 2x	Rank 4 2x	Rank 3 5x	Rank 2 4x	Rank 1 1x

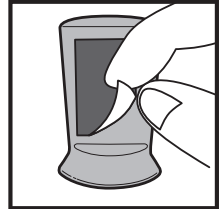
Stratego - The Clone Wars

La galaxie est en proie à la guerre des clones, un conflit qui oppose les maléfiques Séparatistes à la République. Les courageux chevaliers Jedi essaient de maintenir l'ordre et d'instaurer la paix. Mais les Séparatistes, sous le commandement du Comte Dooku et de ses redoutables affidés, asservissent chaque jour de nouvelles planètes qui basculent vers le côté obscur de la Force. Yoda, Obi-Wan Kenobi et Anakin Skywalker pourront-ils sauver la République des griffes des Séparatistes et triompher de leurs ennemis ? En jouant au Stratego – Clone Wars – vous choisissez d'appartenir à l'un des deux côtés de la Force. Au cours des dangereux combats intergalactiques, vous devrez faire preuve de courage et d'esprit tactique pour mener votre armée vers la victoire ...

...que la Force soit avec vous !

Jeu

- 1 plateau de jeu
- 30 pièces bleues /
30 autocollants pour les pièces bleues
- 30 pièces orange /
30 autocollants pour les pièces orange
- 1 livret de règles du jeu



Avant de commencer

Collez les autocollants de la **République** sur les pièces bleues et les autocollants des **Séparatistes** sur les pièces orange.

Deux variantes

Stratego – Clone Wars – offre deux variantes de jeu :

- selon les règles du Stratego Original ou
- selon les règles spéciales de Clone Wars.

Si c'est la première fois que vous jouez au Stratego, il est conseillé de jouer quelques parties selon les règles de Stratego Original car elles sont la base du jeu.

But du jeu

Chaque joueur commande une armée de 30 pièces (orange ou bleues). Le but du jeu est de s'emparer de la base ennemie (la pièce avec le symbole « **République** » ou « **Séparatistes** »). Il est donc prudent de positionner sa propre base sur les lignes arrière pour que votre adversaire ne la trouve pas dès le début de la partie. Chaque joueur dispose de 6 bombes pour protéger sa base. Répartissez bien les rangées supérieures et inférieures sur le champ de bataille afin que votre adversaire ne puisse pas pénétrer trop facilement dans vos lignes. N'oubliez pas que la disposition de vos pièces doit également vous permettre d'attaquer votre adversaire. Si vous ne vous souciez que de la défense, il vous sera quasi impossible de gagner le jeu.

Exemple de disposition



Préparatifs

Les joueurs choisissent l'armée de leur choix et décident qui commence. Ils peuvent également tirer au sort. Le plateau de jeu doit être posé de manière à ce que chaque joueur ait son armée devant lui. Les illustrations, qui figurent sur le bord du plateau de jeu, jouent uniquement un rôle dans la variante Clone Wars comme expliqué plus loin.

Début du jeu

Posez vos 30 pièces sur le plateau et veillez bien à ce que chaque joueur ne voit que ses propres pièces. Votre adversaire n'a, en effet, pas le droit de voir où vous disposez vos pièces.

Posez les pièces sur les cases départ

Le jeu commence par la disposition secrète des pièces. Chaque joueur place ses pièces sur le plateau de manière à ce que son adversaire ne puisse pas voir leur grade. Chaque joueur voit donc ses pièces de face, tandis que son adversaire n'en voit que le dos. Les joueurs sont libres de choisir où et comment ils souhaitent disposer leurs pièces sur les cases départ. Chaque joueur a 30 pièces et 40 cases sur lesquelles il peut les poser. Seules les deux rangées du milieu n'ont pas le droit d'être utilisées pour la disposition de base.

La disposition des pièces est une phase importante du jeu. Elle peut être déterminante pour la victoire ou la défaite. Un exemple de disposition est indiqué sur la page 2. Il est conseillé de changer aussi souvent que possible la disposition de ses pièces et de placer sa base à un endroit toujours différent.



Pièces

Grade de 10
(le plus élevé)
à 1 (le plus bas)

Chaque pièce a une illustration sur laquelle figurent un nom et un numéro. Ce numéro indique le grade de la pièce, autrement dit : sa valeur. Le **Comte Dooku** et **Yoda** ont le grade militaire le plus élevé : ils ont le numéro 10. **Obi-Wan Kenobi** et **Général Grievous** ont le numéro 9 et ainsi de suite jusqu'à **R2-D2** et **R3-S6** qui ont le grade numéro 1. Seuls les bombes (**Thermal Detonator**) et les bases n'ont pas de numéro, car elles ne peuvent pas être déplacées. Ces pièces restent à la même place durant tout le jeu.

Déroulement de la partie

Déplacer une pièce
à tour de rôle

Le premier joueur commence et déplace une pièce. Les joueurs déplacent ensuite à tour de rôle une de leurs pièces. Lorsque c'est au tour d'un joueur de jouer, il doit automatiquement déplacer une pièce. S'il ne peut pas, il a perdu.

Une pièce peut être déplacée soit vers une case vide, soit vers une case où se trouve une pièce de l'adversaire. Dans ce cas, il s'agit d'une attaque, tel qu'expliqué plus loin. À chaque tour, un joueur a le droit de déplacer une seule pièce.

Déplacer une pièce

Une seule pièce à chaque tour

Une pièce par case

Les bombes et les bases n'ont pas le droit d'être déplacées

La règle des deux cases voisines

Manœuvres sur plusieurs cases

Éclaireurs (2)



Chaque pièce ne peut être déplacée que d'une seule case à la fois, soit vers la gauche ou la droite, soit vers l'avant ou l'arrière. Les **Éclaireurs** de la **République** et des **Séparatistes** (numéro 2) sont la seule exception : ils peuvent être déplacés sur plusieurs cases libres en une fois tout comme expliqué ci-après.

Une case ne peut contenir qu'une seule pièce. Il est d'ailleurs interdit de passer au-dessus d'une de ses propres pièces ou d'une pièce de son adversaire ainsi que de déplacer les pièces en diagonales. Il n'est pas non plus permis de poser les pièces sur les cases Planète situées au milieu du plateau, ni de les faire passer par-dessus.

Les bombes et les bases sont les seules pièces qui ne peuvent pas être déplacées. Elles restent durant toute la partie sur leur position de départ. Lors de la disposition des pièces, il faut donc bien veiller à ce qu'elles ne bloquent pas, ni ne gênent les autres pièces. Si un joueur déplace quand même ses bombes ou sa base, il a alors immédiatement perdu la partie.

Une même pièce peut-être déplacée seulement trois fois de suite d'une case attenante à une autre. Il importe de bien surveiller quel est le joueur qui commence à faire des allers-retours avec une pièce car il devra arrêter cette manœuvre en premier. Ceci peut mener à une situation où la pièce est battue (et sortie du jeu) car le joueur a épuisé chacun des trois mouvements de va-et-vient successifs et ne peut pas se déplacer n'importe où ailleurs. (Rappelez-vous, à ce moment, que vous pouvez, si vous savez, déplacer la pièce sur une autre case).

Il est interdit de poursuivre une ou plusieurs pièces de l'adversaire sur plusieurs tours successifs. Si cela se produit (sur plus de deux cases), l'attaquant doit alors cesser la poursuite.

Il est également interdit de menacer une pièce, même si cette pièce a plus de deux cases pour s'échapper et qu'une attaque réussie sur cette pièce n'est donc pas possible. Si une manœuvre tactique aboutit à une situation qui s'est déjà produite une fois sur le plateau de jeu, alors cette manœuvre n'est pas autorisée.

Les éclaireurs (2) obéissent à des règles spécifiques. Les éclaireurs (Scouts) peuvent se déplacer en ligne droite aussi loin qu'ils le veulent, soit vers la gauche ou la droite, soit vers l'avant ou l'arrière (mais pas en diagonale). Ils ont le droit d'avancer d'autant de cases qu'ils le veulent, à condition toutefois que ces cases soient vides. Il n'est par contre pas permis de les faire passer par-dessus ses propres pièces, ni par-dessus celles de son adversaire. Il est également interdit de les faire passer au-dessus des cases Planète. Les éclaireurs sont les seules pièces qui peuvent être déplacées sur une longue distance en ayant le droit d'attaquer.

Conseil : Durant la phase les éclaireurs ont un grade assez bas, mais ils sont quand même importants dans la phase finale du jeu. Si un éclaireur attaque la base adverse, même par-dessus plusieurs cases, le jeu est fini.

Attaque

Les pièces situées sur des cases voisines peuvent être attaquées

Le grade le plus élevé gagne et reste sur le plateau

Les pièces avec un grade identique sont toutes les deux retirées du jeu

L'attaque n'est jamais obligatoire

Après l'attaque, la pièce doit de nouveau être retournée

Grades

Le nombre figurant sur la pièce indique son grade

Si une pièce s'arrête juste devant, à côté ou derrière une pièce adverse, elle peut alors attaquer cette pièce. Les attaques en diagonale ne sont pas autorisées.

Les attaques se déroulent comme suit : le joueur prend une pièce et la déplace vers une case où se trouve déjà une pièce adverse. Il touche la pièce adverse et nomme le nom (ou le grade) de sa pièce. Le joueur adverse répond en nommant le nom (ou le grade) de sa pièce.

Les joueurs se montrent réciproquement leurs pièces. La pièce qui a le grade le plus bas est battue et retirée du jeu. Si l'attaquant gagne, sa pièce occupe la place devenue libre. Si c'est la pièce de l'adversaire qui gagne, alors celle-ci reste sur la case. Si les deux pièces ont un grade identique, elles sont toutes les deux retirées du jeu.

Chaque joueur pose ses pièces battues près du plateau, face visible. Les deux joueurs peuvent ainsi voir à tout moment quelles sont les pièces adverses qui ont été éliminées du jeu. Conseil : Durant la phase finale du jeu, il est important de savoir quelles pièces ont été éliminées. On peut ainsi en déduire quelles sont les pièces encore en possession de son adversaire et donc la meilleure tactique à utiliser pour s'emparer de sa base.

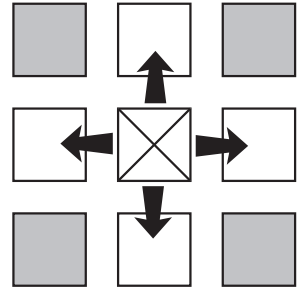
IMPORTANT : Un joueur n'est pas obligé d'attaquer. Les pièces des deux joueurs peuvent rester sur deux cases voisines sans qu'il n'y ait d'attaque.

Après une attaque, la pièce gagnante est repositionnée de manière à ce que l'adversaire ne puisse pas voir son grade. Il est donc très important de bien retenir les grades de chaque pièce. Lorsqu'un joueur sait où sont les grades les plus élevés de son adversaire, il peut alors suivre les différentes actions de son adversaire sur le plateau et adapter sa tactique en conséquence. Il est interdit de prendre des notes.

Comme expliqué précédemment, les éclaireurs peuvent attaquer sur une grande distance. Les cases du milieu doivent rester vides et l'éclaireur peut uniquement se déplacer en ligne droite au dessus de cases vides. Grâce à cette longue distance, l'éclaireur peut éliminer une pièce avec un grade 1 ou s'emparer de la base adverse.

Si un joueur attaque la base de son adversaire, il a gagné le jeu.

Un 10, comme **Yoda** et **Comte Dooku**, bat un 9 et tous les grades inférieurs. Un 9, comme **Obi-Wan Kenobi** et **Général Grievous**, bat un 8 et tous les grades inférieurs et ainsi de suite jusqu'à 1, le grade le plus bas. Les grades sont indiqués en haut à gauche de chaque pièce.



Pour rendre le jeu plus ludique et lui donner plus de vie, essayez de citer les pièces par leur nom. Vous avez bien sûr le droit d'utiliser simplement les chiffres et de dire : « Mon 8 bat ton 5 », mais les vrais fans de Clone Wars préféreront dire : « **Anakin** bat ton **MagnaGuard** ».

Conseil : ce livret des règles du jeu contient le relevé de toutes les pièces, affichées selon leur grade et leur nombre. Il est recommandé de le garder près de soi tant qu'on n'est pas encore entièrement familiarisé avec le jeu.

Bombes



Bombes (Thermal Detonator), Clone Trooper (3) et Battle Droid (3).

Chaque pièce qui attaque une bombe est immédiatement détruite. Une bombe garde la même position tout au long du jeu. Une seule exception : si un Clone Trooper (3) ou un Battle Droid (3) touche une bombe adverse, la bombe est désamorcée et doit être immédiatement retirée du jeu. Le Clone Trooper ou le Battle Droid prend alors la place laissée vide par la bombe.

Conseil : Utilisez les bombes pour défendre votre base. N'oubliez pas non plus de laisser, à proximité, une pièce de grade 4 ou d'un grade supérieur avec laquelle vous pourrez vaincre les attaques des Clone Troopers ou Battle Droids. N'oubliez pas que les bombes ne peuvent pas être déplacées et peuvent donc bloquer vos pièces.

R2-D2 / R3-S6



R2-D2 (1) et R3-S6 (1) ont le grade le moins élevé et sont donc battus par toutes les autres pièces. Mais attention : Si **R2-D2 (1)** attaque **Comte Dooku (10)** ou si **R3-S6 (1)** attaque **Yoda (10)**, alors ils battent le (10) !

IMPORTANT : Cette règle est uniquement valable si R2-D2 ou R3-S6 attaquent eux-mêmes le (10). Si Comte Dooku ou Yoda attaquent les robots de grade (1) alors ce sont eux qui gagnent le combat.

Bases



Votre base doit être défendue car elle peut-être prise par n'importe quelle pièce déplacée ainsi que par un éclaireur qui peut passer par-dessus plusieurs cases.

Lorsqu'un joueur s'est emparé de la base de son adversaire, le jeu est terminé.

Conseil : La base ne peut être déplacée. Le mieux est donc de la placer sur une des dernières cases, entourée d'une bonne défense. Vous pouvez installer des bombes tout autour mais le danger d'une ligne de défense trop massive est qu'elle peut permettre à votre adversaire de deviner la position de votre base.

La victoire

Lorsqu'un joueur a réussi à s'emparer de la base de son adversaire, il a remporté le jeu. Un joueur a également gagné la bataille si son adversaire ne peut plus déplacer aucune de ses pièces. C'est le cas lorsque l'adversaire n'a plus que sa base et des bombes ou si ses dernières pièces mobiles sont bloquées entre les bombes.

Conseils

- *Il est tentant d'avancer en territoire ennemi avec des pièces de grade élevé sans les protéger. Le risque est pourtant grand : quand un joueur perd une pièce avec un grade élevé, cette perte aboutit souvent à ce qu'il perde ensuite la partie.*
- *Dès que vous savez où se trouve le 10 de votre adversaire, votre 9 peut battre chaque pièce déplacée sur le plateau et qui n'est pas protégée par le 10.*
- *N'oubliez pas que toutes les pièces déplacées ne peuvent pas être des bombes. Il est donc judicieux de ne pas déplacer trop de pièces en début de partie afin de ne pas permettre à votre adversaire de savoir où se trouvent vos bombes.*
- *Le joueur qui est capable de bien bluffer a plus de chance de gagner au Stratego. Etant donné que votre adversaire ne peut pas voir où se trouvent vos pièces les plus gradées, vous pouvez en effet lui tendre un piège avec un petit coup de bluff !*

Clone Wars Pouvoirs spéciaux

En appliquant les règles spéciales **Clone Wars**, Stratego devient encore plus captivant. Le jeu obéit aux règles de base mais chaque joueur dispose désormais de six pièces qui ont un pouvoir spécial. Ce pouvoir spécial peut être utilisé à chaque coup, mais ceci n'est pas obligatoire. Celui-ci peut-être utilisé et ce sans obligation à chaque coup. Pour qu'il n'y ait pas de confusion possible, les pièces qui ont un pouvoir spécial sont illustrées le long de la bordure du plateau de jeu.



Yoda (10) - Comte Dooku (10)

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

Don de voyance :

Seuls les Jedi et les Siths les plus gradés disposent d'un don de voyance grâce auquel ils peuvent connaître l'identité des autres pièces. Au lieu de déplacer une pièce « extralucide », un joueur peut décider d'utiliser son pouvoir spécial. Il montre alors cette pièce à son adversaire et lui demande quel est le grade d'une de ses pièces qui se trouve au maximum deux cases plus loin, en ligne horizontale ou verticale (ou une combinaison des deux, mais pas en diagonale). Sans courir de risque, il peut ainsi détecter les bombes adverses et autres pièces dangereuses. Après ce tour, les pièces sont de nouveau retournées. Les pièces qui ont été montrées restent sur leur case.

Conseil : Utilisez ce pouvoir avec parcimonie. En effet, n'oubliez pas que vous révélez également à votre adversaire vos grades les plus élevés.



Anakin Skywalker (8) – Asajj Ventress (8)

Mace Windu (8) – Whorm Loathsome (8)

Téléportation :

Il s'agit des pièces qui peuvent être « téléportées » sur un nombre illimité de cases (horizontalement et verticalement, mais pas en diagonale). Elles ne peuvent donc pas passer par-dessus vos propres pièces, ni celles de votre adversaire, ni par-dessus celles de ton adversaire, ni par-dessus les cases Planète. Si une pièce est déplacée vers une case où se trouve une pièce adverse, cette dernière est alors immédiatement attaquée.



Dans ce cas, il convient d'appliquer les mêmes règles que pour le jeu de base : le grade le plus élevé gagne (si les deux pièces ont des grades identiques, elles sont toutes les deux éliminées du jeu).



Kit Fisto (7) – Cad Bane (7)

Attaque à distance

Ces pièces peuvent attaquer des pièces adverses sans atterrir sur leur case. Durant cette attaque, un joueur révèle l'identité de sa pièce et celle-ci peut alors attaquer chaque pièce adverse qui se trouve au maximum deux cases plus loin (horizontalement et verticalement, mais pas en diagonale). Si la pièce attaquée a un grade inférieur, elle est battue et éliminée du jeu. Si elle a un grade identique ou supérieur, il ne se passe alors rien et le tour est terminé.



Commander Cody (6) – Commando Droid (6)

Fureur

Une pièce « en proie à la fureur » peut en un seul tour attaquer au maximum quatre pièces adverses qui se trouvent sur des cases voisines (horizontalement et verticalement, mais pas en diagonale). Après chaque attaque réussie, le grade de la pièce qui attaque peut être augmenté de 1 point (jusqu'à (9) maximum).

Dans la pratique, cela se déroule comme suit : si une pièce « fureur » réussit son attaque, elle occupe la case de la pièce battue. Son grade est augmenté de 1 point et a donc la valeur (7). Elle peut ensuite attaquer une autre pièce qui se trouve sur une case voisine (mais cela n'est pas obligatoire). Si l'attaque réussit à nouveau, la pièce qui a attaqué prend la place de la pièce battue. Son grade est de nouveau augmenté de 1 point et a donc la valeur (8). Et ainsi de suite. Lorsque le tour est terminé, son grade retrouve la valeur (6).

IMPORTANT : seules les pièces illustrées ici et sur le plateau disposent de ce pouvoir spécial.

Relevé des pièces RÉPUBLIQUE

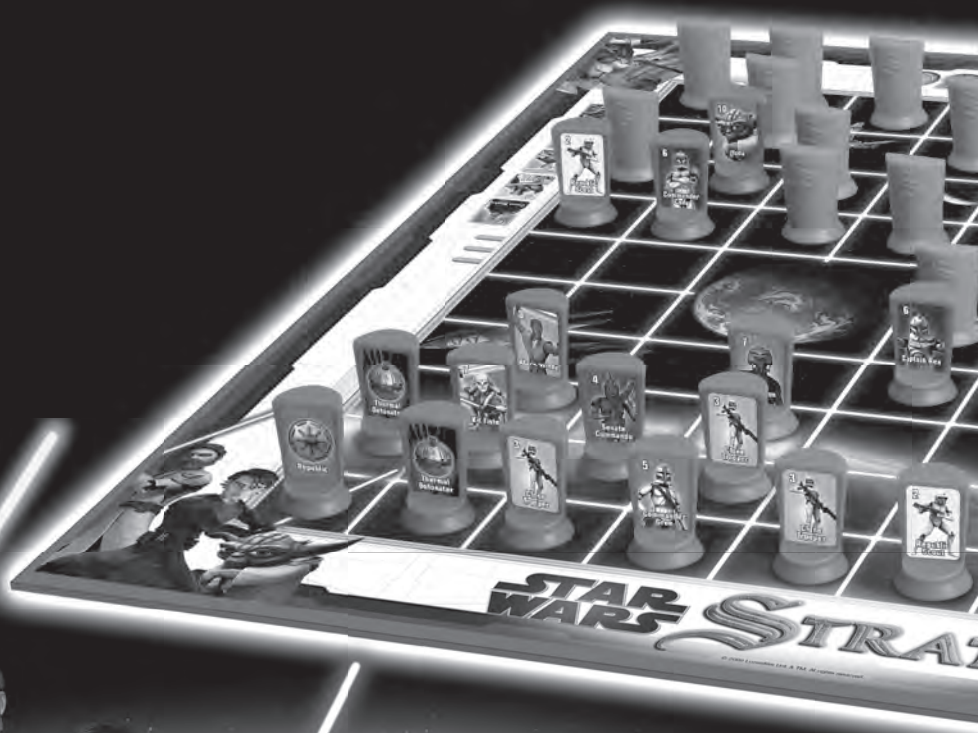
 Republic	 Thermal Detonator	 Yoda	 Obi-Wan Kenobi	 Anakin Skywalker	 Kit Fisto
Base 1x	Bombe 6x	Grade 10 1x	Grade 9 1x	Grade 8 2x	Grade 7 3x
 Commander Cody	 Commander Gree	 Clone Pilot	 Clone Trooper	 Republic Scout	 R2-D2
Grade 6 2x	Grade 5 2x	Grade 4 2x	Grade 3 5x	Grade 2 4x	Grade 1 1x

Relevé des pièces SÉPARATISTES

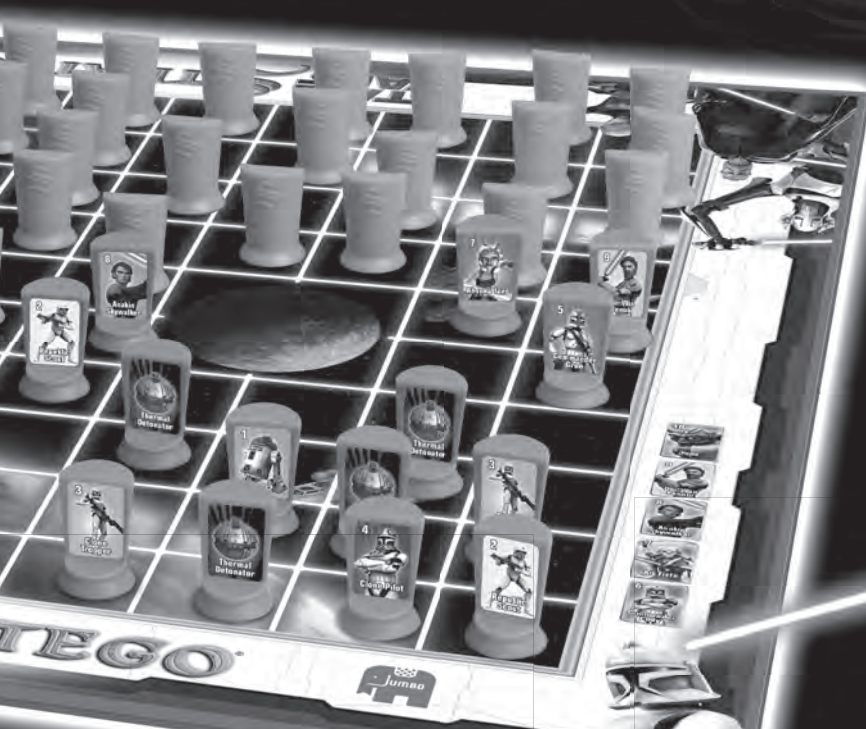
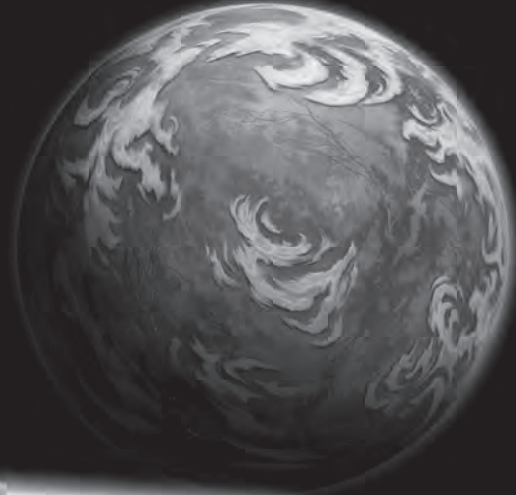
 Separatist	 Thermal Detonator	 Count Dooku	 General Grievous	 Asajj Ventress	 Nute Gunray
Base 1x	Bombe 6x	Grade 10 1x	Grade 9 1x	Grade 8 2x	Grade 7 3x
 Commando Droid	 MagnaGuard	 Rocket Battle Droid	 Battle Droid	 Separatist Scout	 R3-S6
Grade 6 2x	Grade 5 2x	Grade 4 2x	Grade 3 5x	Grade 2 4x	Grade 1 1x

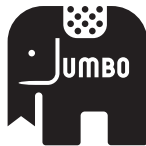


STAR WARS STRATEGY



RATEGO®





12511

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

www.jumbo.eu

NL Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

GB Warning: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.
Please keep this box for future reference.

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.



© 2009 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

