

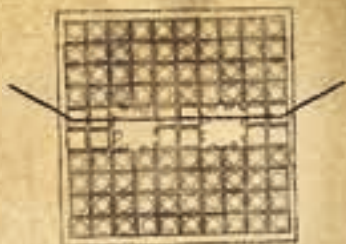
Stratego

ORIGINAL



Guía Rápida

Coloca el biombo en el centro del tablero de juego. Despliega tu ejército a escondidas del adversario colocando las 40 piezas de juego en las primeras cuatro filas del tablero.



El rojo empieza. En cada turno, el jugador tiene que mover una de sus piezas, o atacar una de las piezas del adversario.

Mover

- Mueve una de tus piezas una casilla hacia delante, hacia atrás, hacia la izquierda o hacia la derecha. Los Exploradores (2) son una excepción a esta regla.
- Dos piezas nunca pueden ocupar la misma casilla del tablero.
- Una pieza no se puede mover en diagonal. Tampoco puede moverse a través de las casillas de agua del medio del tablero, ni saltar sobre otra pieza.
- La bandera y las bombas no se pueden mover.
- No puedes mover una pieza de ida y vuelta entre las mismas dos casillas más de tres veces seguidas.
- Tampoco se puede perseguir eternamente una de las piezas del adversario sin atacarla. Si esto sucede, el agresor debe cambiar la jugada.
- Si has hecho ya un movimiento con tu pieza, no puedes volverte atrás.



Atacar

- Coge tu pieza y toca una pieza del adversario que esté directamente delante, detrás, a la izquierda o a la derecha de la tuya. Ambos jugadores revelan sus rangos.
- La pieza de rango más bajo pierde y se retira del tablero. La Espía (1) es una excepción a esta regla.
- Si ambas piezas tienen el mismo rango, las dos se retiran del tablero.
- Si la pieza atacante gana, ocupa la posición de la pieza perdedora.
- Si la pieza defensora gana, se queda donde estaba.

Tropas Especiales



Cualquier pieza que ataque una bomba, pierde. El Minador (3) es una excepción a esta regla.

3



Sólo el Minador (3) puede desactivar una bomba.

2



Sólo un Explorador (2) puede mover o atacar en línea recta un número ilimitado de casillas vacías.

1



Si la Espía (1) ataca al Mariscal (10), le vence. Si es ella la atacada, es derrotada por cualquier pieza, Mariscal incluido.



Ganarás la partida si consigues capturar la bandera del adversario, o si tu adversario, durante su turno, ha quedado bloqueado y no puede mover ninguna de sus piezas.



Primero tenemos a nuestro **Mariscal**: el Barón de Chaussée tiene el rango más alto (10). Él es el primer Mariscal nombrado directamente por el Emperador. Este hombre cuenta con innumerables victorias en su haber. ¡Espero que mañana el Mariscal deje alto nuestro pabellón! Hace un par de días encontré por casualidad una carta de amor en su tienda enviada por una tal **Mademoiselle Siducia**. Ella procede de Córcega, igual que nuestro Emperador... pero no confío en ella. Está desesperada por reunirse con nuestro Mariscal... ¡mañana justamente! ¡En plena batalla! Espero que el **General** tenga los ojos bien abiertos. El General Lauréat es un tipo duro. Me gusta. Todo el mundo le respeta, incluso los **dos Coroneles polacos** a los que nadie puede entender, todo un reto para los tres **Comandantes** que se supone que deben seguir sus órdenes...

Una cosa está clara: es mejor no meterse con los **cuatro Capitanes**, un rango por encima mío. Uno de ellos, un tipo bajito, nos está mangoneando constantemente. Claro que es nuestro superior, ¡pero todo tiene un límite! Ayer, por ejemplo, va y dice...

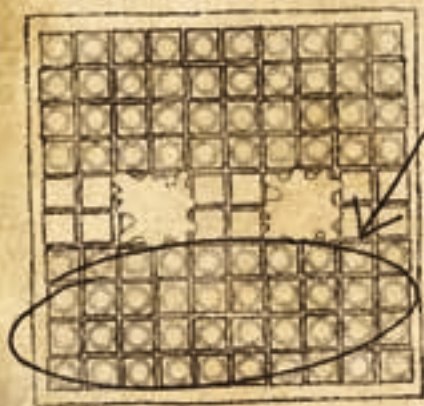
...Bueno, tal vez ahora no sea el momento de contar historias. Antes tengo que considerar nuestro despliegue. Los **cuatro Tenientes** a caballo, yo entre ellos, damos órdenes directas a **cuatro Sargentos** y a **cinco expertos en desactivar bombas**; esta tropa de temerarios Minadores procede de la misma región que yo. ¡Es increíble cómo estos muchachos tienen el valor de neutralizar todas esas **bombas**! ¡No temen ni al mismísimo diablo!

Por último, tenemos nuestra infantería: **ocho Exploradores** a pie, todos ellos veteranos. Esto es todo cuanto queda de nuestro otrora grandioso ejército. Ah, casi se me olvida nuestra arma secreta: ¡**Mademoiselle Joséphine**, nuestra espía! Mañana lo arriesgará todo para "sitiar" al Mariscal de los Casacas Rojas, ya me entendéis...



EL DESPLIEGUE

Mañana nuestra formación será la misma que la del enemigo: **cuatro líneas de diez**. Nos desplegaremos así:



- 2 hombres + 1 espía + 6 bombas + 1 bandera = 40 Casacas Azules
- Aquí es donde se colocarán los 40 Casacas Rojas
- Nos alinearemos sobre las cuatro líneas de la retaguardia
- El enemigo no puede ver quiénes somos, y nosotros tampoco podemos ver su formación porque nuestros hombres están posicionados de espaldas entre sí.
- Collocaremos un biombo entre nuestros dos ejércitos, en medio del campo de batalla, para poder desplegar nuestras fuerzas con el máximo sigilo.

Los Casacas Rojas mueven primero. Pero como siempre digo, "El rojo empieza, pero el azul jamás se rinde".

10



EL OBJETIVO

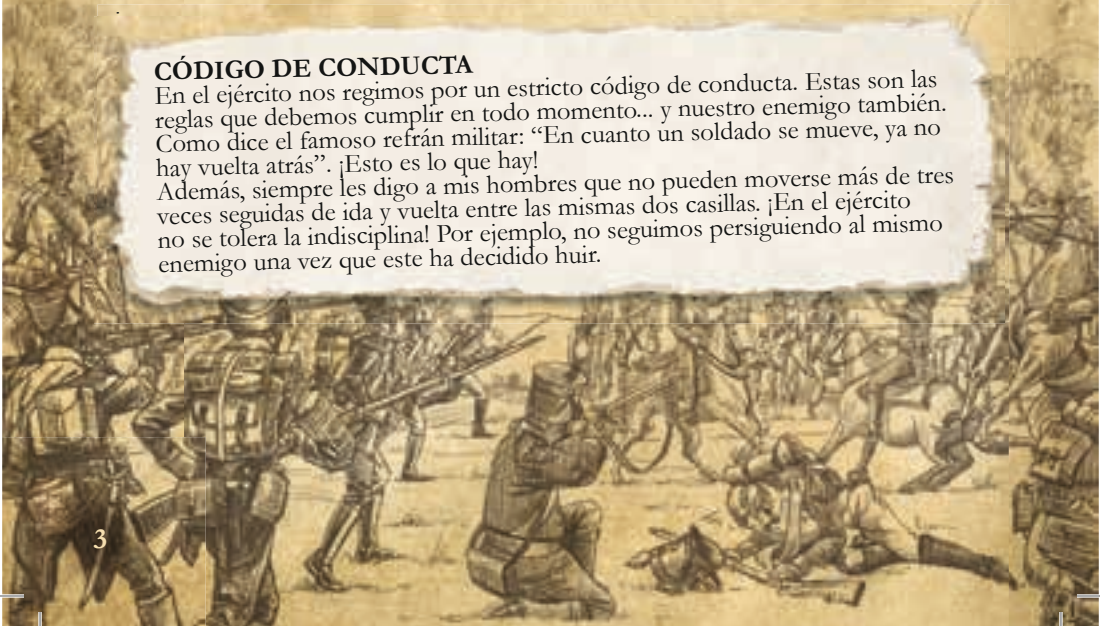
Venceremos la batalla si:

1. Capturamos la bandera de nuestro adversario; o
2. Nuestro adversario no puede hacer ningún movimiento en su turno.

Durante nuestro turno, podemos **movernos o atacar**. Os explicaré la diferencia...

CÓDIGO DE CONDUCTA

En el ejército nos regimos por un estricto código de conducta. Estas son las reglas que debemos cumplir en todo momento... y nuestro enemigo también. Como dice el famoso refrán militar: "En cuanto un soldado se mueve, ya no hay vuelta atrás". ¡Esto es lo que hay! Además, siempre les digo a mis hombres que no pueden moverse más de tres veces seguidas de ida y vuelta entre las mismas dos casillas. ¡En el ejército no se tolera la indisciplina! Por ejemplo, no seguimos persiguiendo al mismo enemigo una vez que este ha decidido huir.



MOVERSE

Primero hay que **moverse**. Se hace así: Uno de nosotros da un paso: hacia delante, hacia atrás, hacia la izquierda o hacia la derecha... y ya está. ¡No se puede mover en diagonal! Tampoco saltamos por encima de las tropas ni atravesamos a nado el agua. Sólo podemos movernos a una posición en la que no haya nadie. Bajo NINGÚN concepto pueden moverse la bandera ni las bombas... ¡sería demasiado peligroso! Después es el turno del enemigo.



¡No nos movemos en diagonal!



Ni nadamos, ni saltamos: los obstáculos deben rodearse.

Sólo los **Exploradores** pueden moverse hacia adelante, hacia atrás o hacia un lado un número ilimitado de casillas, siempre y cuando no haya nadie por el camino. Después de todo, su tarea es adelantarse y examinar la zona. Con este movimiento al enemigo no le resultará difícil detectar al momento a nuestros Exploradores, pero para no delatarse, nuestros hombres pueden decidir moverse una sola casilla por turno.



2

Nuestros Exploradores pueden moverse o atacar un número ilimitado de casillas vacías en su turno.

ATACAR

¿Hay algún Casaca Roja a mi lado, delante o detrás de mí? ¿Sí? ¡Entonces, al **ataque**! Se hace así:

5



Teniente

4



Sargento

¡He vencido al Sargento porque su rango es inferior al mío!



Le daré un toque al enemigo y diré mi rango en voz alta, así: Teniente, quinto en rango.

- Si hay suerte, el enemigo será de rango inferior; esto es, un Sargento (4), un Minador (3), un Explorador (2) o un Espía (1). ¡Derrotaré con facilidad a cualquiera de ellos! Saco al enemigo del campo de batalla y tomo su lugar.
- Sin embargo, si no hay suerte, el enemigo será de rango superior: un Mariscal (10), General (9), Coronel (8), Comandante (7) o Capitán (6). Todos ellos me derrotarán sin despeinarse y tendré que abandonar el campo de batalla. Mi atacante se queda.
- Si el enemigo es del mismo rango, Teniente en este caso, ambos tenemos que abandonar el campo de batalla.
- Si doy un toque a una bomba... ¡Aaaah, imposible sobrevivir! ¡La explosión me lanza fuera del campo de batalla!
- ¿He alcanzado la bandera? ¿Sí? ¡Casacas Azules, la victoria es nuestra!

Como puedes ver, es muy arriesgado atacar al enemigo. Así que en cada turno debemos tomar la decisión de si atacar o no.



En cuanto a las **bombas**, ¡son explosivos devastadores! Permanecen en el mismo lugar durante toda la batalla, y explotan una y otra vez cada vez que se tocan.

3



Sólo un **Minador** puede desactivar una bomba dándole un toque. Sacará la bomba del campo de batalla y tomará su lugar. ¡Estos hombres son increíblemente valerosos!

2



Y no nos olvidemos de nuestros valientes **Exploradores**. Preceden a nuestros hombres en el campo de batalla. En su turno, un Explorador puede moverse varias casillas vacías para atacar directamente a un enemigo.

TÁCTICA

Los rangos inferiores tienen que proteger a nuestros **dos Coroneles**, al **General** y al **Mariscal**. La batalla podrá considerarse perdida si perdemos a estos hombres. A menos que logremos capturar la bandera roja en el momento oportuno...

5

10



Como ya se ha dicho, el **Mariscal** es el de más alto rango... ¡pero no es invencible! Puede tropezarse con una bomba, como el resto de los mortales. Y el Mariscal de los Casacas Rojas se enfrenta un peligro aún mayor...

1



...Porque hemos contratado a una **Espía** con una única misión: eliminar al Mariscal enemigo. Puede hacerlo dándole un toque, como en cualquier ataque convencional. Pero si él (o cualquier otro soldado) la ataca, nuestra Mademoiselle Joséphine no tendrá salvación.

ÓRDENES DEL GENERAL

El General acaba de hacerme una visita. El General Lauréat nos ordena ejecutar una pequeña **misión de entrenamiento** antes de la batalla de mañana. Cree que podemos lograr más con un pequeño ejército si sacamos partido del factor sorpresa. El General Lauréat teme que el enemigo ejecute la misma táctica, pero aun así vale la pena intentarlo. El General me entregó un sobre sellado con la misión de entrenamiento secreta, que dice: "Formaremos un pequeño ejército sobre las cuatro líneas exteriores de nuestro territorio, justo a las afueras de Meerbeeck, esta misma noche. Nuestro ejército para esta misión secreta contará con la bandera, el Mariscal, yo mismo, dos Minadores, dos Exploradores, dos Bombas, y nuestra Espía, cuyo nombre no pronunciaré. Aunque esta misión de entrenamiento es alto secreto, estoy seguro de que los Casacas Rojas optarán por exactamente la misma táctica".



Uf, hemos conseguido sobrevivir a la misión de entrenamiento contra el enemigo. Esto significa que ya estamos listos para que empiece la batalla de verdad. Ahora me retiraré a mi tienda. Descansaré algunas horas antes de que el fragor de la batalla se deje sentir en el campo. Allá vamos, Meerbeeck. ¡Por nuestro Emperador, por nuestro país!

Firmado:
Teniente Jacques Cavalier

Teniente Cavalier