



09495

STRATEGO®

ORIGINAL



F Stratego

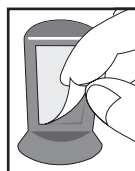
Lors d'une partie de Stratego, tu es le commandant en chef d'une véritable armée, la tienne. Tu dois d'abord disposer tes troupes sur le Champ de Bataille. Il te faudra ensuite être le plus offensif possible tout en maintenant une solide défense. Tu veux attaquer par la droite, mais es-tu certain que ton flanc gauche ne devient pas du même coup trop vulnérable ? Ton drapeau est-il suffisamment protégé ? Et par-dessus tout, es-tu vraiment capable de deviner la stratégie secrète de ton adversaire ?

Contenu de la boîte:

- 2 x 40 pièces • 1 plateau de jeu • 1 paravent
- 2 présentoirs pour trier les pièces

Deux jeux:

Avec cette version de Stratego, il est possible de jouer à deux jeux : Stratego Duel et Stratego Original. Si tu n'as encore jamais joué au Stratego ou si tu connais seulement Stratego Junior, alors Stratego Duel est le jeu idéal pour débiter. Stratego Duel est trois fois plus rapide : à apprendre, à jouer et à gagner. Mais pour devenir un véritable stratège, il te faudra bien sûr jouer au Stratego Original, tu y commanderas une armée complète de 40 pièces. C'est à travers ce jeu que tu pourras vraiment révéler tes capacités de stratège!

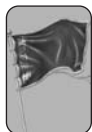


Collez les auto collants dorés sur les pièces rouges et les auto collants argentés sur les pièces bleues.



Stratego Duel:

Dispose pour chacun des joueurs les 10 pièces suivantes :



Drapeau 1x



Bombe 2x



Maréchal 1x



Général 1x



Démineur 2x



Éclaireur 2x



Espionne 1x

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

Lis attentivement les règles du jeu Stratego ci-dessous. Ces règles sont valables aussi bien pour Stratego Duel que pour Stratego Original. Tu verras que Stratego Duel est plus facile à apprendre, car on y joue avec moins de pièces.

Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Duel.

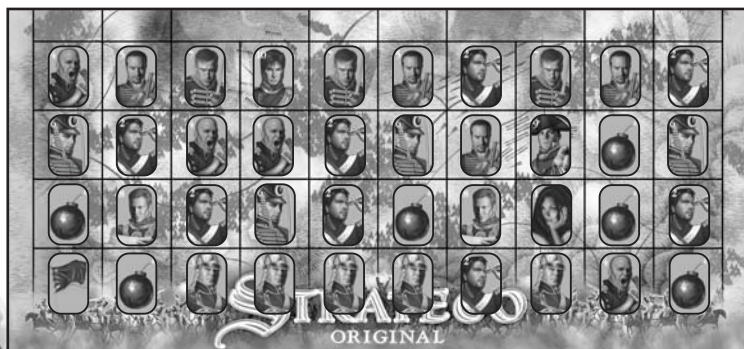


Stratego Original:

Stratego Original se joue avec toutes les pièces. Chaque joueur en a donc 40. Lors du placement initial, toutes les cases des quatre premières rangées doivent par conséquent être occupées. Le but de Stratego Original est de s'emparer du Drapeau ennemi. Il est donc plus prudent de placer ton drapeau un peu à l'arrière, afin d'éviter qu'il ne soit pris tout de suite. Tu disposes de six Bombes pour protéger au maximum ton Drapeau. Tu dois veiller à bien répartir tes pièces les plus fortes et les plus faibles dans ton

aire de jeu, de façon à ce que ton adversaire ne puisse pas facilement s'infiltrer. Mais la disposition de tes troupes doit en même temps t'offrir suffisamment d'occasions d'attaquer...

Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Original



Règles générales:

Avant de commencer:

Pose le plateau de jeu sur la table avec le logo Stratego orienté vers toi. Les joueurs tirent au sort celui des deux qui jouera les pièces rouges, il sera considéré comme le premier joueur.

Place le paravent sur les deux rangées du milieu entre toi et ton adversaire. Le paravent empêche ton adversaire de voir où tu places tes pièces et offre beaucoup d'informations à un joueur débutant. Toutes les pièces y sont illustrées selon l'importance de leur grade et leur nombre.



Résumé du jeu:

Chacun des joueurs dispose d'une armée de 10 pièces (Stratego Duel) ou de 40 (Stratego Original), parmi laquelle le Drapeau. Le but du jeu consiste à s'emparer du Drapeau de l'adversaire tout en protégeant le sien. La première chose à faire est de disposer d'abord secrètement ses pièces sur sa moitié de plateau. Mais veille bien à ce que ton adversaire ne puisse connaître le grade de tes pièces. Tu les placeras donc l'illustration face à toi et le dos tourné vers l'adversaire. Chaque pièce a une certaine valeur : plus sa valeur est élevée et plus son grade est élevé. Si une pièce qui a un grade élevé attaque une pièce dont le grade est inférieur, alors la pièce qui a le grade le plus élevé l'emporte ; l'autre pièce est retirée du Champ de Bataille. Toutes les pièces qui peuvent se déplacer peuvent s'emparer du Drapeau adverse.

Pièces et placement initial:

Les joueurs prennent le présentoir avec les pièces de leur couleur.

Chaque pièce porte une illustration et une valeur. Cette valeur indique le grade de la pièce. Le Maréchal a le grade le plus élevé et présente la valeur 10. Le Général présente la valeur 9 et ainsi de suite jusqu'à l'Espionne qui a une valeur de 1. Seuls les Bombes et le Drapeau n'ont pas de valeur, car ils remplissent un rôle spécial. Tu places tes pièces sur les quatre premières rangées du plateau de jeu. Tu les poses donc avec le dos tourné vers ton adversaire, de manière à ce qu'il ne puisse pas voir la valeur de tes pièces. Les deux rangées du milieu (celles avec les lacs) restent vides. Aucune pièce ne peut être posée sur ces cases pendant le placement initial.

Le placement initial représente une phase très importante du jeu. La victoire ou la défaite en dépend. Tu trouveras à la fin de ces règles quelques conseils à ce sujet.

Les joueurs retirent le paravent dès qu'ils ont fini de placer leurs pièces. Les présentoirs sont posés à côté du plateau. Toutes les pièces éliminées y seront placées, de façon à ce que les deux adversaires puissent voir quelles sont les pièces déjà éliminées. Les présentoirs portent les valeurs qui servent à indiquer où tu peux replacer les pièces éliminées.

Le déroulement d'une partie :

Le joueur qui a la couleur rouge, commence. Les joueurs déplacent ensuite à tour de rôle une pièce. Tu déplaces une pièce vers une case vide ou vers une case où se trouve déjà une pièce adverse, ce qui équivaut alors à l'attaquer. À chaque tour, un joueur n'a le droit de déplacer qu'une seule de ses pièces !

Déplacement des pièces :

Tu déplaces une pièce orthogonalement, jamais en diagonale. Seul l'Éclaireur (valeur 2) obéit à d'autres règles (on y reviendra toute à l'heure).

Il ne peut y avoir qu'une seule pièce par case et les joueurs n'ont pas le droit de sauter par-dessus une case où se trouve déjà une pièce.



Les pièces ne peuvent jamais être déplacées sur les deux lacs situés au milieu du champ de bataille. Elles ne peuvent pas non plus les enjamber.

Avec ta pièce, tu n'as pas le droit de faire indéfiniment des va-et-vient entre deux cases : 3 mouvements au maximum. Il est important d'établir lequel des deux joueurs a commencé à faire des va-et-vient avec une pièce, car il devra en effet s'arrêter le premier et cela peut entraîner des pertes importantes. Cette règle s'appelle la règle des 2 cases.

Il est interdit de chasser une pièce ennemie de manière répétée si la position des pièces reproduit exactement une situation antérieure. L'attaquant doit alors cesser son mouvement.

Les Bombes et le Drapeau sont considérés comme des pièces fixes et ne peuvent plus être déplacées une fois placées.

Les Éclaireurs (2) obéissent à des règles spéciales. Ils peuvent sauter des cases vides aussi souvent qu'ils le veulent. Vers la gauche, la droite, devant ou derrière, mais il faut que cela soit toujours en ligne droite. Ils peuvent aller aussi loin qu'ils le souhaitent, à condition que leur déplacement ne soit pas entravé par la présence d'autres pièces. Ils ne peuvent pas non plus enjamber les lacs. Les éclaireurs sont les seules pièces qui peuvent attaquer sur de grandes distances.



Attaquer

Tu as le droit d'attaquer une pièce de ton adversaire lorsqu'une de tes pièces se trouve sur la case adjacente. Tu ne peux attaquer une pièce en diagonale.

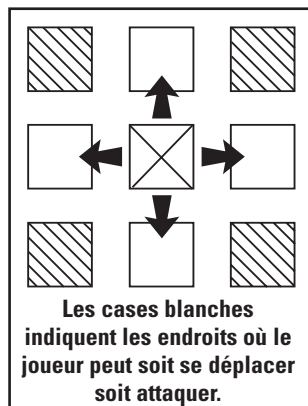
Une attaque se déroule comme suit : tu prends ta pièce entre les doigts, touches la pièce ennemi et énonce le grade (ou la valeur) de ta pièce. Ton adversaire énonce ensuite le grade (ou la valeur) de sa pièce.

La pièce qui a le grade le plus faible est éliminée et retirée du champ de bataille. Si la pièce qui attaque l'emporte, elle prend alors la place de celle qui a perdu. Si la pièce attaquée l'emporte, alors elle reste en place.

Si ta pièce attaque une pièce de grade équivalent, alors les deux pièces sont éliminées.

Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer.

Comme on l'a déjà indiqué, un Éclaireur peut attaquer sur une longue distance. Mais les cases parcourues doivent absolument être libres et il faut toujours que ce soit en ligne droite. Un Éclaireur (2) peut donc neutraliser une Espionne (1) qui se trouve assez loin.



Les grades :

Le Maréchal (10) bat le Général (9) et tous les grades inférieurs. Le Général (9) bat les Colonels (8) et tous les grades inférieurs. Et ainsi de suite jusqu'à l'Espionne (1) qui a le grade le plus faible. Les grades sont illustrés selon leur ordre d'importance sur le paravent et au début de cette règle de jeu. Ils sont accompagnés du nom associé à leur grade, ce qui est une bonne manière de les apprendre. Tu peux bien sûr te contenter des valeurs et dire par exemple « mon '8' bat ton '5' », mais cela a tout de même plus d'allure si tu dis « mon Colonel bat ton Lieutenant » !

Bombes et Démineurs (3). Toutes les pièces qui attaquent une Bombe sont éliminées. La Bombe reste en place, elle n'est pas éliminée ! Seule exception à la règle : le Démineur. Si le Démineur attaque une Bombe, alors celle-ci est désamorcée et doit être retirée du Champ de Bataille. Le Démineur prend alors sa place.





L'Espionne (1). L'Espionne a le grade le moins élevé. Chaque pièce qui l'attaque est donc assurée de l'emporter. Mais elle a une caractéristique spéciale qui la rend particulièrement dangereuse : si l'Espionne attaque le Maréchal (10), celui-ci est éliminé ! Cette règle n'est valable que si l'Espionne attaque. Dans le cas contraire, le Maréchal l'emporte et l'Espionne est retirée du plateau.

Le vainqueur :

Le joueur qui réussit à s'emparer du drapeau adverse, remporte la bataille. Tu remportes également la bataille si ton adversaire ne peut plus déplacer ses pièces. C'est le cas lorsqu'il ne lui reste plus que des Bombes et son Drapeau ou bien si ses dernières pièces sont encerclées par des Bombes.



Conseils tactiques :

- Pose ton Drapeau sur l'une des cases de la dernière rangée. Place éventuellement des Bombes tout autour, de manière à ce que seuls les Démineurs (3) ennemis puissent s'emparer de ton Drapeau.
- Il peut également être astucieux de tromper ton adversaire en plaçant une Bombe dans un angle du Champ de Bataille. Tu fais ainsi croire à ton adversaire que ton Drapeau s'y trouve, tandis qu'en réalité, il est caché ailleurs !
- Attention ! Ne place pas trop de Bombes sur la ligne de front, car tu entraves alors le passage de tes propres troupes.
- Place sur les deux premières rangées aussi bien des pièces ayant un grade élevé que des pièces ayant un grade faible. Une pièce est relativement protégée si elle est placée devant ou à côté d'une autre pièce dont le grade est au minimum deux fois plus élevé. Si par exemple ton Lieutenant (5) est battu par un Capitaine (6) ennemi, alors tu auras au moins besoin d'un Commandant (7) pour le battre à ton tour.
- Dispose également quelques Eclaireurs (2) sur les premières rangées. Tu pourras ainsi partir en reconnaissance des troupes ennemies. Mais places-en également quelques-uns à l'arrière pour les épargner jusqu'à la fin de la partie. Car jouer sans Eclaireurs équivaut à jouer en aveugle.
- Place une pièce Espionne (1) auprès d'un Général (9), afin de protéger ce dernier dans l'éventualité où le Maréchal ennemi voudrait l'attaquer.
- Il est tentant de pénétrer une zone ennemie inconnue avec des pièces ayant un grade élevé, mais le risque est grand : si tu perds ton Colonel ou une pièce plus importante encore, alors il y a de fortes chances pour que tu perdes par la suite la partie.
- Dès que tu as localisé le Maréchal ennemi, ton Général est alors capable d'éliminer à coup sûr chaque pièce qui s'est déplacée et qui n'est plus protégée par le Maréchal.

Et maintenant ... à l'attaque !

