



NL De generaal stapte zojuist mijn tent binnen. Generaal Herzlich beveelt ons om nu éérst een kleine missie uit te voeren, voordat morgenvroeg de haan kraait. Volgens de generaal kunnen we met een klein leger méér bereiken. Een verrassingsaanval, zeg maar. Generaal Herzlich vreest dat de vijand precies hetzelfde van plan is, maar het is het proberen waard.

INHOUD VAN HET SPEL:

- 10 rode speelstukken
- 10 blauwe speelstukken
- 1 speelbord
- 1 scherm

STRATEGO DUEL SPELREGELS:

Wie het eerste de vlag van de tegenstander verovert, is de winnaar.

DE OPSTELLING:

- Leg het speelbord zo tussen de spelers in dat de beide spelers drie rijen van acht velden voor zich hebben.
- Kies of je Duel of Barrage gaat spelen. Wij raden aan om te beginnen met Duel. De regels voor Barrage staan aan het einde van deze spelregels.
- Bepaal wie er met de rode stukken speelt en wie met de blauwe stukken speelt. Rood mag beginnen.
- Iedere speler neemt de tien stukken van zijn kleur.
- Plaats het scherm op de middelste twee rijen van het speelbord tussen jou en je tegenstander in. Het scherm zorgt ervoor dat je tegenstander niet kan zien waar jij je stukken zet.
- De beide spelers plaatsen hun tien stukken op de drie achterste rijen van het speelbord. Voor die tien stukken zijn er dus vierentwintig velden.
- Plaats de stukken met de beeldzijde naar je toe. Hierdoor kan de tegenstander de rang van het stuk niet zien.



De opstelling is belangrijk; de opstelling kan beslissend zijn voor winst of verlies. Lees eerst de hele spelregels aandachtig door voordat je met de opstelling begint.

DE SPEELSTUKKEN:

Deze stukken kunnen verplaatst worden:

10	9	3	2	1
Maarschalk	Generaal	Mineur	Verkenner	Spionne
1x	1x	2x	2x	1x

Deze speelstukken kunnen na het opstellen niet worden verplaatst:

Bom	Vlag
2x	1x

De meeste speelstukken hebben een nummer. Hoe hoger het nummer hoe hoger de rang. Tijdens een gevecht wint een hoger nummer van een lager nummer. De vlag, de bom en de spionne hebben geen nummer. Hiervoor gelden speciale regels (zie verderop).

EEN ZET:

Om beurten doen de spelers een zet. De speler met de rode speelstukken mag beginnen. Als je aan de beurt bent mag je kiezen uit twee mogelijkheden:

Je verplaatst één van je stukken

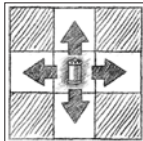
OF

Je valt een vijandelijk stuk aan.

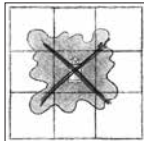
Je kunt in één zet niet verplaatsen én aanvallen. (Behalve de verkenner, waarvoor speciale regels gelden). Als je niet kunt verplaatsen of aanvallen dan is de strijd afgelopen en heeft je tegenstander gewonnen.

VERPLAATSEN:

Je kunt tijdens een beurt maar één stuk één vakje verplaatsen (behalve de verkenners). Een stuk mag een vakje naar voren, naar achteren of opzij worden verplaatst, maar nooit diagonaal. Twee stukken kunnen nooit op één vakje staan. Een stuk mag nooit over een bezet vakje springen.



De meren in het midden van het bord bestaan uit ondoordringbaar gebied. De stukken moeten er omheen trekken; ze mogen de meren nooit betreden of er overheen springen.



Stukken kunnen niet onophoudelijk heen en weer gezet worden op twee vakjes. Na de derde keer moet de speler die er mee begon als eerste stoppen. Stukken mogen een vijandelijk stuk niet eindeloos achtervolgen. Als een situatie ontstaat die al eerder op het bord stond, dan moet de aanvallende speler stoppen met de achtervolging.

AANVALLEN:

Als er een vijandelijk stuk op een vakje voor, achter of naast een stuk van jou staat, dan kun je dat stuk aanvallen. Je kunt nooit diagonaal aanvallen. Aanvallen is nooit verplicht. De bom en de vlag kunnen niet aanvallen. Voor de verkenner gelden speciale regels. Een aanval gaat als volgt: je neemt jouw stuk op en tikt het vijandelijke stuk aan dat je wilt aanvallen. Je noemt de rang en het nummer van jouw stuk. Je tegenstander noemt de rang en het nummer van zijn stuk.

Als jouw stuk een hogere rang heeft, dan win jij de aanval en moet het vijandelijke stuk van het bord. Jouw stuk gaat naar het vakje waar dat stuk stond.

Als jouw stuk een lagere rang heeft, dan verlies je de aanval en jouw stuk gaat van het bord. Het vijandelijke stuk blijft op zijn plaats staan.

Als de twee stukken een gelijke rang hebben moeten beide stukken van het bord.



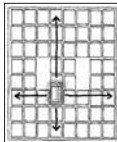
De maarschalk wint!

SPECIALE STUKKEN:

De vlag: De vlag kan niet verplaatst worden en kan door ieder stuk (ook een verkenner op afstand) worden geslagen.

De bom: Een bom mag niet verplaatst worden. Als een stuk een bom aanvalt, moet dat stuk van het bord. De bom blijft staan. Alleen de mineur kan een bom verslaan.

De mineur: Alleen een mineur kan een bom onschadelijk maken. Hij verwijderd de bom dan uit het veld en neemt de plaats van de bom in.



De verkenner: De verkenner loopt op de troepen vooruit. Ze kunnen over een onbeperkt aantal lege vakjes springen. Zij kunnen naar voren, naar achteren, naar links en naar rechts springen, maar alleen in een rechte lijn. Zij kunnen niet over de meer springen. Zij kunnen in één beurt springen en aanvallen, maar nogmaals: alleen in een rechte lijn.

Let op: door te springen verraadt een verkenner zijn identiteit. Je kunt een verkenner ook één vakje verzetten om zijn rang verborgen te houden.

De spionne: een gevaarlijk stuk met maar één missie: schakel de maarschalk uit. De spionne is de laagste in rang en verliest dan ook van ieder stuk. Als het de spionne lukt om de maarschalk (10) aan te vallen is de maarschalk verloren. Maar de maarschalk de spionne aanvalt, dan wint de maarschalk. Dus hier geldt: de aanvallende wint.

DE WINNAAR:

Je wint als:

Je de vlag van je tegenstander hebt veroverd

Of

Je tegenstander geen stuk meer kan verplaatsen of kan aanvallen.

STRATEGO BARRAGE SPELREGELS:

De spelregels voor Barrage zijn hetzelfde als voor Duel; alleen hebben beide spelers 2 stukken minder. Je speelt met: **1 vlag, 1 maarschalk, 1 generaal, 1 mineur, 2 verkenners, 1 spionne en 1 bom.**

Omdat je maar 1 bom hebt en je de vlag dus niet van alle zijden door bommen kunt beschermen, verloopt een spelletje Barrage heel anders dan een spelletje Duel.

Ook bij Barrage stel je de stukken op op de achterste drie rijen van het speelbord.

Val aan en verover de vlag!



FR Le général vient d'entrer dans ma tente. Le général Herzlich nous ordonne d'effectuer une mission de reconnaissance avant le chant du coq demain matin. Selon le général, on est plus efficace quand se déplace en petit groupe. Notre but est de surprendre l'ennemi. Le général Herzlich redoute que l'ennemi ne lance lui aussi une attaque surprise, mais cela vaut la peine d'essayer.

CONTENU DU JEU :

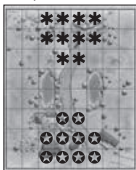
- 10 pions rouges
- 10 pions bleus
- 1 plateau de jeu
- 1 écran

RÈGLES DE JEU – VARIANTE STRATEGO DUEL:

Le joueur qui conquiert le premier le drapeau de son adversaire est le vainqueur.

PRÉPARATION :

- Placez le plateau de jeu entre les deux joueurs de manière à ce que chacun ait devant lui trois rangées de huit cases.
- Choisissez la variante à laquelle vous souhaitez jouer : Duel ou Barrage. Nous vous conseillons de démarrer avec la variante Duel. Les règles de la variante Barrage se trouvent à la fin de ce feuillet.
- Déterminez qui jouera avec les pions rouges et qui jouera avec les pions bleus. Ce sont les rouges qui commencent à jouer.
- Chaque joueur prend les dix pions de sa couleur.
- Placez l'écran sur les deux lignes centrales du plateau de jeu, à égale distance des deux joueurs. L'écran empêche chaque joueur de voir le jeu de son adversaire.
- Les deux joueurs placent leurs 10 pions sur les trois lignes arrière du plateau de jeu. Il y a donc 24 cases disponibles pour ces 10 pions.
- Les pions doivent être placés avec le coté illustré tourné vers les joueurs. Ceux-ci ne peuvent donc pas voir la valeur des pions adverses.



La disposition des pions est capitale, car elle peut être décisive pour la victoire... ou entraîner la défaite. Lisez d'abord attentivement les règles de jeu avant de commencer à disposer vos pions.

LES PIONS :

Les pions suivants peuvent être déplacés :

10	9	3	2	1
Maréchal	Général	Démeneur	Eclaireur	Espionne
1x	1x	2x	2x	1x

Les pions suivants ne peuvent plus être déplacés après leur installation sur le plateau de jeu :

Bombe	Drapeau
2x	1x

Un chiffre se trouve sur la plupart des pions. Plus ce chiffre est haut, plus le grade du pion est élevé. Lors d'un combat, le chiffre le plus haut l'emporte sur l'autre. Le Drapeau, la Bombe et l'Espionne n'ont pas de valeur chiffrée. D'autres règles leur sont appliquées (voir plus loin).

MOUVEMENT :

A son tour, chaque joueur effectue un mouvement. Le joueur avec les pions rouges commence. Il a le choix entre deux possibilités :

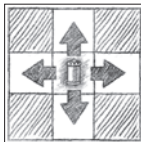
Déplacer l'un de ses pions

OU

Attaquer un pion adverse.

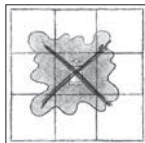
Il n'est pas permis, au même tour de jeu, de déplacer l'un de ses pions et d'attaquer un pion adverse (à l'exception de l'Eclaireur, pour lequel d'autres règles sont appliquées). Lorsqu'un joueur ne peut ni déplacer un de ses pions ni attaquer un pion adverse, le combat est terminé et son adversaire a gagné la partie.

SE DÉPLACER :



Lors d'un tour de jeu, vous ne pouvez déplacer qu'un seul pion et d'une seule case (à l'exception des éclaireurs). Un pion peut être déplacé vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite, mais jamais en diagonale. Deux pions ne peuvent pas se trouver sur la même case. Un pion ne peut jamais sauter au-dessus d'une case occupée par un autre pion.

Les lacs situés au milieu du plateau de jeu sont infranchissables. Les pions ne peuvent pas les traverser ou sauter par-dessus. Ils doivent donc les contourner.



Les pions ne peuvent pas faire sans cesse des allers-retours d'une case à l'autre. Ce déplacement est permis trois fois d'affilée. Après cela, le joueur doit déplacer son pion ailleurs. Un pion ne peut pas poursuivre indéfiniment un pion adverse.

Si ces deux pions se retrouvent, l'un par rapport à l'autre, dans une disposition qui a déjà existé sur le plateau de jeu, l'attaquant doit cesser la poursuite.

ATTAQUER :

Si un pion adverse se trouve une case devant, derrière, à gauche ou à droite de l'un de vos pions (mais pas en diagonale), vous pouvez l'attaquer. L'attaque n'est jamais obligatoire. Vous ne pouvez pas attaquer une Bombe ou le Drapeau. Des règles spéciales sont d'application pour l'Éclaireur. Une attaque se déroule comme suit : vous prenez votre pion et touchez légèrement le pion adverse que vous souhaitez attaquer. Vous donnez le grade et la valeur chiffrée de votre pion. Votre adversaire fait de même. Si votre pion a un grade plus ÉLEVÉ que le pion adverse, vous remportez le combat et le pion adverse est enlevé du jeu. Déplacez votre pion sur la case sur laquelle se trouvait le pion adverse. Si votre pion a un grade plus BAS que le pion adverse, vous perdez le combat et votre pion est enlevé du jeu. Le pion adverse reste à sa place. Si les deux pions ont un grade ÉGAL, ils sont retirés tous les deux du jeu.

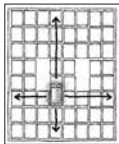


PIONS SPÉCIAUX :

Le Drapeau : il ne peut pas être déplacé. Il peut être pris par n'importe quel pion adverse (y compris par l'Éclaireur, à distance).

La Bombe : elle ne peut pas être déplacée. Si un pion attaque une Bombe, ce pion est retiré du jeu. La Bombe reste en place. Seul un démineur peut faire sauter une Bombe et la retirer du jeu.

Le Démineur : seul le démineur est capable de désamorcer une bombe. Il fait disparaître la bombe du plateau et prend sa place.



L'Éclaireur : l'éclaireur marche au-devant des troupes. Il peut se déplacer d'un nombre de cases illimitées, à condition que ces cases soient vides. Il peut aller vers l'avant, l'arrière, la gauche, la droite, mais toujours en ligne droite. Il ne peut pas sauter au-dessus des lacs. Au cours d'un même tour de jeu, il peut se déplacer et attaquer, mais toujours en ligne droite.

Attention ! En se déplaçant de cette manière, l'Éclaireur révèle son identité. Vous pouvez ne déplacer votre Éclaireur que d'une case à la fois afin de cacher son identité le plus longtemps possible.

L'Espionne : un pion dangereux avec une seule et unique mission : faire tomber le Maréchal adverse. L'Espionne a le grade le plus bas et perd lorsqu'elle est attaquée par n'importe quel pion.

Si l'Espionne réussit à attaquer le Maréchal (10), alors c'est elle qui l'emporte. Mais si c'est le Maréchal qui attaque l'Espionne, alors c'est le Maréchal qui gagne.

LE VAINQUEUR :

Vous gagnez la partie si :

Vous avez conquis le drapeau adverse

OU

Votre adversaire ne peut ni déplacer l'un de ses pions ni attaquer l'un de vos vôtres.

RÈGLES DE JEU – VARIANTE STRATEGO BARRAGE :

Les règles du Barrage sont identiques à celles du Duel, mais chaque joueur possède deux pions de moins. Chacun joue avec **1 Drapeau, 1 Maréchal, 1 Général, 1 Démineur, 2 Éclaireurs, 1 Espion** et **1 Bombe**.

Vous n'avez donc qu'une Bombe et vous ne pouvez pas protéger votre drapeau de tous les côtés. C'est pour cela que la variante Barrage se déroule d'une autre manière que la variante Duel.

Dans la variante Barrage, vous placez vos pions sur les trois dernières lignes du plateau de jeu.

Attaquez et emparez vous du drapeau adverse !



DE Gerade war der General in meinem Zelt. General Herzlich befiehlt uns, jetzt direkt einen kurzen nächtlichen Überraschungsangriff durchzuführen, bevor morgen früh der Hahn kräht. Der General ist davon überzeugt, dass wir mit einer kleinen Truppe mehr erreichen können. General Herzlich fürchtet, dass der Feind genau den gleichen Plan hat, aber wir werden es versuchen.

SPIELINHALT:

- 10 rote Spielfiguren
- 10 blaue Spielfiguren
- 1 Spielplan
- 1 Sichtschirm

STRATEGO DUELL SPIELREGELN:

Wer als Erster die gegnerische Fahne erobert, gewinnt das Spiel.

DER SPIELAUFBAU:

- Der Spielplan wird zwischen die beiden Spieler gelegt, so dass jeder drei Reihen mit jeweils acht Feldern vor sich hat.
- Die Spieler entscheiden, ob sie „Stratego – Duell“ oder „Stratego – Trommelfeuer“ spielen wollen. Wir empfehlen für die erste Partie die Variante „Stratego – Duell“. Die Regeln für „Stratego – Trommelfeuer“ befinden sich am Ende dieser Spielanleitung.
- Die Spieler legen fest, wer mit welcher Farbe spielt. Rot beginnt.
- Jeder Spieler nimmt sich die zehn Figuren seiner Farbe.
- Der Sichtschirm wird zwischen die beiden Spieler auf die beiden Mittelreihen des Spielplans gestellt. Er sorgt dafür, dass keiner der Spieler sehen kann, wo sein Gegner seine Figuren platziert.
- Die Spieler sollten ihre zehn Figuren auf die drei hinteren Reihen des Spielplans stellen: Es stehen also 24 Felder für die zehn Figuren zur Verfügung.
- Die Figuren werden so aufgestellt, dass jeder Spieler die Bildseite seiner Figuren sieht. Auf diese Weise werden die Ränge der Figuren geheim gehalten.



Der Spielaufbau ist wichtig und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden. Deshalb sollten beide Spieler alle Spielregeln kennen, bevor sie ihre Figuren aufstellen.

DIE SPIELFIGUREN:

Diese Figuren können bewegt werden:

10	9	3	2	1
Feldmarschall	General	Mineur	Späher	Spionin
1x	1x	2x	2x	1x

Diese Spielfiguren können nach dem Spielaufbau nicht mehr bewegt werden:

Bombe	Fahne
2x	1x

Die meisten Spielfiguren zeigen eine Zahl. Je höher diese Zahl ist, desto höher der Rang. Bei einem Angriff schlägt die Figur mit einer höheren Zahl die gegnerische Figur mit einer niedrigeren Zahl. Die Fahne, die Bombe und die Spionin haben keine Zahl – für diese Figuren gelten besondere Regeln (siehe unten).

EIN SPIELZUG:

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Der Spieler mit den roten Figuren beginnt. Wer an der Reihe ist, kann zwischen den folgenden beiden Möglichkeiten wählen:

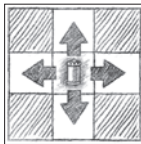
eine seiner Spielfiguren bewegen

ODER

eine gegnerische Spielfigur angreifen.

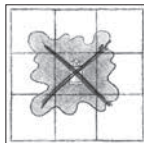
Es ist nicht möglich, in einem Zug beides zu tun. (Einziges Ausnahme sind die Späher, für die besondere Regeln gelten.) Wenn ein Spieler während seines Zuges weder eine Bewegung noch einen Angriff ausführen kann, ist die Partie beendet und hat sein Gegner gewonnen.

BEWEGUNG:



Wer an der Reihe ist, kann lediglich eine seiner Figuren um ein Feld bewegen (Ausnahme: die Späher). Die Bewegung kann vorwärts, rückwärts oder seitwärts, aber nie diagonal ausgeführt werden. Auf jedem Feld kann nur eine einzige Figur stehen. Figuren dürfen nicht über besetzte Felder springen.

Die Seen in der Mitte des Spielplans sind Sperrgebiet und dürfen nicht betreten werden. Die Figuren müssen um diese Felder herum gehen. Es ist nicht möglich, über einen See zu ziehen oder zu springen.



Die Figuren dürfen nicht zwischen zwei Feldern immer wieder hin und her ziehen. Nach dem dritten Mal muss der Spieler, der als Erster eine der entsprechenden Figuren bewegt hat, diese Bewegung einstellen.

Es ist auch nicht erlaubt, eine gegnerische Figur endlos zu verfolgen. Wenn eine Situation eintritt, die es bereits zuvor gab, muss der Angreifer die Verfolgung sofort einstellen.

ANGRIFF:

Wenn sich eine gegnerische Spielfigur auf einem Feld vor, hinter oder neben der eigenen Spielfigur befindet, kann der Spieler diese angreifen. Ein Angriff kann niemals diagonal erfolgen. Kein Spieler ist zum Angriff verpflichtet. Die Bombe und die Fahne können nicht angreifen. Für den Späher gelten besondere Angriffsregeln. Ein Angriff läuft folgendermaßen ab: Der Spieler zeigt an, mit welcher seiner Spielfiguren er welche gegnerische Figur attackieren will. Dann nennt er Rang und Zahl seiner eigenen Figur. Nun muss auch der Gegner Rang und Zahl seiner Spielfigur preisgeben.

Wenn der Rang der angreifenden Figur HÖHER ist, hat der Angreifer gewonnen. Die gegnerische Spielfigur wird vom Spielplan genommen, und die angreifende Figur wird auf das frei gewordene Feld gestellt, auf dem der Angreifer stand.

Wenn der Rang der angreifenden Figur NIEDRIGER ist, verliert der Angreifer und muss seine Figur vom Spielplan entfernen. Die gegnerische Figur bleibt auf ihrem Feld stehen.

Haben beide Figuren DENSELben Rang, werden beide vom Spielplan genommen.

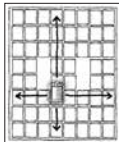


BESONDERE MILITÄRISCHE RÄNGE:

Die Fahne: Im Verlaufe der Partie darf die Fahne nicht bewegt werden. Jede gegnerische Spielfigur kann die Fahne erobern (selbst ein Späher auf Distanz).

Die Bombe: Bomben dürfen nicht bewegt werden. Wenn ein Spieler bei einem Angriff auf eine Bombe stößt, verliert er seine angreifende Spielfigur und muss sie vom Spielplan nehmen. Die Bombe bleibt auf ihrem Feld. Nur ein Mineur kann eine Bombe zerstören.

Der Mineur: Nur der Mineur ist in der Lage, eine Bombe zu entschärfen. Er nimmt die Bombe dann vom Spielplan und stellt sich an das frei gewordene Feld, auf dem die Bombe stand.



Der Späher: Der Späher erkundet das Gelände, das vor der Truppe liegt. Er kann vorwärts, rückwärts oder seitwärts über eine unbegrenzte Anzahl an freien Feldern hinweg ziehen, allerdings immer nur in gerader Linie. Ein Späher kann nicht über einen See springen, aber im

selben Zug ziehen und angreifen – doch auch das wiederum immer nur in gerader Linie.

Anmerkung: Wenn der Späher über mehrere Felder zieht, gibt er seine Identität preis. Es ist auch möglich, einen Späher auf normale Weise lediglich ein Feld weit zu ziehen, um seine Identität geheim zu halten.

Die Spionin: Diese gefährliche Figur hat nur einen einzigen Auftrag – den gegnerischen Feldmarschall zu schlagen. Die Spionin hat den niedrigsten Rang und verliert gegen jeden gegnerischen Angreifer. Doch sie hat eine Spezialfähigkeit: Wenn es der Spionin gelingt, den gegnerischen Feldmarschall (10) anzugreifen, ist der Feldmarschall verloren. Aber wenn der gegnerische Feldmarschall die Spionin angreift, gewinnt der Feldmarschall (nach den normalen Regeln).

DER GEWINNER:

Ein Spieler gewinnt, wenn:
er die gegnerische Fahne erobert

ODER

sein Gegner während seines Zuges weder eine Bewegung noch einen Angriff ausführen kann.

STRATEGO TROMMELFEUER SPIELREGELN:

Die Regeln für die Variante „Trommelfeuer“ entsprechen denen der Variante „Duell“; die einzige Ausnahme besteht darin, dass die Spieler jeweils nur eine Bombe und nur einen Mineur besitzen. Jeder Spieler beginnt die Partie also mit folgenden Figuren: **1 Fahne, 1 Feldmarschall, 1 General, 1 Mineur, 2 Späher, 1 Spionin und 1 Bombe.**

Da es nicht möglich ist, seine Fahne an allen Seiten mit Bomben zu schützen, verläuft eine Partie „Stratego – Trommelfeuer“ ganz anders als die Variante „Stratego – Duell“.

Auch bei der Vorbereitung einer Partie „Trommelfeuer“ stellt jeder Spieler seine Figuren in die hinteren drei Reihen des Spielplans.

Greife an und erobere die gegnerische Fahne!



EN The General just stepped into my tent. General Herzlich has commanded us to carry out a small mission now, before the rooster crows tomorrow morning. According to the General, we will be able to achieve more attacking with a small Army, using the element of surprise. General Herzlich fears the enemy may be planning just that too, but it's still worth a try.

CONTENTS:

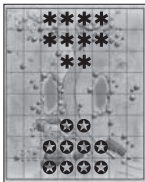
- 10 red playing pieces
- 10 blue playing pieces
- 1 game board
- 1 screen

STRATEGO DUEL RULES:

To be the first to capture your enemy's Flag.

SET-UP:

- Place the game board between the players so that each faces three rows of eight spaces.
- Decide if you will play Duel or Barrage Stratego. We recommend you start with Duel. The rules for the Barrage game are at the end of these instructions.
- Now decide who will play with the Red Army and who with the blue. Red always starts.
- Each take the 10 playing pieces of your colour. Place the screen onto the two middle rows of the game board between you and your opponent. The screen ensures that your opponent cannot see where you position your pieces.
- Players should each place their 10 pieces on the three rows at the back of the board. Therefore, they will each have 24 spaces available for their 10 playing pieces.
- Make sure you place each piece with the picture side facing you. This way, ranks will be kept secret.



The set-up is important; it can make the difference between winning and losing. Be sure to read carefully all the way through these instructions before you begin to set-up your Army.

THE PLAYING PIECES:

The following pieces are allowed to move:

10	9	3	2	1
Field Marshal	General	Mineur	Verkenner	Spionne
1x	1x	2x	2x	1x

The remaining pieces **CANNOT BE MOVED** after the game begins:

Bomb	Flag
2x	1x

Most playing pieces display a number. The higher the number, the higher the rank. During an attack the higher number will defeat the lower number. The Flag, the Bomb and the Spy do not carry a number. Special rules apply for these pieces (see below).

TAKING TURNS:

Players take turns to play the game. The red player goes first. On your turn, choose between two options:

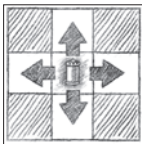
Moving one of your pieces

OR

Attacking an enemy piece.

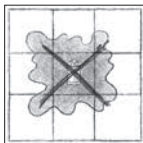
You cannot do both on the same turn. (The only exception applies to the Scout, which has special rules). If you cannot move or attack on your turn, the game is over and your opponent wins.

MOVING:



On your turn, you can only move one playing piece one space (except for Scouts). You can move forwards, backwards or sideways, but never diagonally. Two playing pieces cannot share the same space. Pieces can never jump over occupied spaces.

The lakes in the middle of the board are impenetrable no-go areas. Pieces must go around them; you cannot move or jump over a lake.



Playing pieces may not continuously move back and forth between the same two spaces. You can move a maximum of three times between the same two spaces. You may not also endlessly chase an opponent's piece. If a situation arises that has happened before, the aggressor must stop the chase at once.

ATTACKING:

If there is an enemy playing piece on a space in front, behind or next to you, you may attack that piece. You can never attack diagonally. Attacking is never compulsory. The Bomb and the Flag cannot attack. Special attacking rules apply to the Scout. Here's how to attack: pick up your piece and tap the opponent's piece that you want to attack. Call out the rank and number of your piece. Your opponent calls out the rank and number of their piece.

If yours has a **HIGHER** rank, you win and the enemy piece is removed from the board. Your playing piece moves into the space where it stood.

If yours has a **LOWER** rank, you lose and your playing piece is removed from the board. The enemy piece stays where it was. If both pieces are the **SAME** rank, both are removed from the board.



The Field Marshal wins!

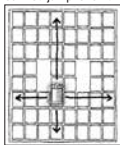
SPECIAL RANKS:

The Flag: You cannot move your Flag during the game. The Flag can be captured by any enemy playing piece (even by a Scout at a distance).

Bomb: Bombs cannot be moved. If you discover a bomb when you attack, your playing piece loses and is out of the game. The Bomb stays in place. Only a Miner can destroy a Bomb.

Miner: Only a Miner can neutralise a Bomb. He removes the Bomb from the game and takes its place.

Scout: The Scout goes ahead of the troops. They can travel over an unlimited number of **EMPTY** spaces forwards, backwards, left and right, but only in a straight line. They cannot jump over the lake. They can move and attack on the same turn, but again – only in a straight line.



Note: By jumping several spaces, a Scout will give away his identity. You can also move a Scout just one space in the normal way to keep his identity a secret.

The Spy: This dangerous piece has just one mission – to capture the Field Marshal. The Spy has the lowest rank and will lose if attacked by any enemy piece. But the Spy has one Special Power: If the Spy succeeds in attacking the Field Marshal (10), the Spy wins. However, if the Field Marshal attacks the Spy, the Field Marshal wins (as normal).

THE WINNER

You win the game if:

You capture your opponent's Flag;

OR

Your opponent is unable to move or attack on their turn.

STRATEGO BARRAGE RULES:

Rules for the Barrage game are the same as for Duel; the only difference is that players only have one Bomb and one Miner. Each starts with: **1 Flag, 1 Field Marshal, 1 General, 1 Miner, 2 Scouts, 1 Spy and 1 Bomb.**

Because you cannot protect your Flag with Bombs on all sides, a game of Barrage will play out quite differently from a game of Duel.

In a game of Barrage, you also set up your pieces on the three rows at the back of the board.

Attack and capture the Flag!



ES El general acaba de entrar en mi tienda de campaña. El general Herzlich nos ordena llevar a cabo una pequeña misión, de inmediato y con absoluta prioridad, antes de que cante el gallo. Según el general, un pequeño ejército será mucho más efectivo. Un ataque por sorpresa, es lo que ordena. El general Herzlich opina que el enemigo tiene exactamente el mismo plan, pero que merece la pena intentarlo.

CONTENIDO DEL JUEGO:

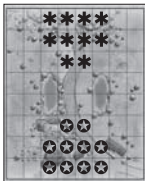
- 10 piezas rojas
- 10 piezas azules
- 1 tablero de juego
- 1 pantalla

REGLAS DE LA ESTRATEGIA DUELO:

Consiguir apoderarse de la bandera del enemigo; el primero que lo consiga, gana.

DISPOSICIÓN DEL JUEGO:

- Coloca el tablero de juego entre los jugadores, de forma que cada uno de ellos tenga ante sí ocho casillas.
- Decide a qué modalidad vas a jugar: Duelo o Bloqueo. Aconsejamos empezar con Duelo. Las reglas para jugar a Bloqueo están al final de estas reglas del juego.
- Primero hay que decidir quién va a jugar con las piezas rojas y quién con las azules. El jugador "rojo" inicia el juego.
- Cada jugador toma las diez piezas de su color.
- Coloca la pantalla entre las dos filas del centro del tablero de juego, es decir, entre tú y tu oponente. Gracias a la pantalla, tu oponente no podrá ver en dónde colocas las piezas de los distintos rangos.
- Ambos jugadores colocan sus diez piezas en las tres filas de atrás del tablero de juego. Para esas diez piezas hay disponibles veinticuatro casillas.
- Coloca las piezas con la ilustración mirando hacia ti. Así, tu oponente no puede ver el rango de tus piezas.



La formación es importante; puede ser decisiva para ganar o perder. Lee atentamente las reglas del juego, antes de empezar a colocar tus piezas sobre el tablero.

LAS PIEZAS PARA JUGAR:

Las piezas que se pueden mover son:

10	9	3	2	1
Mariscal	General	Minador	Explorador	Espía
1x	1x	2x	2x	1x

Las piezas que no se pueden mover, una vez se han colocado sobre el tablero de juego, son:

Bomba	Bandera
2x	1x

La mayoría de las piezas tiene un número. Cuanto más alto el número, mayor es el rango. Durante la batalla, los números altos vencen a los números bajos. La bandera, la bomba y la espía no tienen número. Para estas piezas hay reglas especiales (véase más adelante).

LA JUGADA:

Los jugadores juegan, por turnos, una jugada cada vez. El jugador que juega con las piezas rojas inicia la partida. Si es tu turno, puedes elegir entre dos posibilidades:

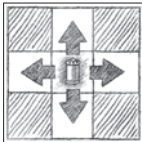
Mover una de tus piezas,

o

atacar a una pieza del enemigo.

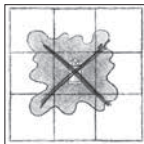
No puedes mover una pieza y atacar en la misma jugada. (Excepto el explorador; para esta pieza hay reglas especiales). Si no puedes mover pieza o atacar, la batalla ha terminado y tu oponente es el ganador.

MOVIMIENTOS:



En una jugada solo puedes mover una única pieza y desplazarla solo una casilla (excepto los exploradores). Una pieza puede moverse una casilla hacia adelante, una hacia atrás o una hacia un lado, pero nunca en diagonal. Nunca puede haber dos piezas sobre una misma casilla. Tampoco se puede saltar por encima de una casilla que esté ocupada.

Los lagos en el medio del tablero de juego son terreno inaccesible. Las piezas tienen que maniobrar alrededor de ellos; nunca pueden adentrarse en los lagos ni saltar por encima de ellos.



Las piezas no pueden moverse indefinidamente entre dos casillas. Después de la tercera vez que se haga, el jugador que empezó a hacer esa jugada en primer lugar deberá dejar de hacerlo. Las piezas no pueden perseguir a una pieza enemiga indefinidamente. Si se da una situación que

ya existió anteriormente en el tablero, el atacante deberá interrumpir la persecución.

ATAQUES:

Si una pieza enemiga está delante, detrás o al lado de una de tus piezas, puedes atacarla. No está permitido atacar en diagonal. Atacar, nunca es obligatorio. La bomba y la bandera no pueden atacar. Para los exploradores hay reglas especiales. Un ataque se efectúa de la siguiente manera: tomas tu pieza y das un golpecito con ella sobre la pieza a la que atacas. Al mismo tiempo, dices el rango y el número de tu pieza. Tu rival dice el rango y el número de su pieza.

Si tu pieza es de un rango superior, ganas el ataque y la pieza del enemigo se retira del tablero de juego. En ese caso, tu pieza pasa a la casilla en donde estaba esa pieza enemiga.

Si tu pieza es de un rango inferior a la de tu rival, pierdes el ataque y tu pieza tiene que ser retirada del tablero. La pieza enemiga permanece en su posición.

Si ambas piezas tienen el mismo rango, las dos se retiran del tablero.



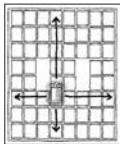
PIEZAS ESPECIALES:

La bandera: la bandera no puede desplazarse y puede ser derrotada por cualquier pieza (también a distancia, por un explorador).

La bomba: una bomba no puede ser desplazada. Si una pieza ataca a una bomba, la pieza atacante tiene que retirarse del tablero. La bomba permanece en su sitio. La única pieza que puede desactivar la bomba es el minador.

El minador: solo el minador puede desactivar la bomba; elimina la bomba del campo de batalla y ocupa la casilla en la que estaba la bomba.

El explorador: el explorador va por delante de las tropas. Puede saltar un número indeterminado de casillas vacías. Puede desplazarse o saltar hacia adelante, atrás, la izquierda o la derecha, pero, siempre, en línea recta. No le está permitido saltar por encima de los lagos. En la misma jugada puede avanzar y atacar, pero, recuerda, siempre en línea recta.



Atención: cuando un explorador salta, delata su identidad. Para evitar que esto ocurra, puedes hacer que se desplace una sola casilla.

La espía: una pieza muy peligrosa con una única misión: eliminar al mariscal. La espía tiene el rango más bajo y cualquier pieza puede vencerla. Si la espía consigue atacar al mariscal (10), el mariscal está perdido. Pero si es el mariscal el que ataca a la espía, el mariscal gana. Así que en esta situación: el atacante gana la jugada.

EL GANADOR:

Tú ganas el juego si:

Consigues arrebatarle su bandera al enemigo

O

si tu rival en el juego ya no puede mover ninguna pieza o no puede atacar.

REGLAS DE LA MODALIDAD STRATEGO BLOQUEO:

Las reglas del juego para Bloqueo son las mismas que para Duelo, solo que se juega con 2 piezas menos para cada jugador. Se juega con las siguientes piezas: **1 bandera, 1 mariscal, 1 general, 1 minador, 2 exploradores, 1 espía y 1 bomba.**

Como solo tienes 1 bomba y no puedes proteger la bandera por todos los lados, la modalidad Bloqueo transcurre de forma diferente que Duelo.

En el caso de Bloqueo, las piezas se colocan en las últimas tres filas del tablero de juego.

¡Ataca y apodérate de la bandera enemiga!



IT Il generale è appena entrato nella mia tenda. Il generale Herzlich ci ordina di compiere una piccola missione prima che il gallo canti al mattino. Secondo il generale possiamo ottenere di più con un piccolo esercito. Per esempio, con un attacco a sorpresa. Il generale Herzlich teme che il nemico stia pianificando esattamente la stessa cosa, ma vale comunque la pena tentare.

CONTENUTO DEL GIOCO

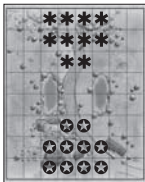
- 10 pedine rosse
- 10 pedine blu
- 1 tabellone
- 1 barriera

REGOLE PER LA DI GIOCO STRATEGICO "DUELLO"

Vince chi conquista per primo la bandiera dell'avversario.

DISPOSIZIONE INIZIALE

- Posizionare il tabellone tra i giocatori in modo tale che entrambi i giocatori abbiano tre file di otto caselle davanti a loro.
- Scegliere la modalità di gioco: "Duello" o "Barrage". Consigliamo di iniziare con la modalità "Duello". Le regole per la modalità di gioco "Barrage" sono descritte in fondo a queste regole.
- Decidere chi gioca con le pedine rosse e chi con le pedine blu. Il rosso inizia il gioco.
- Ciascun giocatore prende le dieci pedine del suo colore.
- Posizionare la barriera sulle due file centrali del tabellone tra i due avversari. La barriera impedisce all'avversario di vedere dove vengono posizionate le pedine.
- I due giocatori posizionano le dieci pedine sulle tre file più arretrate del tabellone. Per il posizionamento delle dieci pedine sono pertanto disponibili ventiquattro caselle.
- Posizionare le pedine con il lato dell'immagine rivolto verso di sé. Ciò impedisce all'avversario di vedere il grado della pedina.



La disposizione iniziale è importante, poiché essa può rivelarsi decisiva per la vittoria o la sconfitta. Leggere attentamente tutte le regole prima di iniziare la disposizione.

LE PEDINE

Pedine che possono essere spostate

10	9	3	2	1
Maresciallo	Generale	Artificiere	Esploratore	Spia
1x	1x	2x	2x	1x

Pedine che non possono essere spostate dopo la disposizione iniziale:

Bomba	Bandiera
2x	1x

La maggior parte delle pedine hanno un numero. Più alto è il numero, più alto è il grado. Durante un combattimento il numero più alto vince contro il numero più basso. La bandiera, la bomba e la spia non hanno nessun numero. Per queste pedine si applicano regole specifiche (vedere più avanti).

COME MUOVERE LE PEDINE

I giocatori muovono a turno una pedina. Inizia a muovere il giocatore con le pedine rosse. Il giocatore che è di turno può scegliere tra due opzioni:

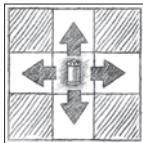
Spostare una delle proprie pedine

OPPURE

ATTACCARE UNA PEDINA DEL NEMICO.

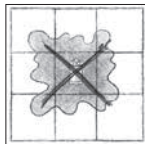
Non è possibile spostarsi e attaccare con una sola mossa (ad eccezione dell'esploratore, per il quale si applicano regole particolari). Se non è possibile spostarsi o attaccare, la battaglia è finita e sarà l'avversario a vincere.

SPOSTARE UNA PEDINA



Durante un turno è possibile spostare di una casella una sola pedina (tranne gli esploratori). La pedina può essere spostata in avanti, indietro o lateralmente, ma non in diagonale. Due pedine non possono mai sostare sulla stessa casella. La pedina non può saltare una casella occupata.

I laghetti presenti al centro del tabellone costituiscono un'area insospugnabile. Le pedine devono muoversi intorno a essi: non possono quindi mai entrare nei laghetti o saltarli.



Le pedine non possono essere spostate continuamente avanti e indietro su due caselle. Dopo la terza volta il giocatore che ha iniziato per primo questo spostamento deve fermarsi. Le pedine non possono inseguire una pedina nemica all'infinito. Se si verifica una situazione già accaduta in precedenza sul tabellone, l'attaccante deve interrompere l'inseguimento.

ATTACCARE UNA PEDINA

Se una pedina nemica si trova davanti, dietro o accanto a una propria pedina, è possibile attaccarla. Non si può mai attaccare in diagonale. Non è obbligatorio eseguire un attacco. La bomba e la bandiera non possono attaccare. Per l'esploratore vigono regole particolari. Un attacco si svolge nel seguente modo: prendere la pedina e toccare la pedina nemica che si intende attaccare. Indicare il grado e il numero della pedina. L'avversario dovrà indicare il grado e il numero della propria pedina.

Se la propria pedina ha un grado più alto, l'attacco è andato a buon fine e la pedina del nemico viene tolta dal tabellone. La propria pedina prende il posto sulla casella della pedina sconfitta.

Se la propria pedina ha un grado più basso, l'attacco è fallito e la propria pedina viene tolta dal tabellone. La pedina nemica rimane al proprio posto.

Se le due pedine hanno lo stesso grado, entrambe le pedine devono essere tolte dal tabellone.



Maresciallo

Generale

Vince il maresciallo.

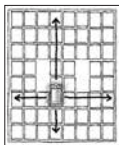
PEDINE SPECIALI

Bandiera: la bandiera non può essere spostata e può essere colpita da qualsiasi pedina (anche da un esploratore a distanza).

Bomba: la bomba non può essere spostata. Se una pedina attacca una bomba, questa pedina deve essere rimossa dal tabellone. La bomba rimane al suo posto. Solo l'artificiere può battere la bomba.

Artificiere: solo l'artificiere può disinnescare una bomba. L'artificiere rimuove la bomba dal tabellone e prende il posto della bomba.

Esploratore: l'esploratore è l'avanguardia delle truppe. Può saltare un numero illimitato di caselle vuote. L'esploratore può saltare in avanti, indietro, a sinistra e a destra, ma solo in linea retta. Non può tuttavia saltare il laghetto. L'esploratore può saltare e attaccare in un turno, ma sempre e solo in linea retta.



Attenzione: saltando, l'esploratore rivela la sua identità. È possibile spostare l'esploratore di una casella per continuare a nascondere il grado.

Spia: una pedina pericolosa con una sola missione: fare fuori il maresciallo. La spia ha il grado più basso e quindi perde contro ogni pedina. Se la spia riesce ad attaccare il maresciallo (10), il maresciallo ha perso. Se, tuttavia, il maresciallo attacca la spia, vince il maresciallo. In questo corpo a corpo vige quindi la regola: chi attacca vince.

CHI VINCE IL GIOCO

Un giocatore vince se:

Ha conquistato la bandiera del proprio avversario

OPPURE

l'avversario non può più muoversi o attaccare una pedina.

REGOLE PER LA MODALITÀ DI GIOCO STRATEGICO "BARRAGE"

Le regole per la modalità di gioco "Barrage" sono le stesse della modalità "Duello"; la differenza è che entrambi i giocatori hanno 2 pedine in meno. Si gioca con: **1 bandiera, 1 maresciallo, 1 generale, 1 artificiere, 2 esploratori, 1 spia e 1 bomba.**

Avendo una sola bomba e non potendo proteggere la bandiera da tutti i lati con le bombe, la modalità di gioco "Barrage" è molto diversa dal "Duello".

Anche in modalità "Barrage" è necessario posizionare le pedine sulle ultime tre file del tabellone.

Attaca e conquista la bandiera!



PT O general acabou de entrar na minha tenda. O general Herzlich deu-nos ordens para cumprirmos mais uma pequena missão antes da madrugada. Segundo o nosso general, vamos poder atingir melhores resultados com um pequeno exército. Um ataque surpresa, digamos. O general Herzlich só receia que o inimigo esteja a planejar exatamente a mesma coisa, mas vale a pena arriscar.

CONTEÚDO DO JOGO:

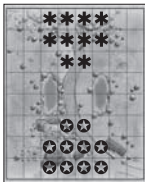
- 10 peças vermelhas
- 10 peças azuis
- 1 tabuleiro de jogo
- 1 tela

REGRAS DO JOGO DE STRATEGO "DUELO":

O primeiro a conquistar a bandeira do adversário, vence o jogo.

A CONFIGURAÇÃO:

- Coloque o tabuleiro entre os jogadores, de forma a que ambos os jogadores tenham à sua frente três filas com oito campos.
- Escolha a opção Duelo ou Barragem. Nós aconselhamos começar com a opção de Duelo. As regras para a opção Barragem encontram-se no final destas regras do jogo.
- Decida quem joga com as peças vermelhas e azuis. O jogador com as peças vermelhas inicia o jogo.
- Cada jogador retira as dez peças da sua cor.
- Coloque a tela entre as filas no centro do tabuleiro, entre si e o seu adversário. A tela bloqueia a visão do seu adversário, impedindo-o de ver onde posiciona as suas peças.
- Ambos os jogadores colocam as peças no tabuleiro, nas três filas de trás. Para cada dez peças pode, portanto, escolher entre vinte e quatro campos.
- Coloque as peças com a imagem virada para si. Desta forma, o adversário não consegue ver o grau de cada peça.



A configuração é importante, e pode ser decisiva para a vitória ou perda. Leia primeiro atentamente as regras do jogo, antes de começar com a configuração.

AS PEÇAS:

Estas peças podem ser deslocadas:

10	9	3	2	1
Marechal	General	Mineiro	Explorador	Espia
1x	1x	2x	2x	1x

Estas peças não podem ser deslocadas após a configuração:

Bomba	Bandeira
2x	1x

A maioria das peças tem um número. Quanto mais alto for o número, mais superior é o grau. Durante uma batalha vence sempre o número superior. A bandeira, a bomba e a espia não têm número. Estas peças têm regras especiais (ver adiante).

UMA JOGADA:

As jogadas são feitas por turnos. O jogador com as peças vermelhas pode começar. Quando for a sua vez, pode escolher entre duas possibilidades:

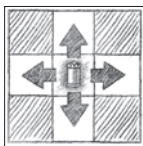
Você desloca uma das suas peças

OU

Você ataca uma peça inimiga.

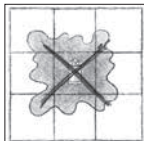
Não é possível deslocar uma peça e atacar durante a mesma jogada. (Esta regra não é válida para o explorador, para o qual são válidas regras especiais). Se não puder deslocar nem atacar, terminou a batalha e vence o seu adversário.

DESLOCAR:



Durante uma jogada, só pode deslocar uma peça, num único campo (com exceção dos exploradores). Pode deslocar a peça para a frente, para trás ou para os lados, mas nunca na diagonal. Não é possível colocar duas peças no mesmo campo. Uma peça não pode saltar sobre um campo ocupado.

Os lagos que se encontram no centro do tabuleiro constituem terreno impenetrável. As peças têm de se deslocar em redor dos lagos; não é possível atravessá-los nem saltar sobre os mesmos.



As peças não podem ser deslocadas indefinidamente entre dois campos. Após a terceira vez, o jogador que começou a fazer esta jogada tem de parar. As peças não podem perseguir um inimigo sem interrupção. Se surgir uma situação que já se tinha encontrado previamente no tabuleiro, o atacante tem de parar a perseguição.

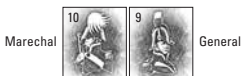
ATAQUE:

Se uma peça inimiga se encontrar num campo à frente, atrás ou ao lado de uma das suas peças, pode atacar essa peça. Não é possível atacar na diagonal. O ataque nunca é obrigatório. A bomba e a bandeira não podem atacar. Para o explorador existem regras especiais. Um ataque decorre da forma seguinte: pegue na sua peça e toque na peça do inimigo que deseja atacar. Em seguida, indique o grau e número da sua peça. O seu adversário indica o grau e número da peça dele/dela.

Se a sua peça tiver um grau superior, você vence o ataque, e a peça do inimigo tem que ser retirada do tabuleiro. A sua peça vai para o campo em que se encontrava a peça do inimigo.

Se a sua peça tiver um grau inferior, você perde o ataque e a sua peça é retirada do tabuleiro. A peça do inimigo permanece no seu lugar.

Se as duas peças tiverem o mesmo grau, ambas as peças têm de ser retiradas do tabuleiro.



O marechal vence!

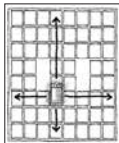
PEÇAS ESPECIAIS:

A bandeira: A bandeira não pode ser deslocada e pode ser derrotada por qualquer outra peça (até por uma peça de explorador que se encontre à distância).

A bomba: A peça de bomba não pode ser deslocada. Se uma peça atacar uma bomba, essa peça sai do tabuleiro. A bomba permanece no seu lugar. Só um mineiro pode derrotar uma bomba.

O mineiro: Só um mineiro pode desarmar uma bomba. Ele retira a bomba do campo e passa a ocupar o local da bomba.

O explorador: O explorador avança à frente das tropas. Os exploradores podem saltar sobre diversos campos vazios. Eles podem saltar para a frente, para trás, para a esquerda e para a direita, mas apenas numa linha reta. Os exploradores nunca podem saltar sobre um lago. Eles podem saltar e atacar numa só jogada, mas sempre numa linha reta.



Atenção: ao saltar, o explorador revela a sua identidade. Também é possível deslocar o explorador apenas um campo se não desejar revelar a sua identidade.

A espia é uma peça perigosa com uma única missão: derrotar o Marechal. A espia tem o grau mais baixo, perdendo sempre que se confrontar com qualquer outra peça. Se a espia conseguir atacar o Marechal (10), o Marechal perde. Mas se o Marechal atacar primeiro a espia, vence o Marechal. Neste caso, portanto, a regra é a seguinte: vence quem ataca.

O VENCEDOR:

Você vence se:

tiver conquistado a bandeira do adversário

OU

O seu adversário não conseguir deslocar nenhuma peça, nem atacar.

REGRAS DO JOGO DE STRATEGO "BARRAGEM"

As regras do jogo de "barragem" são iguais às do jogo "duelo", mas ambos os jogadores têm menos 2 peças. Você joga com: **1 bandeira, 1 marechal, 1 general, 1 mineiro, 2 exploradores, 1 espia e 1 bomba.**

Visto que você só tem 1 bomba, e, portanto, não consegue proteger a bandeira com bombas em todos os lados, o jogo "barragem" é muito diferente do jogo "duelo".

No jogo "barragem", as peças também são posicionadas nas três filas de trás do tabuleiro.

Ataque e conquiste a bandeira!



DA Generalen er lige trådt ind i mit telt. General Herzlich har beordret os ud på en lille mission, før hanen galer i morgen tidlig. Generalen vurderer, at vi vil kunne opnå mere ved et overraskelsesangreb med en lille hær. General Herzlich frygter, at fjenden måske har samme planer, men det er stadig et forsøg værd.

INDHOLD:

- 10 røde spillebrikker
- 10 blå spillebrikker
- 1 spillebræt
- 1 skærm

STRATEGO DUEL-REGLER:

At erobre fjendens fane.

OPSTILLING:

- Anbring spillebrættet mellem spillerne, så begge har front mod tre rækker med otte felter.
- Beslut, om I vil spille Duel eller Barrage Stratego. Vi anbefaler, at I begynder med Duel. Reglerne for Barrage-spillet findes i slutningen af denne spillevejledning.
- Beslut nu, hvem der spiller med den Røde Hær, og hvem der er den blå. Rød begynder altid.
- Hver spiller tager de 10 spillebrikker i hans/hendes farve. Anbring skærmen på spillebrættets to midterste rækker mellem dig og din modspiller. Skærmen sørger for, at din modstander ikke kan se, hvor du anbringer dine brikker.
- Spillerne bør anbringe deres 10 brikker på brættets tre bagerste rækker. De har dermed hver 24 felter at vælge imellem til deres 10 spillebrikker.
- Anbring hver enkelt brik med billedsiden vendt mod dig selv, så modstanderen ikke kan se brikkens rang.



Opstillingen er vigtig. Den kan være afgørende for, om du vinder eller taber. Læs hele spillevejledningen grundigt igennem, før du begynder at stille din hær op.

SPILLEBRIKKER:

Brikker, der kan rykke:

10	9	3	2	1
Feltmarskal	General	Minor	Spejder	Spion
1x	1x	2x	2x	1x

Resten af brikkerne **KAN IKKE RYKKE**, mens spillet er i gang:

Bombe	Fane
2x	1x

De fleste af spillebrikkerne har et nummer. Jo højere nummer, desto højere rang. Under et angreb vinder det højeste nummer over det laveste. Fanen, bomben og spionen har ikke noget nummer. Der gælder særlige regler for disse brikker (se nedenfor).

TURE:

Turen går på skift mellem spillerne. Den røde spiller begynder. Når det er din tur, har du to muligheder:

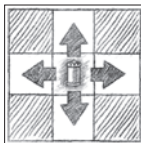
Du kan flytte en af dine brikker

ELLER

angribe en fjendtlig brik.

Du kan ikke gøre begge dele på samme tur. (Den eneste undtagelse er spejderen, som er underlagt særlige regler). Hvis du hverken kan rykke eller angribe, når det bliver din tur, er spillet slut, og din modstander har vundet.

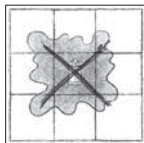
FREMRYKNING:



Når det bliver din tur, kan du kun flytte en spillebrik et felt (undtagen spejdere).

Du kan rykke fremad, tilbage eller til siden, men aldrig diagonalt. To spillebrikker kan ikke stå på det samme felt. Brikker kan aldrig springe over felter, der i forvejen er optaget.

Søerne midt på brættet er forbudt område. Brikkerne skal bevæge sig omkring dem. Man kan ikke springe over en sø.



Spillebrikkerne må ikke blive ved med at flytte frem og tilbage mellem to felter. Det kan maksimalt ske tre gange. Du må heller ikke blive ved med at jage modstanderens brikker. Hvis der opstår en situation, der også har udspillet sig tidligere, skal aggressoren omgående indstille jagen.

ANGREB:

Hvis der står en fjendtlig spillebrik på et felt foran, bagved eller ved siden af dig, må du angribe den. Du må aldrig angribe diagonalt. Man er aldrig tvunget til at angribe. Bomben og fanen kan ikke angribe. Der gælder særlige angrebsregler for spejderen. Sådan angriber du: Tag din brik, og slå let på den brik, du vil angribe. Sig din briks rang og nummer højt. Din modstander siger sin briks rang og nummer højt.

Hvis din brik har HØJERE rang, vinder du, og den fjendtlige brik fjernes fra brættet.

Din spillebrik rykker til det felt, hvor modstanderens brik stod.

Hvis din brik har LAVERE rang, taber du, og din spillebrik fjernes fra brættet. Fjendens brik bliver, hvor den er. Hvis begge brikker har SAMME rang, fjernes begge fra brættet.



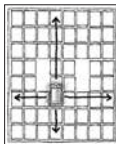
SÆRLIG RANG:

Fane: Du kan ikke flytte din fane under spillet. Fanen kan erobres af alle modstanderens spillebrikker (selv af en spejder, der befinder sig et stykke væk).

Bombe: Bomber kan ikke flyttes. Hvis du støder på en bombe, når du angriber, taber din spillebrik og er ude af spillet. Bomben bliver, hvor den er. Kun en minør kan uskadeliggøre en bombe.

Minør: Kun en minør kan uskadeliggøre en bombe. Han fjerner bomben fra spillet og overtager dens plads.

Spejder: Spejderen opererer foran tropperne. Spejdere kan bevæge sig over et ubegrænset antal TOMME felter – frem, tilbage, til venstre og til højre, men kun i lige linje. De kan ikke springe over søen. De kan rykke og angribe på samme tur, men kun i lige linje.



OBS: Når en spejder springer flere pladser, afslører den sin identitet. Du kan også flytte en spejder én plads ad gangen for at holde dens identitet hemmelig.

Spion: Denne farlige brik har kun én mission – at tage feltmarskallen. Spionen har den laveste rang og taber, hvis den bliver angrebet af en fjendtlig brik. Men spionen har en særlig evne. Hvis det lykkes spionen at angribe feltmarskallen (10), vinder spionen. Men hvis feltmarskallen angriber spionen, vinder feltmarskallen (som normalt).

VINDEREN

Du vinder spillet, hvis:

Du erobrer din modstanders fane,

ELLER

din modstander hverken kan rykke eller angribe, når det er hans/hendes tur.

STRATEGO BARRAGE-REGLER:

Reglerne for Barrage-spillet er de samme som i Duel. Den eneste forskel er, at spillerne kun har en bombe og en minør. Hver spiller begynder med: **1 fane, 1 feltmarskal, 1 general, 1 minør, 2 spejdere, 1 spion og 1 bombe.**

Fordi du ikke kan beskytte din fane med bomber på alle sider, foregår et spil Barrage ret forskelligt fra et spil Duel.

I Barrage stiller du også dine brikker op på brættets tre bageste rækker.

Angrib, og tag fanen!



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

© 2020 Jumbodisæt Group. All rights reserved.

jumbo.eu



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

19820