

Stratego

ORIGINAL



Extracto del diario de la teniente Virginie Ghesquière

Martes 5 de enero

Yo diría que el Duque de Wellington ha topado con la horma de su zapato. Él y sus casacas rojas nunca pudieron imaginar un enemigo tan escurridizo e inteligente como nuestro Mariscal. Los casacas azules llevamos meses asediados, entumecidos y congelados, bebiendo de las cunetas. Pero aún así nos levantamos, dispuestos a doblegar la determinación del Duque de Hierro.

Esta tarde me he encontrado con algunos de nuestros Exploradores. A diferencia del resto de nosotros, que debemos movernos o atacar con mucha cautela y paso a paso, estos ancianos vigorosos pueden adentrarse en territorio enemigo a grandes zancadas, a pesar de su vulnerabilidad.

El Coronel acaba de repasar el plan de batalla. Parece que nuestra compañía será una de las primeras en ser atacadas. La coronel Marie Schellinck y yo nos tenemos un respeto mutuo, como un vínculo especial, a pesar de la diferencia de nuestros rangos. No puedo decir lo mismo del General Lauréat. Es un veterano y un viejo rudo que preferiría verte morir antes que compartir su petaca de campaña.

Tenía la esperanza de que nos mantendríamos cerca de nuestros Mineros. Son los únicos hombres capaces de desactivar bombas y proporcionan un apoyo vital cuando nuestras líneas intentan abrirse paso para capturar la bandera enemiga. Pero el único tema de conversación de esta noche en el comedor de oficiales giraba en torno a Madame d'Oettlinger. Se rumorea que formaba parte del círculo más próximo a Wellington y que se dedicaba a recopilar información clave.

Parece que la historia se repite. Al igual que nuestra antigua Espía Mademoiselle Joséphine, cuyo valor y determinación facilitaron su ascenso hasta convertirla en nuestra líder. D'Oettlinger todavía es capaz de atraer la atención de Wellington y hacerle caer en una trampa fatal...

¿Sabías que...? Aunque el extracto del diario es ficticio, la mayoría de los personajes mencionados fueron héroes reales de las guerras napoleónicas: Wellington, Marie Schellinck, Madame d'Oettlinger y la propia Virginie Ghesquière, que sirvió en el ejército francés de 1806 a 1812 y recibió la Medalla de Santa Elena en 1857.

STRATEGO ORIGINAL

El objetivo es capturar la bandera de tu enemigo, que está escondida en algún lugar del tablero. También se oculta el rango militar de cada pieza. Este solo se desvela cuando se enfrentan dos piezas: la pieza de menor rango pierde y se retira del tablero. Pero, ¡cuidado! Hay bombas escondidas por todas partes que solo puede desactivar el Minador. Incluso el Mariscal, la pieza de más alto rango, tiene un punto débil, puesto que el modesto Espía puede sacarlo del campo de batalla.

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero entre los jugadores de manera que la palabra STRATEGO quede delante tuyo.
2. Un jugador toma las piezas rojas y el otro las azules.
3. Cada jugador recibe un ejército de 40 piezas, por orden de rango de mayor a menor, compuesto por:

Piezas móviles:



1x Mariscal



1x General



2x Coronel



3x Comandante



4x Capitán



4x Teniente



4x Sargento



5x Minador



8x Explorador



1x Espía

Piezas fijas:



6x Bomba



1x Bandera

Las piezas móviles llevan un número en la esquina superior izquierda para indicar su rango. El Mariscal tiene un rango de 10 (el más alto), el General de 9, los Coroneles de 8, y así sucesivamente hasta el Espía, que está marcado con un 1.

4. Coloca el biombo en posición vertical entre las dos mitades del tablero para que tu adversario no pueda ver tus piezas.
5. Despliega tus tropas en tu mitad del tablero colocando una pieza en cada casilla de las cuatro filas que tienes más cerca. Es decir, 10 por fila, 4 filas en total. Deja vacías las dos filas centrales con los lagos al empezar la partida.
6. Coloca las piezas con la parte impresa frente a ti. De este modo, el rango de cada pieza y su posición permanecerán ocultos. Cuando ambos jugadores estéis listos, retira el biombo.

Consejo: Si es tu primera partida, lee las reglas de Desplazamiento y Ataque para hacerte una idea de cómo planificar la colocación de tus piezas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores se turnan, empezando por el jugador rojo. En tu turno, debes **desplazar** una de tus piezas **O BIEN atacar** una de las piezas de tu adversario.

DESPLAZAMIENTOS

1. No se puede hacer más de un desplazamiento en cada turno.
2. En tu turno, solo puedes desplazar una pieza hacia delante, hacia atrás, hacia la izquierda o hacia la derecha, nunca en diagonal.
3. Solo puedes desplazarte una casilla cada vez (salvo el Explorador, consulta la regla 10 más abajo).
4. Dos piezas no pueden ocupar la misma casilla al mismo tiempo.
5. No puedes desplazarte a una casilla ocupada por una pieza, ni saltar por encima.
6. No puedes pasar por los lagos del centro del tablero, ni saltar sobre ellos.
7. Las banderas y las bombas no se pueden desplazar. Una vez colocadas estas piezas al inicio de la partida, deben permanecer en esa casilla.
8. Si desplazas una pieza a una casilla y retiras la mano, no podrás devolverla a su posición original en ese turno.
9. No puedes desplazar la misma pieza de ida y de vuelta entre dos casillas más de 3 veces seguidas.
10. Reglas especiales para los Exploradores: Puedes desplazar los Exploradores un número ilimitado de casillas vacías hacia delante, hacia atrás o hacia los lados, en línea recta. Consejo: Con este movimiento, nuestro adversario no tardará en descubrir la identidad del Explorador. En algunos casos puede ser prudente desplazarlo solamente una casilla para no delatar la identidad del Explorador. El Explorador es la única pieza que puede desplazarse y atacar en el mismo turno. Por eso los Exploradores son especialmente valiosos, ya que pueden reconocer las posiciones enemigas.

ATACAR

1. Cuando una pieza roja y otra azul ocupan casillas adyacentes (no en diagonal), están en posición de atacar o «golpear».
2. Atacar siempre es opcional. No tienes que atacar si no quieres, incluso aunque tu pieza esté en posición de hacerlo.
3. En tu turno, puedes desplazarte o atacar. Pero no puedes hacer las dos cosas. (En el caso del Explorador existen reglas especiales.)
4. Para atacar en tu turno, toma tu pieza y «golpea» ligeramente la pieza de tu adversario mientras pronuncias el rango de tu pieza en voz alta. Tu adversario responde diciendo el rango de la suya y mostrándotela.
5. La pieza de menor rango es capturada y se retira del tablero. Si tu pieza atacante es la pieza ganadora, desplázala inmediatamente a la casilla vacía que ocupaba anteriormente la pieza perdedora. Si ha ganado la pieza defensora, se queda donde está.
6. Si las piezas son de igual rango, ambas se retiran del tablero.
7. Un Mariscal elimina a un General, un General elimina a un Coronel, un Coronel elimina a un Comandante, y así sucesivamente hasta el Espía, que es la pieza de menor rango.
8. Reglas especiales para el Espía: El Espía es el único que puede eliminar al Mariscal, siempre y cuando ataque primero. Sin embargo, si el Mariscal es el primero en atacar, el Espía es eliminado. Todas las demás piezas eliminan al Espía, independientemente de quién ataque primero.
9. Bombas: Cuando cualquier pieza (excepto un Minador) «golpea» una bomba, esa pieza se pierde y se retira del tablero. La bomba no se desplaza a la casilla vacía, sino que permanece en su posición original en todo momento. Cuando un Minador «golpea» una bomba, esta es desactivada y se retira del tablero. El Minador se desplaza hasta la casilla que ha dejado vacía la bomba. Nota: Una bomba no puede atacar, sino que debe esperar a que una pieza móvil la «golpee».

FIN DEL JUEGO

Una vez que «golpeas» la bandera de tu adversario, ¡el juego TERMINA y automáticamente se te declara GANADOR! Nota: Si en tu turno no puedes atacar ni desplazar una pieza, debes rendirte y declarar ganador a tu adversario.

SUGERENCIAS DE ESTRATEGIA

Al leer las reglas de desplazamiento y ataque, enseguida te darás cuenta de que la colocación inicial de las piezas puede determinar el resultado. Por lo tanto, rodear tu bandera con unas cuantas bombas es una buena táctica defensiva. Pero también es una buena idea engañar a tu adversario colocando otras bombas a cierta distancia de la bandera.

Situar unas cuantas piezas de alto rango en las primeras líneas también es un plan hábil, pero si las pierdes al principio de la partida podrías quedarte en una posición comprometida. Los Exploradores de la primera línea resultan útiles para calibrar la fuerza de las piezas del enemigo.

Los Minadores son muy importantes hacia el final de la partida, ya que te ayudan a desactivar cualquier bomba que rodee a la bandera del enemigo. Mantén algunos en la retaguardia.

CARTAS DE BATALLA DE STRATEGO

Las Cartas de Batalla de Stratego son una nueva modalidad rápida y emocionante del juego Stratego. En esta variante se juega con una baraja especial y solo 30 piezas (las marcadas con una ♠). Las reglas son las mismas que para la versión Stratego Original, salvo que antes de empezar la partida únicamente se llenan las 3 primeras filas del tablero de juego, y no 4.

Piezas móviles:



1x Mariscal



1x General



2x Coronel



3x Comandante



3x Capitán



2x Teniente



2x Sargento



4x Minador



5x Explorador



1x Espía

Piezas fijas:



5x Bomba



1x Bandera

LAS CARTAS

Hay 15 cartas diferentes divididas en 3 categorías: 6 Cartas de Desplazamiento (gris claro), 6 Cartas de Ataque (gris oscuro) y 3 Cartas de Defensa (amarillo).

CARTAS DE DESPLAZAMIENTO

Las Cartas de Desplazamiento influyen en la forma en que puedes desplazarte por el campo de batalla. Las Cartas de Desplazamiento siempre se juegan primero.



Barco: Desplaza una de tus piezas móviles que esté junto a un lago (en horizontal o en vertical, no en diagonal) a la primera casilla del lado opuesto de ese lago.



Salto: Desplaza una pieza móvil 2 casillas saltando (horizontal o verticalmente, no en diagonal) sobre cualquier otra pieza que esté en una de las 4 casillas adyacentes (izquierda, derecha, delante o detrás). La pieza que saltes no será objeto de ataque. No puedes saltar sobre un casilla que esté vacía.



Carga: Desplaza una de tus piezas móviles (en horizontal o en vertical, no en diagonal) exactamente 2 o 3 casillas en línea recta, dependiendo de la carta jugada. No puedes saltar otras piezas ni desplazarte menos casillas.



Finta: Desplaza una de tus piezas móviles 1 paso en diagonal. Los Exploradores pueden recorrer varias casillas desocupadas. Se permite el desplazamiento en diagonal entre las piezas.



Intercambio: Cambia dos de tus piezas móviles que estén en la misma columna o fila del tablero de juego. Está permitido intercambiar piezas cruzando el agua y sobre otras piezas. Esta jugada hace que termine inmediatamente tu turno.

CARTAS DE ATAQUE

Una Carta de Ataque influye en la forma en que te enfrentas a tu adversario y siempre se juega en último lugar si también juegas una Carta de Desplazamiento.



Ataque: Únicamente en este turno, la pieza atacante asciende de rango 1, 2 o 3 rangos dependiendo de la carta jugada, pero conserva las mismas características. Por ejemplo: Un Explorador no se convertirá en un Minador al jugar la carta +1, pero podrá seguir desplazándose varias casillas. Como resultado, las piezas pueden tener un rango superior a 10: por ejemplo, un Coronel (8) puede ascender al rango 11 usando la Carta de Ataque +3 y derrotar así cualquier pieza móvil del tablero.



Simulacro de ataque: Únicamente en este turno, puedes atacar sin desvelar tu pieza, pero tu adversario debe descubrir la suya. Al jugar esta carta no se capturan ni se retiran piezas del tablero. Tu pieza vuelve a la posición anterior en el tablero de juego.



Armadura: Únicamente en este turno, la pieza atacante sobrevive a la explosión de una bomba. La bomba atacada se retira del tablero. Si se ataca a piezas que no son bombas, la carta de armadura no tiene ningún efecto y la pieza atacante conserva su rango normal.



Ataque del Espía: Únicamente en este turno, el Espía derrota a cualquier pieza que ataque, a excepción de una Bomba.

CARTAS DE DEFENSA

Solo puedes usar Cartas de Defensa cuando te estén atacando, nunca cuando estés atacando a un adversario.



Defensa: Únicamente en este turno, la pieza móvil defensora asciende de rango 1, 2 o 3 rangos dependiendo de la carta jugada. Las piezas pueden tener un rango superior a 10: por ejemplo, un Coronel (8) puede ascender al rango 11 usando la Carta de Defensa +3.

ANTES DE EMPEZAR

Baraja los mazos rojo y azul por separado y colócalos boca abajo junto al tablero de juego para crear una pila de robo para cada jugador. Roba las 3 primeras cartas de tu mazo y colócalas en tu mano. Antes de comenzar la partida, los jugadores tienen la posibilidad de descartar sus 3 cartas en cualquier orden, ponerlas debajo de su pila de robo y robar 3 cartas nuevas. Los jugadores pueden hacer esto una sola vez.

EN TU TURNO

En tu turno debes:

INTERCAMBIAR UNA CARTA

Elige una carta de tu mano y colócala boca abajo, debajo de tu pila de robo. Coge entonces una carta de la parte superior de tu pila de robo. Con esta acción termina tu turno y ya no puedes intercambiar ninguna carta en el siguiente turno.

O BIEN

DESPLAZAR UNA PIEZA O ATACAR Y, OPCIONALMENTE, JUGAR UNA CARTA

Debes desplazar o atacar con una de tus piezas siguiendo las reglas del Stratego Original. Sin embargo, también puedes jugar una Carta de Desplazamiento y/o de Ataque en tu turno:

PASO 1:

Decide si quieres jugar una Carta de Desplazamiento. Jugar una Carta de Desplazamiento cambia la forma en que puedes desplazar tu pieza, pero también puede suponer que debas atacar a una pieza del adversario: ¡Ir a parar a una casilla ocupada por una pieza del adversario se considera un ataque!

PASO 2:

Al atacar una pieza del adversario, decide si quieres jugar una de tus Cartas de Ataque. Descubre tu Carta de Ataque y tu pieza cuando ataques. En caso de ataque, el jugador defensor también puede decidir usar una Carta de Defensa de las de su mano, incluso aunque no se haya jugado ninguna Carta de Ataque.

PASO 3:

El rango de las piezas y las cartas jugadas sirven para determinar qué pieza gana.

FIN DEL TURNO

Todas las cartas jugadas se descartan y se colocan boca arriba junto al tablero de juego para que ambos jugadores puedan verlas. Las cartas solo pueden usarse una vez durante una partida, y no se barajan ni se ponen de nuevo en la pila de robo.

Antes de terminar tu turno, recuerda coger una carta de tu pila de robo (siempre que queden cartas) si tienes menos de 3 cartas en la mano.

Nota: Para jugar de forma más táctica, puedes elegir anunciar la Carta de Ataque, pero sin desvelarla ni mostrar la identidad de tu pieza hasta que el jugador defensor decida si va a jugar una Carta de Defensa. En ese caso, tanto la carta como la pieza se descubren a la vez. Esto añade un elemento de farol al juego, ya que se puede utilizar cualquier Carta de Ataque para obligar al adversario a jugar una Carta de Defensa.

Extrato do diário da Tenente Virginie Ghesquière

Terça-feira 5 de Janeiro

Diria que o Duque de Wellington conheceu um adversário à sua altura. Ele e os seus Casacas Vermelhas jamais poderiam imaginar um inimigo tão inesperado e talentoso quanto o nosso próprio Marechal. Nós, os Casacas Azuis, estamos a ser sitiados há meses, entorpecidos e congelados, a beber a água das trincheiras. Mas ainda assim nos erguemos, prontos a pôr fim à determinação do Duque de Ferro. Aconteceu a alguns dos nossos Batedores esta noite. Ao contrário de nós, os outros soldados, que temos de nos mover ou atacar com cautela, um passo de cada vez, estes robustos rapazes conseguem penetrar no território inimigo dando grandes passos, apesar da sua vulnerabilidade.

O Coronel acaba de rever o plano de batalha. Parece que a nossa Companhia vai ser uma das primeiras a ficar debaixo de fogo. A Coronel Marie Schellinck e eu temos um grande respeito um pelo outro, uma ligação especial, apesar de termos patentes diferentes. Já não posso dizer o mesmo do General Lauréat. Trata-se de um veterano, um velho bruto que mais depressa te vai deixar morrer do que partilhar o seu cantil.

Tinha esperança de que nos iríamos manter perto dos nossos Sapadores. Os únicos homens capazes de desativar bombas, que nos dão um apoio vital nos nossos assaltos às linhas do inimigo para capturar a sua bandeira. Mas, esta noite, todas as conversas na messe de oficiais giravam em torno da Senhora d'Oettlinger.

Diz-se dela que tem andado a mover-se no círculo mais próximo de Wellington, reunindo informação vital.

A história parece estar a repetir-se. Tal como a nossa antiga Espiã, a Senhorita Joséphine, cuja coragem e determinação levou a que se tornasse a nossa líder, talvez d'Oettlinger consiga virar a cabeça de Wellington e atraí-lo para uma emboscada fatal...

Sabias? Embora o extrato do diário seja fictício, muitas das personagens nele mencionadas foram verdadeiros heróis das guerras napoleónicas: Wellington, Marie Schellinck, a Senhora d'Oettlinger e a própria Virginie Ghesquière que serviu no exército francês de 1806 a 1812 e recebeu a Medalha de Santa Helena em 1857.

STRATEGO ORIGINAL

O teu objetivo é capturar a Bandeira do inimigo, que se encontra escondida algures no tabuleiro. A patente militar de cada peça também está ocultada. Isto só é revelado quando duas peças se confrontam numa batalha: a peça com a patente mais baixa perde e é retirada do tabuleiro.

Mas cuidado! Estão escondidas, aqui e ali, bombas que só o Sapador pode desarmar. Até mesmo o Marechal, a peça com patente mais alta da hierarquia, tem uma fraqueza na medida em que o humilde Espião o pode remover do campo de batalha.

PREPARAÇÃO

1. Coloca o tabuleiro entre os jogadores de modo a que o nome STRATEGO fique voltado para ti.
2. Um jogador fica com as peças Vermelhas e o outro com as Azuis.
3. Cada jogador recebe um exército de 40 peças, por ordem de patentes, de alta a baixa, constituído por:

Peças móveis:



1x Marechal



1x General



2x Coronel



3x Comandante



4x Capitão



4x Tenente



4x Sargento



5x Mineiro



8x Batedor



1x Espião

Peças imóveis:



6x Bomba



1x Bandeira

As peças móveis têm, no canto superior esquerdo, um número que designa a sua patente. O Marechal tem a patente 10 (mais alta), o General a 9, os Coronéis a 8, e assim por diante até ao Espião, que está marcado com um 1.

4. Coloca o biombo na vertical entre as duas metades do tabuleiro, para impedir o adversário de ver as tuas peças.
5. Coloca as tuas tropas na tua metade do tabuleiro, posicionando uma peça em cada casa das quatro filas mais próximas de ti. Ou seja, 10 por fila, 4 filas de profundidade. No início do jogo, deixa vazias as duas filas do meio com os lagos.
6. Coloca as peças com a parte impressa à tua frente. Desta forma, a patente de cada peça e a respetiva posição serão mantidas em segredo. Quando ambos os jogadores estiverem prontos, remove o biombo.

Sugestão: se este é for teu primeiro jogo, lê as regras de Movimento e Ataque para ter uma ideia de como planear o posicionamento das tuas peças.

COMO JOGAR

Os jogadores jogam à vez, a começar pelo jogador Vermelho. Na tua vez, deves **Mover** uma das tuas peças OU **Atacar** uma das peças do teu adversário.

MOVIMENTO

1. Não podes fazer mais de um movimento numa jogada.
2. Na tua vez, só podes mover uma peça para a frente, para trás, para a esquerda ou para a direita, mas não na diagonal.
3. Só podes mover a peça uma casa de cada vez (exceto o Batedor - ver regra 10 abaixo).
4. Uma casa **não** pode ser ocupada por duas peças ao mesmo tempo.
5. Não podes passar por uma casa ocupada por uma peça, nem saltar por cima de uma peça.
6. Não podes entrar ou saltar por cima dos lagos no centro do tabuleiro.
7. As Bandeiras e Bombas **não podem** ser movidas. Uma vez colocadas no início do jogo, estas peças **devem permanecer** nas suas casas.
8. Depois de mover uma peça para uma casa e **afastar a mão**, não podes voltar a movê-la para a posição anterior nessa vez.
9. Não podes mover mais de 3 vezes a mesma peça para trás e para a frente entre as mesmas duas casas.
10. Regras Especiais para Batedores: Podes mover o Batedor qualquer número de casas **vazias** para a frente, para trás ou para o lado numa linha reta. Sugestão: este movimento revelará a identidade do Batedor ao teu adversário. Nalgumas circunstâncias, pode ser sensato mover o Batedor apenas uma casa para manter a sua identidade em segredo. O Batedor é a única peça autorizada a **mover-se e atacar** na mesma vez. Isto torna os Batedores particularmente valiosos para sondar as posições inimigas.

ATACAR

1. Quando uma peça vermelha e uma azul ocupam casas adjacentes (não na diagonal), estão em posição de ataque ou "assalto".
2. O ataque é sempre opcional. Não és obrigado a atacar, mesmo que a tua peça esteja em posição de ataque.
3. Podes mover-te ou atacar na tua vez. **Não podes fazer as duas coisas.** (Aplicam-se regras especiais ao Batedor.)
4. Para atacar na tua vez, pega na tua peça e "bate" ligeiramente na peça do teu adversário, ao mesmo tempo que declaras a patente da tua peça. O teu adversário responde indicando e mostrando-te a patente da sua peça em defesa.
5. A peça com a patente **mais baixa** é capturada e retirada do tabuleiro. Se a tua peça atacante for a vencedora, move-a imediatamente para a casa vazia anteriormente ocupada pela peça perdedora. Se a peça em defesa ganhar, permanece onde está.
6. Se tiverem a mesma patente, ambas as peças são removidas do tabuleiro.
7. Um Marechal remove um General, um General remove um Coronel, um Coronel remove um Major e assim por diante até ao Espião, que é a peça com patente mais baixa.
8. **Regras Especiais para Espiões:** O Espião é a única peça capaz de remover o **Marechal**, desde que seja o **primeiro** a atacar. No entanto, se o Marechal atacar primeiro, o Espião é removido. Todas as outras peças removem o Espião, independentemente de quem ataca primeiro.
9. **Bombas:** Quando qualquer peça (à exceção de um Sapador) atinge uma Bomba, essa peça é perdida e removida do tabuleiro. A Bomba **não** se move para a casa vazia, mas permanece sempre na sua posição original. Quando um Sapador ataca uma Bomba, a Bomba é desarmada e retirada do tabuleiro. O Sapador move-se para a casa deixada vazia pela Bomba. Nota: Uma Bomba não pode atacar, mas tem de esperar até que uma peça móvel a atinja.

OBJETIVO DO JOGO

Assim que atingires a Bandeira do teu adversário, é declarado o FIM do jogo e és declarado o **VENCEDOR!**

Nota: Se não conseguires mover uma peça ou atacar na tua vez, deves render-te e declarar o teu adversário vencedor.

SUGESTÕES DE ESTRATÉGIA

A leitura das regras de Movimento e Ataque permitir-te-ão entender que o posicionamento inicial das peças pode determinar o resultado. É por isso uma boa tática defensiva colocar algumas bombas à volta da tua Bandeira. Mas também é uma boa ideia enganar o teu adversário posicionando outras bombas a alguma distância da Bandeira. Colocar algumas peças de alta patente nas filas da frente é um bom plano, mas se estas forem capturadas numa fase inicial do jogo, poderás ficar em perigo.

Os Batedores na linha da frente são úteis para testar a força das peças do teu adversário. Os Sapadores são muito importantes no final do jogo para te ajudar a desarmar quaisquer bombas à volta da Bandeira inimiga. Mantém alguns deles nas fileiras de trás.

CARTAS DE BATALHA ESTRATEGO

As Cartas de Batalha Stratego constituem uma nova, rápida e entusiasmante variante do jogo Stratego. Jogarás com um baralho de cartas especial e apenas 30 peças (as marcadas com um ♣). Aplicam-se as regras do Stratego Original, residindo a diferença no facto de que apenas se preenchem as 3 primeiras filas do tabuleiro de jogo, e não 4, antes de se iniciar o jogo.

Peças móveis:



1x Marechal



1x General



2x Coronel



3x Comandante



3x Capitão



2x Tenente



2x Sargento



4x Mineiro



5x Batedor



1x Espião

Peças imóveis:



5x Bomba



1x Bandeira

AS CARTAS

Existem 15 cartas diferentes, que se dividem em 3 categorias: 6 Cartas de movimento (cinzento claro), 6 Cartas de ataque (cinzento escuro) e 3 Cartas de defesa (amarelo).

CARTAS DE MOVIMENTO

As cartas de movimento influenciam a forma como podes contornar o campo de batalha. Uma carta de movimento é sempre jogada em primeiro lugar.



Barco: Move uma das tuas peças que esteja ao lado de um lago (horizontal ou verticalmente, não na diagonal) para a primeira casa do lado oposto a esse lago.



Salto: Move uma peça 2 casas saltando (horizontal ou verticalmente, não na diagonal) por cima de qualquer outra peça que esteja numa das 4 casas adjacentes (à esquerda, à direita, à frente ou atrás). A peça por cima da qual se salta não é atacada. Não podes saltar por cima de uma casa vazia.



Carga: Move uma das tuas peças móveis (horizontal ou verticalmente, não na diagonal) exatamente 2 ou 3 casas em linha reta, dependendo da carta jogada. Não podes saltar por cima de outras peças ou parar antes.



Finta: Move uma das tuas peças móveis 1 passo na diagonal. Os Batedores podem avançar várias casas desocupadas. Podes mover as peças na diagonal entre as peças.



Troca: Troca duas das tuas peças móveis que se encontrem na mesma coluna ou fila no tabuleiro de jogo. É permitido trocar peças em lados opostos da água e por cima de outras peças. Isto termina imediatamente a tua vez.

CARTAS DE ATAQUE

Uma carta de Ataque influencia a forma como enfrentas o adversário e é sempre jogada por último, caso decidas jogar uma carta de Movimento.



Atacar: Apenas nesta vez, a patente da peça atacante é promovida +1, +2 ou +3 na hierarquia, dependendo da carta jogada, sem alterar as suas capacidades. Por exemplo: Um Batedor não se torna um Sapador ao jogar a carta +1, mas continua a poder mover-se várias casas. Como resultado, as peças podem chegar a uma patente superior a 10: por exemplo, um Coronel (8) pode ser promovido à patente 11 utilizando a carta de Ataque +3, derrotando qualquer peça móvel no tabuleiro.



Simulação de ataque: Apenas nesta vez, podes atacar sem revelar a tua peça, mas o teu adversário tem de revelar a dele. Quando se joga esta carta, nenhuma peça é capturada ou removida do tabuleiro. A tua peça regressa à posição anterior no tabuleiro de jogo.



Armadura: Apenas nesta vez, a peça atacante sobrevive à explosão de uma Bomba. A Bomba atacada é removida do tabuleiro. Se atacares outras peças que não sejam Bombas, a carta de armadura não tem efeito e a peça atacante mantém a sua patente normal.



Ataque de Espião: Apenas nesta vez, o Espião derrota qualquer peça que ataque, à exceção de uma Bomba.

CARTAS DE DEFESA

Só podes utilizar cartas de Defesa quando estiveres a ser atacado - nunca quando estiveres a atacar um adversário.



Defesa: Apenas nesta vez, a patente da peça móvel em defesa é promovida +1, +2 ou +3 na hierarquia, dependendo da carta jogada. As peças podem ter uma patente superior a 10: por exemplo, um Coronel (8) pode ser promovido à patente 11 utilizando o cartão de Defesa +3.

ANTES DE COMEÇARES

Baralha as cartas Vermelhas e Azuis separadamente e coloca os baralhos voltados para baixo ao lado do tabuleiro de jogo para criar um baralho de reserva para cada jogador. Saca as 3 primeiras cartas do teu baralho para formar a tua mão. Antes do início do jogo, os jogadores podem optar por descartar as 3 cartas por qualquer ordem, até ao fundo do seu baralho de reserva, e sacar 3 cartas novas. Podem fazer isto apenas uma vez.

NA TUA VEZ

Na tua vez, também não podes:

TROCAR UMA CARTA

Escolhe uma carta da tua mão e coloca-a voltada para baixo no fundo do teu baralho de reserva. Saca uma carta do topo do teu baralho de reserva. Isto termina a tua vez e não estás autorizado a trocar uma carta na tua próxima vez.

OU

MOVER OU ATACAR UMA PEÇA E, OPCIONALMENTE, JOGAR UMA CARTA

Deves mover ou atacar com uma das tuas peças, de acordo com as regras do Stratego Original. No entanto, também podes optar por jogar uma carta de Movimento e/ou Ataque na tua vez:

PASSO 1:

Decide se queres jogar uma carta de Movimento. Jogar uma carta de Movimento muda a forma como podes mover a tua peça, mas também pode significar que tens de atacar uma peça do adversário: calhar numa casa ocupada por uma peça do adversário é considerado um ataque!

PASSO 2:

Ao atacar uma peça do adversário, decide se queres jogar uma das tuas cartas de Ataque. Ao atacar, revela a tua carta de Ataque e a tua peça.

Ao ser atacado, um jogador em defesa também pode optar por jogar uma carta de Defesa da sua mão, mesmo que não tenha sido jogada nenhuma carta de Ataque.

PASSO 3:

A patente das peças e quaisquer cartas jogadas são utilizadas para determinar a peça vencedora.

FIM DA TUA VEZ

Todas as cartas jogadas são descartadas e colocadas voltadas para cima ao lado do tabuleiro de jogo para que ambos os jogadores as possam ver. As cartas só podem ser utilizadas uma vez durante um jogo e não são baralhadas e repostas no baralho de reserva.

Antes de terminar a tua vez, lembra-te de sacar uma carta do teu baralho de reserva (desde que ainda contenha cartas), se tiveres menos de 3 cartas na mão.

Nota: Para um jogo mais tático, podes optar por anunciar mas **NÃO** revelar a carta de Ataque e a identidade da tua peça até que o jogador em defesa decida se vai jogar uma carta de Defesa. Tanto as cartas como as peças são agora reveladas ao mesmo tempo. Isto acrescenta um elemento de bluff ao jogo, uma vez que se pode usar qualquer carta de Ataque para forçar um adversário a jogar uma carta de Defesa.

Estratto dal diario del Tenente Virginie Ghesquière

Martedì 5 gennaio

Direi che il Duca di Wellington ha trovato pane per i suoi denti. Lui e le sue Giubbe Rosse non potevano mai immaginare un nemico così inatteso e talentuoso come il nostro Maresciallo. Noi Giubbe Blu siamo state assediato per mesi, intorpidite e congelate, bevendo l'acqua dei fossi. Ma noi resistiamo ancora, pronte a spezzare la determinazione del Duca di Ferro.

Questa sera mi sono imbattuta in alcuni dei nostri Esploratori. A differenza del resto di noi, che dobbiamo muoverci o attaccare con cautela un passo alla volta, questi coriacei vecchietti possono infiltrarsi velocemente in territorio nemico, malgrado la loro vulnerabilità.

Il Colonnello ha appena esaminato il piano di battaglia. Sembra che la nostra Compagnia sarà una delle prime a finire sotto tiro. Il Colonnello Marie Schellinck e io abbiamo un rispetto reciproco, una sorta di legame speciale, nonostante la differenza di grado. Non posso dire lo stesso del Generale Lauréat. È un veterano e un vecchio brutto che preferirebbe vederti morire piuttosto che condividere la sua borraccia.

Speravo che saremmo rimasti vicini ai nostri Artificieri. Questi uomini, gli unici in grado di disinnescare le bombe, forniscono un supporto vitale quando le nostre linee cercano di sfondare per catturare la bandiera del nemico. Ma alla mensa ufficiali stasera si parlava solo di Madame d'Oettlinger. Si dice che frequenti la cerchia ristretta di Wellington, raccogliendo informazioni vitali.

La storia sembra continuare a ripetersi. Proprio come la nostra ex Spia, Mademoiselle Joséphine, il cui coraggio e la cui determinazione l'hanno portata a diventare il nostro capo; anche d'Oettlinger potrebbe avere i mezzi per far cambiare idea a Wellington e farlo cadere in una trappola fatale...

Lo sapevi? Sebbene l'estratto del diario sia di fantasia, molti dei personaggi citati furono veri eroi delle guerre napoleoniche: Wellington, Marie Schellinck, Madame d'Oettlinger e la stessa Virginie Ghesquière, che servì nell'esercito francese dal 1806 al 1812 e fu insignita della Medaglia di Sant'Elena nel 1857.

STRATEGO ORIGINAL

L'obiettivo è catturare la bandiera del nemico, nascosta da qualche parte sul tabellone. Inoltre, è nascosto alla vista anche il grado militare di ogni pezzo. Questo viene rivelato solo quando due pezzi ingaggiano una battaglia: il pezzo di grado inferiore perde e viene rimosso dal tabellone.

Ma attenzione! Ci sono bombe nascoste qua e là che solo l'Artificiere può disinnescare. Anche il Maresciallo, il pezzo più alto in grado, ha una debolezza, in quanto l'umile Spia può rimuoverlo dal campo di battaglia.

PREPARAZIONE

1. Collocare il tabellone tra i due giocatori in modo che il nome STRATEGO sia rivolto verso ciascuno di loro.
2. Un giocatore prende i pezzi Rossi e l'altro quelli Blu.
3. Ogni giocatore riceve un esercito di 40 pezzi, in ordine di grado dal più alto al più basso, costituito da:

Pezzi mobili:



1x Maresciallo



1x Generale



2x Colonnello



3x Comandante



4x Capitano



4x Tenente



4x Sergente



5x Minatore



8x Esploratore



1x Spia

Pezzi fissi:



6x Bomba



1x Bandiera

I pezzi mobili hanno un numero nell'angolo in alto a sinistra per indicare il loro grado. Il Maresciallo ha il numero 10 (il più alto), il Generale 9, i Colonnelli 8 e così via fino alla Spia, che è contrassegnata dal numero 1.

4. Collocare lo schermo in posizione verticale tra le due metà del tabellone, in modo che nessuno dei due avversari possa vedere i pezzi dell'altro.
5. Ogni giocatore schiera le sue truppe nella propria metà del tabellone collocando un pezzo su ogni casella delle quattro file più vicine a sé. Ciò vuol dire 10 per fila, 4 file di profondità. All'inizio della partita, lasciare vuote le due file centrali con i laghi.
6. Collocare i pezzi con la parte impressa davanti a sé. In questo modo il grado di ogni pezzo e la sua posizione rimangono segreti. Quando entrambi i giocatori sono pronti, rimuovere lo schermo.

Suggerimento: se questa è la prima partita, leggere le regole per la Mossa e l'Attacco in modo da avere un'idea di come disporre i propri pezzi.

COME SI GIOCA

I giocatori si alternano, iniziando dal **Giocatore rosso**. Quando arriva il proprio turno, **muovere** uno dei pezzi di gioco OPPURE **attaccare** uno dei pezzi dell'avversario.

MOSSA

1. Non è possibile effettuare più di una mossa per turno.
2. Durante il proprio turno, si può muovere un solo pezzo avanti, indietro, a sinistra o a destra, ma non in diagonale.
3. Ci si può muovere di una sola casella alla volta (ad eccezione dell'Esploratore - vedere la regola 10).
4. Due pezzi non possono occupare contemporaneamente la stessa casella.
5. Non si può passare attraverso una casella occupata da un pezzo, né saltare sopra un pezzo.
6. Non è possibile spostarsi o saltare sopra i laghi al centro del tabellone.
7. Le Bandiere e le Bombe non possono essere spostate. Una volta collocati all'inizio della partita, questi pezzi devono rimanere in quelle caselle.
8. Una volta collocato un pezzo su una casella e tolta la mano, non è più possibile riportarlo alla posizione precedente durante questo turno.
9. Non è possibile muovere lo stesso pezzo avanti e indietro tra le stesse due caselle per più di 3 volte.
10. Regole speciali per l'Esploratore: è possibile muovere l'Esploratore avanti, indietro o lateralmente in linea retta di un numero qualsiasi di caselle vuote. Suggerimento: questa mossa rivelerà all'avversario l'identità dell'Esploratore. In alcune circostanze, potrebbe essere saggio muoverlo di una sola casella per mantenere segreta l'identità dell'Esploratore. L'Esploratore è l'unico pezzo che può muoversi e attaccare nello stesso turno. Ciò rende gli Esploratori particolarmente preziosi per sondare le posizioni nemiche.

ATTACCO

1. Quando un pezzo rosso e uno blu occupano caselle adiacenti (non in diagonale), sono in grado di attaccare o "colpire".
2. L'attacco è sempre facoltativo. Non si è obbligati ad attaccare, anche se il proprio pezzo è in posizione di attacco.
3. Durante il proprio turno, si può muovere o attaccare. Non è possibile fare entrambe le cose. (Per l'Esploratore valgono regole speciali).
4. Per attaccare durante il proprio turno, prendere il proprio pezzo da gioco e "colpire" leggermente il pezzo dell'avversario, dichiarando nel contempo il grado del proprio pezzo. L'avversario risponde dichiarando il grado del suo pezzo che si difende e mostrandolo al giocatore attaccante.
5. Il pezzo con il grado inferiore viene catturato e rimosso dal tabellone. Se il pezzo attaccante vince, muoverlo immediatamente nella casella vuota precedentemente occupata dal pezzo perdente. Se il pezzo in difesa ha vinto, rimane al suo posto.
6. Se i pezzi hanno lo stesso grado, entrambi vengono rimossi dal tabellone.
7. Un Maresciallo elimina un Generale, un Generale elimina un Colonnello, un Colonnello elimina un Maggiore e così via fino alla Spia, che è il pezzo di grado più basso.
8. Regole speciali per la Spia: la Spia è l'unica in grado di eliminare il Maresciallo, a patto che colpisca per prima. Tuttavia, se è il Maresciallo a colpire per primo, la Spia viene eliminata. Tutti gli altri pezzi eliminano la Spia, indipendentemente da chi colpisce per primo.
9. Bombe: quando un pezzo (ad eccezione dell'Artificiere) colpisce una Bomba, quel pezzo viene perso e rimosso dal tabellone. La Bomba non si sposta nella casella vuota, ma rimane sempre nella sua posizione originaria. Quando un Artificiere colpisce una Bomba, la Bomba viene disinnescata e rimossa dal tabellone. L'Artificiere quindi occupa la casella lasciata vuota dalla Bomba. Nota: una Bomba non può attaccare, ma deve attendere che un pezzo mobile la colpisca.

IL GIOCO FINALE

Non appena si colpisce la Bandiera dell'avversario, la partita **TERMINA** e si viene dichiarati **VINCITORI!**


Nota: se non si è più in grado di muovere alcun pezzo o attaccare durante il proprio turno, ci si deve arrendere e dichiarare l'avversario vincitore.

SUGGERIMENTI DI STRATEGIA

Leggendo le regole per la Mossa e l'Attacco, si capisce che la disposizione iniziale dei pezzi può determinare il risultato. È quindi una buona tattica difensiva circondare la propria Bandiera con alcune Bombe. Ma è anche una buona idea ingannare l'avversario piazzando altre Bombe a una certa distanza dalla Bandiera. Collocare alcuni pezzi di grado elevato nelle prime file può essere un buon piano, ma se poi l'avversario riesce a catturarli nelle fasi iniziali della partita, ci si potrebbe ritrovare in una situazione pericolosa.

Gli Esploratori in prima fila sono utili per saggiare la forza dei pezzi avversari. Gli Artificieri sono molto importanti verso la fine della partita per disinnescare le bombe che circondano la Bandiera nemica. Tenetene alcuni in retrovia.

CARTE BATTAGLIA STRATEGO

Carte Battaglia Stratego è una nuova variante del gioco Stratego, frenetica e avvincente. Si gioca con uno speciale mazzo di carte e solo 30 pezzi (quelli contrassegnate con ) Valgono le regole di Stratego Original, tranne per il fatto che si riempiono solo le prime 3 file del tabellone di gioco, e non 4, prima di iniziare la partita.

Pezzi mobili:



1x Maresciallo



1x Generale



2x Colonnello



3x Comandante



3x Capitano



2x Tenente



2x Sergente



4x Minatore



5x Esploratore



1x Spia

Pezzi fissi:



5x Bomba



1x Bandiera

LE CARTE

Ci sono 15 carte diverse divise in 3 categorie:

6 carte Mossa (di colore grigio chiaro), 6 carte Attacco (di colore grigio scuro) e 3 carte Difesa (di colore giallo).

CARTE MOSSA

Le carte Mossa influenzano il modo in cui ci si può muovere sul campo di battaglia. Una carta Mossa viene sempre giocata per prima.



Barca: muovere uno dei pezzi che si trovano vicino a un lago (orizzontalmente oppure verticalmente, non in diagonale) sulla prima casella sul lato opposto del lago.



Salto: muovere un pezzo di 2 caselle saltando (orizzontalmente oppure verticalmente, non in diagonale) sopra qualsiasi altro pezzo che si trovi su una delle 4 caselle adiacenti (sinistra, destra, davanti o dietro). Il pezzo che viene saltato non viene attaccato. Non si può saltare una casella vuota.



Carica: muovere uno dei pezzi mobili (orizzontalmente oppure verticalmente, non in diagonale) esattamente di 2 o 3 caselle in linea retta, a seconda della carta giocata. Non è possibile saltare altri pezzi o fermarsi a breve distanza.



Finta: muovere uno dei pezzi mobili di 1 passo in diagonale. Gli Esploratori possono percorrere più caselle non occupate. È consentito il movimento in diagonale tra i pezzi.



Scambio: scambiare due pezzi mobili che si trovano nella stessa colonna o fila del tabellone. È consentito scambiare i pezzi attraverso l'acqua e sopra altri pezzi. Ciò pone immediatamente fine al proprio turno.

CARTE ATTACCO

Una carta Attacco influenza il modo in cui si affronta l'avversario e viene sempre giocata per ultima, se si è deciso di giocare una carta Mossa.



Attacco: solo in questo turno, il pezzo attaccante viene promosso di +1, +2 o +3 gradi a seconda della carta giocata, senza modificarne le abilità. Ad esempio: un Esploratore non diventerà un Artificiere giocando la carta +1, ma potrà comunque continuare a muoversi di più caselle. Di conseguenza, i pezzi possono assumere anche un grado più alto di 10: ad esempio, un Colonnello (8) può essere promosso al grado 11 usando la carta Attacco +3, sconfiggendo qualsiasi pezzo mobile sul tabellone.



Finto attacco: solo per questo turno, si può attaccare senza rivelare il proprio pezzo, ma l'avversario deve rivelare il suo. Nessun pezzo viene catturato o rimosso dal tabellone giocando questa carta. Il proprio pezzo torna nella sua posizione precedente sul tabellone di gioco.



Armatura: solo per questo turno, il pezzo attaccante sopravvive all'esplosione di una Bomba. La Bomba attaccata viene rimossa dal tabellone. Se si attaccano pezzi diversi dalle Bombe, la carta Armatura non ha effetto e il pezzo attaccante mantiene il suo grado normale.



Attacco della Spia: solo per questo turno, la Spia sconfigge qualsiasi pezzo che attacca, ad eccezione di una Bomba.

CARTE DIFESA

Si possono usare le carte Difesa solo quando si è attaccati, mai quando si sta attaccando un avversario.



Difesa: solo per questo turno, il pezzo mobile che si difende viene promosso di +1, +2 o +3 gradi a seconda della carta giocata. I pezzi possono assumere un grado superiore a 10: ad esempio, un Colonnello (8) può essere promosso al grado 11 utilizzando la carta Difesa +3.

PRIMA DI INIZIARE

Mischiare separatamente i mazzi Rosso e Blu e collocarli a faccia in giù accanto al tabellone di gioco per creare due pile da cui ciascun giocatore può pescare le proprie carte. Pescare le prime 3 carte dal proprio mazzo per costituire la propria mano. Prima dell'inizio della partita, i giocatori hanno la possibilità di scartare tutte e 3 le proprie carte, in qualsiasi ordine, ponendole in fondo al proprio mazzo e prendendo 3 carte nuove. Questo si può fare una sola volta.

IL PROPRIO TURNO

Quando arriva il proprio turno, si deve:

SCAMBIARE UNA CARTA

Scegliere una carta della propria mano e collocarla a faccia in giù in fondo al proprio mazzo. Prendere una carta dalla cima del proprio mazzo. Con ciò termina il proprio turno e non si potrà più scambiare una carta nel turno successivo.

OPPURE

MUOVERE O ATTACCARE UN PEZZO E, FACOLTATIVAMENTE, GIOCARE UNA CARTA

È necessario muovere o attaccare con uno dei propri pezzi seguendo le regole di Stratego Original. Tuttavia, si ha anche la possibilità di giocare una carta Mossa e/o Attacco durante il proprio turno:

PASSO 1:

Decidere se si desidera giocare una carta Mossa. Giocare una carta Mossa cambia il modo in cui si può muovere il proprio pezzo, ma può anche significare che si deve attaccare un pezzo avversario: l'arrivo su una casella occupata da un pezzo avversario equivale a un attacco!

PASSO 2:

Quando si attacca un pezzo avversario, decidere se giocare una delle proprie carte Attacco. Rivelare la propria carta Attacco e il proprio pezzo quando si effettua l'attacco.

Quando viene attaccato, il giocatore che si difende può decidere di giocare una carta Difesa della propria mano, anche se non è stata giocata alcuna carta Attacco.

PASSO 3:

I gradi dei pezzi e le eventuali carte giocate vengono utilizzati per determinare quale pezzo vince.

FINE DEL PROPRIO TURNO

Tutte le carte giocate vengono scartate e collocate a faccia in su accanto al tabellone di gioco, in modo che entrambi i giocatori possano vederle. Le carte possono essere utilizzate una sola volta durante la partita e non vengono reinserite nel mazzo.

Prima di concludere il proprio turno, ricordarsi di prendere una carta dal proprio mazzo (se ci sono ancora carte rimaste), se si hanno meno di 3 carte nella propria mano.

Nota: per una partita più tattica, si può scegliere di annunciare ma **NON** rivelare la carta Attacco e l'identità del proprio pezzo finché il giocatore che si difende non decide se giocare una carta Difesa. Le carte e i pezzi vengono ora rivelati simultaneamente. Ciò aggiunge l'elemento del bluff al gioco, in quanto si può usare una qualsiasi carta Attacco per costringere l'avversario a giocare una carta Difesa.

Extrait du journal de Madame la Lieutenante Virginie Ghesquière

Mardi 5 janvier

Je dirais que le duc de Wellington a rencontré son égal. Jamais ses Tuniques rouges et lui n'auraient pu imaginer se heurter à un ennemi aussi imprévisible et redoutable que notre maréchal. Nous, les Tuniques bleues, sommes assiégés depuis des mois et transis de froid, les membres gelés, nous absorbons l'eau sale des tranchées. Mais nous restons vaillants et prêts à vaincre la détermination du Duc de Fer.

Ce soir, je suis tombée sur quelques-uns de nos éclaireurs. Contrairement au reste d'entre nous qui doivent se déplacer ou attaquer avec la plus extrême prudence, une étape à la fois, ces durs à cuire peuvent avancer à grandes enjambées en territoire ennemi, malgré leur vulnérabilité.

La colonelle vient de passer en revue le plan de bataille. Il apparaît que notre compagnie sera l'une des premières à subir le feu de l'ennemi. La colonelle Marie Schellinck et moi avons un grand respect l'une pour l'autre, une sorte de lien spécial, malgré la différence de nos grades. Je ne peux pas en dire autant du général Lauréat. C'est un vétéran et une vieille brute qui préférerait nous voir périr plutôt que d'avoir à partager sa gourde.

J'espérais que nous resterions proches de nos démineurs. Eux seuls sont capables de désamorcer les bombes et ils apportent un soutien vital lorsque nos lignes tentent de se frayer un passage pour capturer le drapeau ennemi. Mais ce soir, au mess des officiers, on ne parlait que de Madame d'Oettingler. On dit qu'elle a réussi à pénétrer dans l'entourage le plus proche de Wellington et qu'elle recueille des renseignements vitaux.

L'histoire semble se répéter. À l'instar de notre ancienne espionne, Mademoiselle Joséphine, dont le courage et la détermination lui ont valu de devenir notre chef, d'Oettingler pourrait bien avoir les moyens de faire tourner la tête de Wellington et de l'entraîner dans un piège fatal...

Le saviez-vous ? Bien que l'extrait du journal soit fictif, nombres de personnages mentionnés ont été d'authentiques héros des guerres napoléoniennes : Wellington, Marie Schellinck, Madame d'Oettingler et Virginie Ghesquière elle-même, qui a servi dans l'armée française de 1806 à 1812 et a reçu la Médaille de Sainte-Hélène en 1857.

STRATEGO ORIGINAL

L'objectif est de capturer le drapeau ennemi dissimulé sur le champ de bataille. Le rang militaire de chaque pièce, qui est également caché, n'est révélé que lorsque deux pièces engagent la bataille : la pièce de rang plus bas perd et est retirée du plateau.

Mais prudence ! Des bombes sont disposées à divers endroits et seul le démineur peut les désamorcer. Même le maréchal, qui a le grade le plus élevé, n'est pas invulnérable : l'espion le bat et l'oblige à quitter le champ de bataille.

MISE EN PLACE

1. Placez le champ de bataille entre les joueurs de façon à ce que le nom STRATEGO soit face à vous.
2. Un joueur prend les pièces rouges, l'autre les bleues.
3. Chaque joueur reçoit une armée de 40 pièces, par ordre descendant de grade, ainsi composée :

Pièces mobiles:



1x Maréchal



1x Général



2x Colonel



3x Major



4x Capitaine



4x Lieutenant



4x Sergent



5x Démineur



8x Éclaireur



1x Espion

Pièces inamovibles:



6x Bombe



1x Drapeau

Les pièces mobiles ont un numéro dans le coin supérieur gauche qui désigne leur rang. Le maréchal a le rang 10 (le plus élevé), le général le rang 9, le colonel le rang 8, et ainsi de suite jusqu'à l'espion, qui a le rang 1.

4. Disposez l'écran temporaire à la verticale au milieu du champ de bataille pour garantir le plus grand secret.
5. Déployez vos troupes sur votre moitié de champ de bataille en disposant une pièce sur chacune des cases des quatre lignes situées tout devant : cela correspond à 4 lignes de 10 soldats. Gardez les deux lignes du milieu avec les lacs vides au début de la partie.
6. Posez les pièces avec l'impression face à vous. De cette façon, le rang de chaque pièce et sa position restent secrets de votre adversaire. Une fois que les deux joueurs sont prêts, retirez l'écran.

Conseil : si vous jouez pour la première fois, lisez les règles sur le déplacement et l'attaque pour découvrir comment élaborer une tactique de combat.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le joueur rouge. Dès que c'est votre tour, vous pouvez vous déplacer ou attaquer.

DÉPLACEMENT

1. Vous ne pouvez pas effectuer plus d'un déplacement par tour.
2. Vous ne pouvez avancer qu'une seule pièce en avant, en arrière, vers la gauche ou vers la droite, mais **jamais en diagonale**.
3. Vous ne pouvez avancer que d'une case à la fois (sauf en ce qui concerne l'éclaireur - voir règle 10 ci-dessous).
4. Une même case ne peut **jamais** être occupée par deux pièces en même temps.
5. Vous n'avez pas le droit d'avancer sur une case déjà occupée par une pièce, ni de sauter par-dessus une pièce.
6. Vous ne pouvez pas vous déplacer ou sauter par-dessus les lacs situés au milieu.
7. Le drapeau et les bombes ne doivent être déplacés en aucune circonstance. Une fois que ces pièces ont été positionnées au début du jeu, elles ne peuvent plus être déplacées.
8. Une fois que vous avez avancé une pièce sur une case et que vous avez retiré votre main, vous n'avez plus le droit de remettre cette pièce sur la case précédente pendant ce tour.
9. Vous ne pouvez pas déplacer la même pièce entre les deux mêmes cases plus de 3 fois.
10. Seuls les éclaireurs peuvent avancer d'un nombre indéterminé de cases vides vers l'avant, vers l'arrière ou sur les côtés mais toujours en ligne droite. Conseil : ce déplacement révélant l'identité de l'éclaireur à votre adversaire, vous lui rendez la tâche plus difficile en choisissant d'avancer d'une seule case à la fois. L'éclaireur est la seule pièce autorisée à avancer et à attaquer à chaque tour. C'est donc une pièce particulièrement utile pour explorer les positions ennemies.

ATTAQUER

1. Lorsqu'une pièce rouge et une pièce bleue occupent des cases adjacentes (pas en diagonale), elles sont en position d'attaquer ou de « frapper ».
2. L'attaque est toujours facultative. Vous n'êtes pas obligé d'attaquer, même si votre pièce est en position de frapper.
3. Dès que c'est votre tour, vous pouvez avancer ou attaquer. **Vous ne pouvez pas faire les deux.** Des règles spéciales s'appliquent à l'éclaireur.
4. Pour attaquer, prenez votre pièce de jeu et tapotez la pièce ennemie en déclarant votre rang. Votre adversaire répond en nommant le rang de sa pièce et en vous la montrant.
5. La pièce ayant le rang le plus bas est capturée et retirée du champ de bataille. Si c'est la pièce ennemie qui perd, prenez sa place. Si elle gagne, elle reste à sa place.
6. Si la pièce ennemie possède le même rang que votre pièce, les deux pièces quittent le champ de bataille.
7. Un maréchal bat un général, un général bat un colonel, un colonel bat un major et ainsi de suite jusqu'à l'espion, qui a le rang le plus bas.
8. **Règles spéciales pour l'espion** : l'espion est la seule pièce à pouvoir éliminer le maréchal, à condition qu'il frappe le premier. Mais si c'est le maréchal qui l'attaque, alors il quitte le champ de bataille. Toutes les autres pièces battent l'espion, peu importe qui attaque le premier.
9. **Bombe** : lorsqu'une pièce (à l'exception du démineur) attaque une bombe, cette pièce est éliminée du champ de bataille. La bombe reste au même endroit pendant toute la bataille. Seul le démineur peut désamorcer une bombe, il la retire alors du champ de bataille et prend sa place. Remarque : la bombe ne peut pas attaquer mais doit attendre qu'une pièce mobile la frappe.

FIN DU JEU

La bataille se termine dès que vous capturez le drapeau de votre adversaire. Vous avez gagné la bataille !

Remarque : si vous ne pouvez pas déplacer une pièce ou attaquer quand c'est à votre tour, vous êtes forcé de capituler et de reconnaître la victoire de l'adversaire.

SUGGESTIONS TACTIQUES

Vous comprendrez en lisant les règles sur le déplacement et l'attaque que la disposition initiale des pièces peut déterminer l'issue du combat. Il peut donc être judicieux de protéger votre drapeau en l'entourant de quelques bombes. Mais vous pouvez aussi essayer de tromper votre adversaire en plaçant d'autres bombes à une certaine distance du drapeau.

Placer quelques pièces de rang élevé en première ligne est également une bonne tactique, mais soyez prudent : si vous les perdez au début de la bataille, vous risquez de vous retrouver dans une situation dangereuse. Les éclaireurs en première ligne sont utiles pour évaluer les forces ennemies. Les démineurs sont très importants à la fin du jeu pour vous aider à désamorcer les bombes placées autour du drapeau ennemi. Gardez-en quelques-uns dans les lignes arrière.

CARTES DE COMBAT STRATEGO

Stratego Battle Cards est une nouvelle version rapide et palpitante de Stratego. Elle se joue avec un jeu de cartes spécial et seulement 30 pièces (marqués d'un ♣). Les règles sont les mêmes que pour Stratego Original, sauf que vos soldats n'occupent que les 3 premières lignes du champ de bataille, au lieu de 4, avant d'engager la bataille.

Pièces mobiles:



1x Maréchal



1x Général



2x Colonel



3x Major



3x Capitaine



2x Lieutenant



2x Sergent



4x Démineur



5x Éclaireur



1x Éclaireur

Pièces inamovibles:



5x Bombe



1x Drapeau

LES CARTES

Le jeu comporte 15 cartes différentes classées en 3 catégories : 6 cartes de déplacement (gris clair), 6 cartes d'attaque (gris foncé) et 3 cartes de défense (jaune).

CARTES DE DÉPLACEMENT

Les cartes de déplacement déterminent la manière dont vous avancez sur le champ de bataille. Une carte de déplacement est toujours jouée en premier.



Traverser : avancez une de vos pièces placées à côté d'un lac (horizontalement ou verticalement, pas en diagonale) jusqu'à la première case située sur la rive opposée de ce lac.



Sauter : avancez une pièce de 2 cases en sautant (horizontalement ou verticalement, pas en diagonale) par-dessus une autre pièce qui occupe une des 4 cases adjacentes (vers la gauche, vers la droite, devant ou derrière). La pièce par-dessus laquelle vous sautez n'est pas attaquée. Vous n'avez pas le droit de sauter par-dessus une case vide.



Charger : Déplacez en ligne droite une de vos pièces mobiles (horizontalement ou verticalement, pas en diagonale) de 2 ou 3 cases selon la carte jouée. Vous n'avez pas le droit de sauter par-dessus d'autres pièces ni de vous immobiliser.



Feindre : avancez une de vos pièces mobiles d'une case en diagonale. Les éclaireurs peuvent avancer sur plusieurs cases inoccupées. Les déplacements en diagonale entre les pièces sont autorisés.



Permuter : permutez deux de vos pièces mobiles qui occupent la même colonne ou ligne sur le champ de bataille. Vous avez le droit de permuter des pièces de part et d'autre d'un lac et par-dessus les autres pièces. Cette action met immédiatement fin à votre tour, sauf si vous souhaitez jouer une carte d'attaque.

CARTES D'ATTAQUE

Une carte d'attaque détermine la manière dont vous frappez votre adversaire. Elle est toujours jouée en dernier si vous avez décidé de jouer une carte de déplacement.



Attaque : pendant ce tour uniquement, la pièce qui attaque est promue à 1, 2 ou 3 grades plus élevés selon la carte jouée, en plus de ses attributs de base. Par exemple : votre éclaireur ne deviendra pas un démineur si vous jouez la carte +1, mais il pourra en revanche avancer de plusieurs cases. Par conséquent, les pièces peuvent posséder un rang supérieur à 10 : ainsi le colonel (8) peut être promu au grade 11 si vous jouez la carte d'attaque +3, et battre ainsi n'importe quelle pièce mobile sur le champ de bataille.



Attaque fantôme : pendant ce tour uniquement, vous pouvez attaquer sans révéler l'identité de votre pièce mais en obligeant votre adversaire à révéler la sienne. Quand on joue cette carte, aucune pièce n'est capturée ou retirée du champ de bataille. Votre pièce retourne à sa position précédente sur le champ de bataille.



Armure : pendant ce tour uniquement, la pièce qui attaque survit à l'explosion d'une bombe. La bombe attaquée est retirée du champ de bataille. Si vous attaquez d'autres pièces que les bombes, la carte armure n'est d'aucune utilité et la pièce attaquante conserve son rang normal.



Attaque de l'espion : pendant ce tour uniquement, l'espion bat toutes les pièces qui l'attaquent, à l'exception de la bombe.

CARTES DE DÉFENSE

Vous n'avez le droit d'utiliser les cartes de défense que lorsqu'une de vos pièces est attaquée – jamais lorsque vous attaquez une pièce adverse.



Défense : pendant ce tour uniquement, la pièce mobile en position de défense est promue à 1, 2 ou 3 grades plus élevés selon la carte jouée. Les pièces peuvent posséder un rang supérieur à 10 : ainsi le colonel (8) peut être promu au grade 11 si vous jouez la carte de défense +3.

AVANT DE COMMENCER

Mélangez les jeux de cartes rouges et bleus séparément et disposez-les face cachée à côté du champ de bataille de façon à créer une pioche pour chaque joueur. Piochez les 3 cartes du haut de votre pile pour former votre main. Avant le début de la bataille, les joueurs ont la possibilité de défausser leurs 3 cartes dans n'importe quel ordre sous leur pioche et de prendre 3 nouvelles cartes. Ils ne peuvent réaliser cette opération qu'une seule fois.

QUAND C'EST À VOTRE TOUR

Vous devez soit :

CHANGER UNE CARTE

Choisissez une carte de votre main et placez-la face cachée sous votre pioche. Piochez une carte en haut de votre pile. Votre tour est maintenant terminé et vous n'aurez pas le droit de changer une carte à votre prochain tour.

OU

DÉPLACER OU ATTAQUER UNE PIÈCE ET ÉVENTUELLEMENT JOUER UNE CARTE

Vous devez avancer ou attaquer avec une de vos pièces, conformément aux règles de Stratego Original. Cependant, vous avez aussi la possibilité de jouer une carte de déplacement et/ou d'attaque quand c'est à votre tour :

ÉTAPE 1 :

Décidez si vous voulez jouer une carte de déplacement. Jouer une carte de déplacement modifie la façon dont vous pouvez déplacer votre pièce, mais cela peut aussi vous obliger à attaquer une pièce ennemie : atterrir sur une case occupée par une pièce ennemie est considérée comme une attaque !

ÉTAPE 2 :

Lorsque vous attaquez une pièce ennemie, déterminez si vous voulez jouer une de vos cartes d'attaque. Révélez l'identité de votre carte d'attaque et de votre pièce lorsque vous attaquez.

Lorsqu'il est attaqué, le joueur en position de défense peut également décider de jouer une carte de défense de sa main, même si aucune carte d'attaque n'a été jouée.

ÉTAPE 3 :

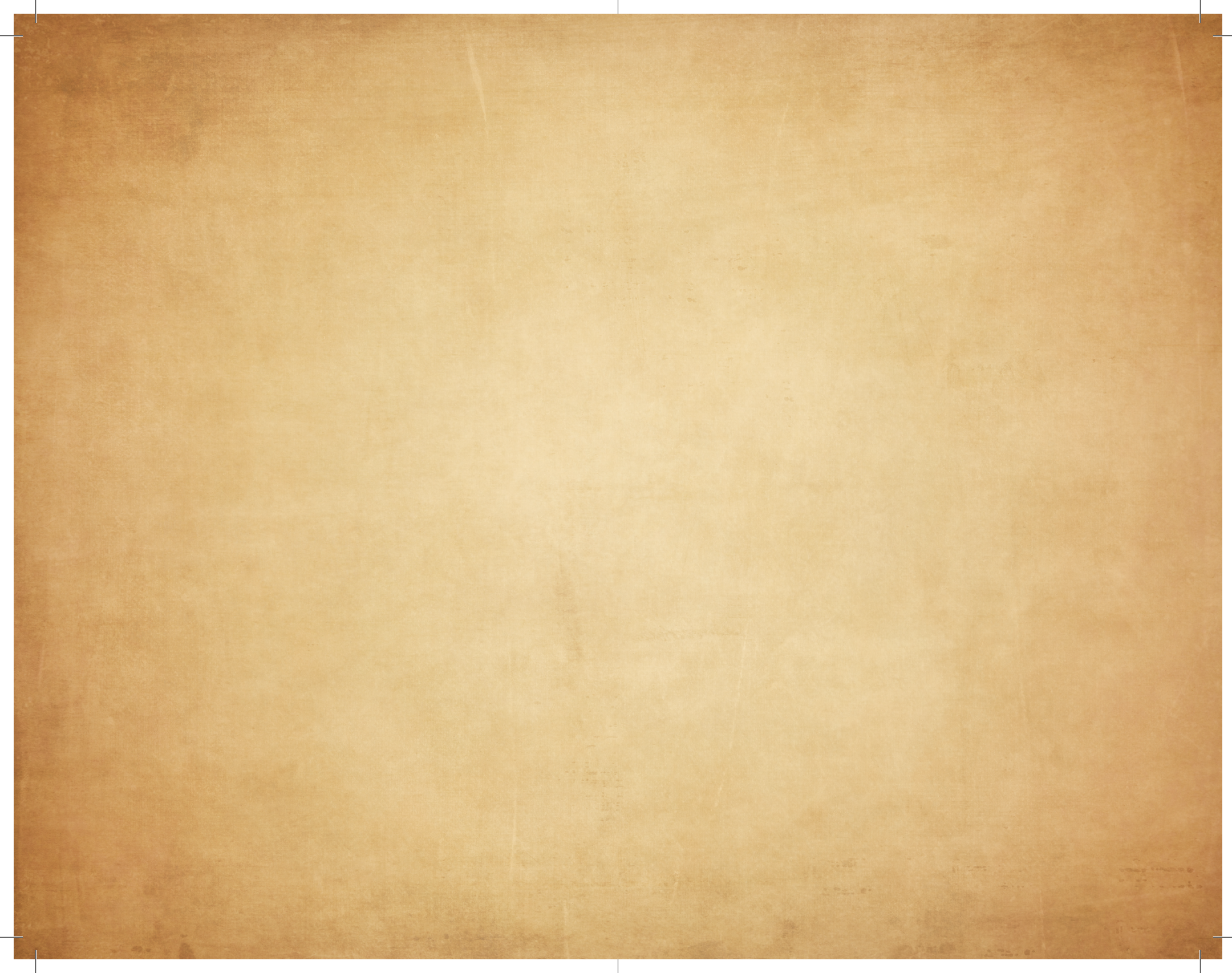
Le rang des pièces et les cartes jouées déterminent quelle est la pièce victorieuse.

TERMINER SON TOUR

Toutes les cartes jouées sont défaussées et placées face visible à côté du champ de bataille pour que les deux joueurs puissent les voir. Les cartes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois pendant une partie et ne sont pas réintégréées dans la pioche.

Avant de terminer votre tour, n'oubliez pas de piocher une carte de votre pile (tant qu'il en reste) dès que vous avez moins de 3 cartes en main.

Remarque : pour donner au jeu un tour encore plus tactique, vous pouvez choisir d'annoncer mais de ne PAS révéler la carte d'attaque et l'identité de votre pièce jusqu'à ce que le joueur en position de défense décide s'il va jouer une carte de défense. Les cartes et les pièces sont alors révélées simultanément. Cela ajoute beaucoup de suspense à la bataille, puisqu'un joueur peut utiliser n'importe quelle carte d'attaque pour contraindre son adversaire à jouer une carte de défense.



© Royal Jumbo, Stratego® es una marca comercial registrada propiedad de Royal Jumbo B.V.
Guarde las instrucciones para futuras referencias.

© Royal Jumbo, Stratego® é uma marca comercial registrada propriedade da Royal Jumbo B.V.
Guardar as instruções para referência futura.

© Royal Jumbo, Stratego® è un marchio registrato di proprietà di Royal Jumbo B.V.
Conservare queste istruzioni per futuro riferimento.

© Royal Jumbo, Stratego® est une marque déposée appartenant à Royal Jumbo B.V.
Conserver ces règles de jeu pour toute référence ultérieure.

1110100093

Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

© 2023 Koninklijke Jumbo B.V.
Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

 [jumbodisetgames](https://www.youtube.com/jumbodisetgames)

Jumbodiset^{GROUP}