



4	4	8	2	1	3
luitenant <i>lieutenant</i> lieutenant <i>Leutnant</i> löjtnant <i>löjtnant</i> luogotenente	kapitein <i>capitaine</i> captain <i>Hauptmann</i> kapten <i>kaptajn</i> capitano	verkenner <i>éclaireur</i> scout <i>Aufklärer</i> spejare <i>spejder</i> esploratore	kolonel <i>colonel</i> colonel <i>Oberst</i> överste <i>oberst</i> colonello	generaal <i>général</i> general <i>General</i> general <i>general</i> generale	major <i>commandant</i> major <i>Major</i> major <i>major</i> comandante



4	1	5	6	1	1
sergeant <i>sergent</i> sergeant <i>Unteroffizier</i> underofficer <i>underofficer</i> sergente	vaandel <i>drapeau</i> flag <i>Fahne</i> fana <i>fane</i> bandiera	mineur <i>démineur</i> miner <i>Mineur</i> minör <i>minor</i> ingegnere	bom <i>bombe</i> bomb <i>Bombe</i> bomb <i>bombe</i> bomba	spion <i>espion</i> spy <i>Spion</i> spion <i>spion</i> spia	maarschalk <i>maréchal</i> marshal <i>Feldmarschall</i> fältmarskalk <i>feltmarskalk</i> maresciallo

STRATEGO® is een spel, dat niet alleen de twee spelers, maar ook de toeschouwers vele gezellige en spannende uren zal bezorgen.

Het doel van Stratego is: het vaandel van de tegenpartij te veroveren.

Hiertoe krijgt iedere speler een leger van 40 speelstukken, in rangorde bestaande uit:

1 spion	4 luitenants	1 generaal
8 verkenners	4 kapiteins	1 maarschalk
5 mineurs	3 majoors	1 vaandel
4 sergeants	2 kolonels	6 bommen

Deze stukken moeten strategisch zodanig worden opgesteld, dat aanval en verdediging gunstig verlopen. Strategie – grondbeginsel van vele spellen, o.m. schaken en dammen – doet de gedachten onwillekeurig uitgaan naar oorlogvoering.

Het is echter geenszins de bedoeling van de uitgever, een oorlogsspel te brengen, maar daar de rangorde van het leger zich er zo uitermate toe leent, de stukken een bepaalde waarde te geven, is deze vorm gekozen.

opstelling der stukken

Eerst wordt geloot, wie met de rode stukken zal spelen, daar de rode partij het spel mag openen. De spelers leggen vervolgens het speelbord tussen zich in, het *Stratego embleem* naar zich toegekeerd en plaatsen in elk vakje van de voor hen liggende speelhelft een speelstuk, maar zodanig, dat de rugzijde ervan naar de tegenspeler is gekeerd en deze dus de opstelling niet kent. Bij het opstellen moeten de middelste twee rijen vakjes onbezet blijven, evenals de twee meren, welke laatste echter ook tijdens het spel niet door de legers mogen worden doortrokken. Dat de stukken strategisch moeten worden opgesteld, zal uit de spelregels blijken.

spelregels

Om beurten mogen de spelers één van hun stukken een vakje verplaatsen, hetzij naar voren of naar achteren, hetzij naar links of naar rechts. Alleen de verkenner mag ook in één beurt over meer dan één onbezet vakje springen, echter niet verder dan tot het vakje voor of naast een tegenstander, waardoor hij uiteraard wél zijn rang verraadt.

Vaandel en bommen mogen niet worden verplaatst en blijven dus gedurende het gehele spel op hun plaats van opstelling staan.

Zijn de vijandelijke speelstukken elkaar genaderd – de stukken kunnen hierbij *tegenover* of *naast* elkaar staan – dan mag de speler die aan de beurt komt, zijn stuk opnemen, dat van de tegenpartij er mee aantikken en tegelijkertijd zijn rang noemen. De tegenspeler antwoordt met het noemen van de rang van zijn stuk. Is dit een stuk met een *lagere* rang, dan wordt dit van het bord genomen en het stuk met de hogere rang neemt de vrijgekomen plaats in. Blijkt het stuk van de tegenspeler echter een *hogere* rang te hebben, dan verdwijnt het stuk met de lagere rang van het bord en blijft het stuk met de hogere rang op zijn plaats staan. De spion valt dus voor de verkenners, de verkenners vallen voor de mineurs, de mineurs voor de sergeants, de sergeants voor de kapiteins, enz. Bij *gelijke* rang vallen echter *beide* stukken.

Wanneer twee stukken bij elkaar staan, hoeft niet dadelijk te worden geslagen; het initiatief hiertoe kan van beide spelers uitgaan. Op een *bom*, die zelf *niet* verplaatst mag worden, valt elk stuk, ongeacht zijn rang, behalve een *mineur*. Tikt één van de spelers nml. een bom aan, dan wordt geantwoord met *plof*. Alleen de *mineurs* zijn in staat de bommen onschadelijk te maken, waarna laatstgenoemde uit het veld moeten worden genomen.

Het *vaandel*, dat ook niet mag worden verplaatst, valt voor *elk* stuk van de tegenpartij. De *maarschalk*, de hoogste in rang, valt *alleen* voor de spion, wanneer hij door deze wordt aangetikt. Tikt de maarschalk echter de spion aan, dan valt de laatste. Heeft een speler geen verplaatsbare stukken, b.v. alleen vaandels en bommen, dan moet hij voor de tegenpartij *capitulieren*. Een stuk mag niet meer dan *vijfmaal* tussen dezelfde

2 vakken worden heen en weer geschoven. Wie het vaandel van de tegenpartij heeft veroverd, is winnaar.

tactiek

Uit het bovenstaande blijkt, dat de opstelling bepalend voor de uitslag kan zijn. Het zal verstandig zijn het vaandel door enige bommen te omringen, teneinde het goed te kunnen verdedigen. Om de tegenspeler te misleiden, zal men er echter ook goed aan doen, een paar bommen op enige afstand van het vaandel te plaatsen. Een enkele hoge rang in de voorste linies is goed, maar de speler die zijn hoge officieren snel verliest, staat zwak. Verkenner in de voorste linies hebben hun nut, zij tasten de kracht van de tegenpartij af; maar wie ze kwijt is, speelt als een blinde.



STRATEGO® est un jeu non seulement passionnant pour les deux joueurs actifs, mais également captivant pour les spectateurs.

La stratégie, qui est le principe fondamental de nombreux jeux tels que les échecs et les dames, a donné son nom à Stratego.

Le but à atteindre dans le jeu de Stratego est de s'emparer du drapeau de la partie adverse. A cet effet, chaque joueur dispose d'une armée de 40 pièces classées suivant les grades militaires, ce qui permet de retenir facilement la valeur des pièces. Cette dénomination n'a cependant pas été prise avec l'intention de lancer un jeu inspiré de la guerre, mais simplement comme exercice psychologique d'attaque et de défense. L'armée de chaque joueur se compose dans l'ordre croissant de la valeur des pièces. Les pièces sont:

1 espion	4 lieutenants	1 général
8 éclaireurs	4 capitaines	1 maréchal
5 démineurs	3 commandants	1 drapeau
4 sergents	2 colonels	6 bombes

On doit disposer stratégiquement les pièces de façon à ce que l'attaque et la défense se déploient en faveur de chaque joueur qui les déplace.

disposition des pièces

Il y a deux camps: les rouges et les bleus. Etant donné que ce sont les rouges qui ouvrent le jeu, on tire d'abord au sort pour déterminer à quel joueur cette couleur sera attribuée.

Les joueurs se placent face à face, le carton du jeu entre eux, l'emblème Stratego étant tourné vers eux.

Chaque joueur place une pièce dans chaque case de la moitié du carton qui lui est attribuée, mais de telle façon que l'adversaire ne voit que les dos de ces pièces, afin que ce dernier

ignore la valeur de chacune des pièces placées.

Les deux rangs de cases du milieu restent inoccupés, de même que les deux lacs à travers lesquels les deux armées ne peuvent pas se mouvoir au cours du jeu.

La disposition des pièces doit être étudiée d'après les règles du jeu d'une part, et suivant l'inspiration stratégique du joueur d'autre part.

règles du jeu

A tour de rôle, les joueurs peuvent déplacer une de leurs pièces d'une case à la fois, soit en avant ou en arrière, soit latéralement à gauche ou à droite. Seul l'éclaireur a le droit en un coup, de sauter par dessus plus d'une case libre, cependant pas plus loin que la case devant ou à côté d'un adversaire, ce par quoi il trahit naturellement son rang.

Le drapeau et les bombes ne doivent pas être déplacés et restent donc pendant tout le jeu sur les cases où ils ont été placés au début. Lorsque les pièces adversaires se sont rapprochées – les pièces se trouvant soit face à face, soit à côté les unes des autres – le joueur peut prendre une de ses pièces et en touchant celle de son adversaire, il doit nommer le grade de sa pièce personnelle. Le joueur adverse répond en nommant le rang de sa pièce. Si c'est une pièce d'un rang inférieur, elle est alors enlevée du carton et la pièce de rang supérieur prend la place devenue libre. Si cependant la pièce de l'adversaire est d'un rang supérieur, alors la pièce de rang inférieur disparaît du carton et la pièce de rang supérieur reste à sa place. En cas de rangs identiques, les deux pièces tombent.

L'espion tombe devant les éclaireurs, ceux-ci tombent devant les démineurs, les démineurs tombent devant les sergents, les sergents devant les lieutenants, etc. Si toutes les pièces se trouvent rapprochées, il n'est pas nécessaire d'attaquer immédiatement; l'initiative de l'attaque peut venir de chacun des deux joueurs.

Chaque pièce, quoi que soit son rang, sauf un démineur, tombe contre une bombe qui, rappelons-le, ne doit pas être déplacée. Si l'un des joueurs vient à frapper une bombe de l'adversaire, celui-ci répond *boum*. Seul un démineur est en mesure de détruire une bombe, après quoi elle doit être retirée du jeu.

Le drapeau, qui ne doit pas être déplacé, tombe devant n'importe quelle pièce de l'adversaire. Le maréchal, le plus haut en grade, tombe seulement devant l'espion, s'il est pris par le dernier. Quand, au contraire, le maréchal touche à l'espion, ce dernier tombe. Si un joueur ne peut plus déplacer aucune de ses pièces, par exemple lorsqu'il n'a plus que des bombes et le drapeau, il doit capituler. Une pièce ne peut être déplacée plus de cinq fois de suite entre les mêmes 2 cases. C'est le joueur qui réussit à s'emparer du drapeau de son adversaire, qui est le gagnant.

tactique

D'après les règles du jeu ci-dessus indiquées, il ressort que la mise en place des pièces au début du jeu peut être déterminante pour l'issue de la partie. Il sera donc raisonnable d'entourer le drapeau de quelques bombes, afin de bien pouvoir le défendre. Pour tromper l'adversaire, on fera bien, toutefois, de disposer aussi deux ou trois bombes à une certaine distance de ce drapeau. Quelques pièces d'un grade supérieur en première ligne peuvent être d'une bonne valeur stratégique, mais un joueur qui perd rapidement ses officiers supérieurs se trouve dans une position défavorable. Les éclaireurs ont leur raison d'être en première ligne, car ils permettent de sonder la puissance de l'adversaire mais si l'on vient à les perdre, on doit jouer ensuite comme un aveugle.

