

SPELREGELS

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.

Hier toe krijgt iedere speler een leger van 40 speelstukken, waarvan u hierboven de emblemen, de rangorde en de aantallen ziet staan.

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 oorlogspel 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 speelheft een speelstuk, maar zodanig, dat de rugzijde ervan naar de tegen-speler is gekeerd en deze dus de opstelling niet kent. Bij het opstellen moeten de middelste twee rijen 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. De verkenner mag zich, in tegenstelling tot de andere stukken, in één beurt over meer dan één leeg vak verplaatsen. Hij kan dan eindigen op een leeg vak of op een stuk van de tegenstander.

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

Zijn twee 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, behoeft 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 laatstgenoemden 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 vaandel en bommen, dan moet hij voor de tegenpartij *capituleren*. 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. Verkenners in de voorste linies hebben hun nut, zij tasten de kracht van de tegenpartij af; maar wie ze kwijt is, speelt als een blinde.

RÈGLES DU JEU

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. Chaque joueur dispose d'une armée de 40 pièces, dont vous pouvez voir ci-dessus et sur le damier les emblèmes, les grades militaires et le nombre.

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.