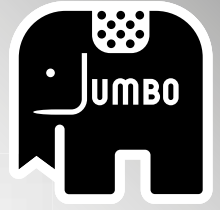


Ook verkrijgbaar
Auch erhältlich

Egalement disponible
Also available



12768



12679



12765



12763



19508

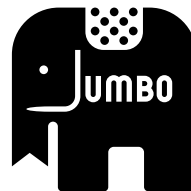


12761



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

© 2017 Jumbodiset Group. All rights reserved.



jumbo.eu

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in China. **F** Attention ! Ne convient pas aux enfant de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué en Chine. **UK** Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in The Netherlands. Made in China. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in China.



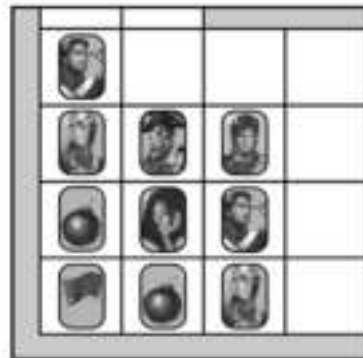
- NL** SPELREGELS
- FR** RÈGLES DU JEU
- UK** GAME RULES
- DE** SPIELREGELN

1

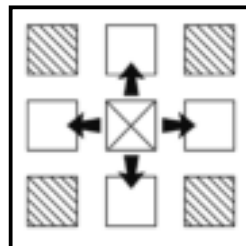
Rangen en aantal speelstukken per rang.
 Grades et nombres de pièces par grade.
 Ränge und Spielfiguren pro Rang.
 Ranks and numbers of pieces for each rank.

Drapeau	Maréchal	Général	Edelme	Major	Captaine
Flag	Feldmarschal	General	Edelm	Major	Haupmann
x1	x1	x1	x2	x3	x4
Lieutenant	Sergent	Minneur	Verkenner	Spion	Bombe
Lieutnant	Unteroffizier	Minneur	Aufklärer	Spion	Bombe
Lieutnant	Sergeant	Minor	Scout	Spy	Bomb
x4	x4	x5	x8	x1	x6

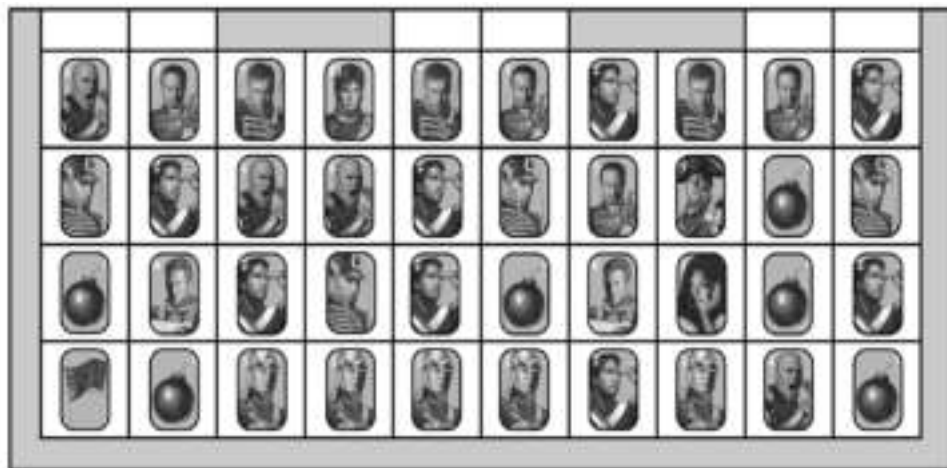
2



4



3



NL

Stratego® is het klassieke spel van aanval en verdediging waar het allemaal draait om het veroveren van de vlag. Spanning en verrassing zijn belangrijke elementen van het spel. De regels van Stratego® Travel zijn hetzelfde als die van Stratego® Original of Stratego® Duel.

INHOUD

- Speelbord
- 2 x 40 Magnetische speelstukken
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Beide spelers beschikken over een leger van veertig stukken (afbeelding 1). Deze stukken hebben verschillende rangen. De spelers hebben ieder een vlag. Het gaat erom de eigen vlag te verdedigen en de vlag van de tegenstander te veroveren. Dit doe je door eerst een geheime, slagvaardige opstelling te maken en dan begint de strijd...

VOORBEREIDING

1. Bepaal wie met welke kleur speelt, want rood begint.
2. Leg het speelbord zodanig neer dat de spelers de opberg-ruimte naar zich toe hebben liggen. De roodspeler heeft de rode sticker met de rangen naar zich toe, zijn tegenstander de blauwe sticker.

TWEE SPELLEN

Met deze versie van Stratego kunnen twee spellen gespeeld worden: Stratego Duel en Stratego Original. Als je nog nooit Stratego hebt gespeeld of alleen Stratego Junior kent, dan is Stratego Duel het ideale spel om mee te beginnen. Stratego Duel is 3x snel: snel leren, snel spelen en snel winnen. Maar om een echte Strateeg te zijn, speel je natuurlijk Stratego Original, waarbij je opperbevelhebber bent van een compleet leger met veertig stukken. Daarin kun je laten zien, wat je echt waard bent.

STRATEGO DUEL

Speel je Stratego Duel leg dan voor beide spelers de volgende tien stukken klaar: Vlag 1x, Bom 2x, Maarschalk 1x, Generaal 1x, Mineur 2x, Verkenner 2x, Spion 1x. De stukken worden opgesteld op de onderste vier rijen van het speelbord. Voor je tien stukken kun je dus kiezen uit veertig velden. Je kunt al je stukken bijvoorbeeld achteraan in een hoek plaatsen, waarbij je de vlag ook nog beschermt met twee bommen (zie voorbeeld). Dit heeft het voordeel dat alleen de vijandelijke mineurs de vlag kunnen veroveren, omdat alleen zij de bommen weg kunnen slaan. Het nadeel is dat de tegenstander weet in welke hoek hij de vlag moet zoeken. De keuze van de slimste opstelling is aan jou. Lees de algemene Stratego regels hieronder goed door. Die regels gelden voor zowel Stratego Duel als voor Stratego Original. Je zult merken dat Stratego Duel makkelijker te leren is, doordat je met minder stukken speelt. Afbeelding 2: Een voorbeeld van een opstelling voor Stratego Duel.

STRATEGO ORIGINAL

Stratego Original speel je met alle stukken. Iedere speler heeft er dus veertig. Dit betekent dat bij het opstellen alle velden van de onderste vier rijen bezet worden. Het doel van Stratego is het veroveren van de vijandelijke vlag. Het is dan ook verstandig om jouw vlag ergens achteraan te zetten, waar hij niet onmiddellijk geslagen kan worden. Je hebt zes bommen tot je beschikking om de vlag extra te beschermen. Je moet je hoge en lage stukken goed over het veld verdelen, zodat de vijand niet makkelijk bij je kan binnenvallen. Maar je opstelling moet daarnaast natuurlijk ook aanvalskansen bieden. Afbeelding 3: Een voorbeeld van een opstelling voor Stratego Original.

ALGEMENE REGELS

SPEL IN HET KORT

Leg het speelbord op tafel. De spelers loten wie er met rood speelt, want rood mag beginnen. Beide spelers beschikken over een leger van tien (Stratego Duel) of veertig (Stratego Original) stukken, waaronder de vlag. Je moet proberen de vlag van je tegenstander te veroveren en die van jezelf te verdedigen. Allereerst maak je een geheime opstelling. Dit doe je door de stukken zodanig op jouw helft van het speelbord te plaatsen, dat de tegenstander de rang niet kan zien. Je plaatst de stukken dus met de beeldzijde naar jezelf toe en met de rug naar de tegenstander. De stukken hebben een zekere rangorde: hoe hoger het nummer hoe hoger de rang. Als een stuk met een hoge rang een stuk met een lagere rang slaat, dan wint de hogere rang en moet het stuk met de lagere rang van het bord. De vlag kan geslagen worden door alle vijandelijke stukken, die verplaatst mogen worden.

DE SPEELSTUKKEN EN DE OPSTELLING

Op de stukken staat een afbeelding en een nummer. Dit nummer geeft de hoogte van de rang aan. De maarschalk is de hoogste in rang en heeft nummer 10, de generaal heeft 9 tot aan de spionne die nummer 1 heeft. Alleen de bommen en de vlag hebben geen nummer, omdat zij een speciale rol vervullen. Je plaatst je stukken op de onderste vier rijen van het speelbord. Je plaatst de stukken dus met de rug naar de tegenstander toe, zodat hij de afbeelding niet kan zien en jij wel. De twee middelste rijen (die met de meertjes) blijven leeg. Hier mogen bij het opstellen geen speelstukken geplaatst worden. De opstelling is een belangrijk onderdeel van het spel. Winst of verlies hangen ervan af. Aan het einde van deze handleiding staan enkele tips.

SPELVERLOOP

Rood begint. Vervolgens verplaatsen de spelers om de beurt een stuk. Je verplaatst een stuk naar een leeg veld of naar een veld waar een stuk van de tegenstander staat. Dit laatste

heet een aanval. Per beurt mag een speler altijd maar één stuk verplaatsen!

VERPLAATSEN

Je verplaatst een stuk door het één vakje naar links, of één naar rechts, één naar voren of één naar achteren te zetten (**afbeelding 4**). De verkenner (nummer 2) is hierop een uitzondering; hierover later meer. Er mag maar één stuk op één veld staan; stukken kunnen niet over andere stukken heen springen en stukken kunnen ook niet diagonaal worden verplaatst. Speelstukken mogen niet in de twee meren in het midden van het speelbord komen. Ze kunnen er ook niet overheen springen. Je mag met een speelstuk niet ononderbroken tussen 2 velden heen en weer blijven schuiven. Het mag niet meer dan 3 keer. Het is belangrijk vast te stellen welke speler met het heen en weer schuiven is begonnen. Deze moet er namelijk als eerste mee ophouden en dit kan belangrijk stukverlies tot gevolg hebben. Deze regel heet de 2 velden regel. Je mag ook niet voortdurend achter één of meer vijandelijke stukken aanzitten over meer dan 2 velden. Als dit gebeurt dan moet de aanvallende er mee ophouden. De bommen en de vlag mogen nooit worden verplaatst en blijven dus gedurende het hele spel op hun plaats van opstelling staan.

Voor de verkenners (2) gelden speciale regels. Verkenners kunnen onbeperkt over lege velden heen springen. Maar natuurlijk wel in een rechte lijn. Dus naar links, naar rechts, naar voren en naar achteren. Zo ver ze willen, mits de velden leeg zijn, want ze kunnen niet over de eigen of vijandelijke stukken heen springen. Ze kunnen ook niet over de meertjes springen. Verkenners zijn de enige stukken die over grote afstand kunnen aanvallen.

AANVALLEN

Wanneer je met een stuk direct voor, naast of achter een stuk van de tegenstander staat, mag je dat stuk aanvallen. Aanvallen gaat zo: je neemt je stuk, tikt het vijandelijke stuk aan en noemt de rang (of het nummer) van jouw stuk. Je tegenstander noemt vervolgens de rang (of het nummer) van zijn stuk. Het stuk met de laagste rang sneuvelt en verdwijnt van het bord. Als het aanvallende stuk wint, neemt het de plaats in van het gesneuvelde stuk. Als het verdedigende stuk wint, blijft het gewoon staan. Als je een stuk aanvalt van gelijke rang, dan sneuvelen beide stukken. Aanvallen is nooit verplicht. Zoals al eerder opgemerkt, mag een verkenner over grote afstand aanvallen. De tussenliggende velden moeten vrij zijn en het mag alleen in een rechte lijn. Een verkenner (2) kan dus de spionne (1) van grote afstand uitschakelen.

DE RANGEN

De maarschalk (10) verslaat een generaal (9) en alle lagere rangen. De generaal (9) verslaat de kolonels (8) en alle lagere rangen. Dit gaat zo verder tot aan de spionne (1), wat de laagste rang is. De rangen staan in de juiste volgorde afgebeeld aan het begin van deze spelregels. Daar staan ze met de naam van de rang erbij. Het is leuk om de rangen te leren. Natuurlijk kun je volstaan met de nummers, bijvoorbeeld mijn '8' wint van jouw '5', maar het klinkt beter om te zeggen dat 'mijn kolonel' van 'jouw luitenant' wint.

Bommen en mineurs (3). Elk stuk dat een bom aanvalt, sneuvelt. De bom blijft gewoon staan. Er is één uitzondering en dat is de mineur. Als de mineur een bom aanvalt is de bom onschadelijk gemaakt en moet deze van het bord. De mineur neemt vervolgens de plaats in van de verwijderde bom.

De spionne (1). De spionne is een verleidelijke dame; ze is de laagste in rang. Elk stuk dat haar aanvalt, wint. Maar zij heeft één bijzondere eigenschap en dit maakt haar tot een verraderlijke intrigante. Als de spionne de maarschalk (10) aanvalt, dan verslaat zij de maarschalk! Dit geldt alleen als de spionne aanvalt. Valt de maarschalk haar aan, dan wint de maarschalk en verdwijnt de spionne van het bord.

De vlag kan door ieder ander stuk worden geslagen. Dus ook door een springende verkenner!

DE WINNAAR

Je wint als het je lukt om de vlag van je tegenstander te veroveren. Je wint ook als je tegenstander niet meer kan zetten. Dat is het geval als je tegenstander alleen maar bommen en de vlag overheeft. Of als zijn laatste bewegende stukken zijn ingesloten door bommen.

TIPS

- Zet je vlag ergens op de laatste rij(en). Zet er eventueel bommen omheen, zodat alleen vijandelijke mineurs (3) je vlag kunnen veroveren.
- Het kan ook slim zijn om met bommen de hoekvelden te beschermen, alsof daar je vlag staat. Ondertussen staat je vlag in werkelijkheid ergens in het midden achterin verstopt!
- Let op! Plaats niet te veel bommen in de frontlinie. Je belemmert je eigen speelstukken ermee.
- Zet zowel hogere als lagere stukken op je eerste twee rijen. Een stuk staat redelijk gedekt als er een stuk achter of naast staat, dat minstens twee rangen hoger is. Immers als bijvoorbeeld jouw luitenant (5) geslagen wordt door een vijandelijke kapitein (6), heb je minstens een majoor (7) nodig om terug te slaan.
- Plaats ook een aantal verkenners (2) op de eerste rijen. Je kunt er aanstormende vijandelijke troepen mee verkennen. Maar plaats er ook een paar achterin om ze te sparen voor het eindspel. Wie namelijk zonder verkenners speelt, speelt als een blinde.
- Plaats je spionne (1) in de buurt van je generaal (9). Mocht je generaal bedreigd worden door de vijandelijke maarschalk (10), dan kan de spionne je generaal dekken.
- Het is verleidelijk om met hogere stukken onbekend vijandelijk gebied binnen te trekken. Het risico is erg groot: als je een kolonel of nog hoger verliest, leidt dit meestal tot verlies van de partij.
- Zodra je de vijandelijke maarschalk kent, kan jouw generaal ieder stuk slaan dat bewogen heeft en niet door die maarschalk wordt gedekt.

Ten aanval!



Stratego® est le grand jeu d'attaque et de défense où les joueurs doivent s'emparer du drapeau adverse. Riche en suspense et en renversements de situations, la victoire s'y gagne après de rudes combats. Les règles de Stratego® Travel sont identiques à celles de Stratego® Original et Stratego® Duel.

CONTENU

- Plateau de jeu
- 2 x 40 pièces magnétiques
- Règles du jeu

BUT DU JEU

Chacun des joueurs dispose d'une armée de quarante pièces (**image 1**). Comme les militaires, ces pièces ont différents grades. Chaque joueur dispose également d'un drapeau. Le but du jeu consiste à protéger son drapeau tout en essayant de s'emparer de celui de son adversaire. Chaque joueur disposera secrètement ses pièces en position de combat avant de commencer la bataille.

PRÉPARATION

1. Les joueurs choisissent une couleur (les pions rouges commencent le jeu)
2. Posez le plateau de jeu devant vous de manière à ce que chaque espace (champs) soit devant les joueurs. Les joueurs disposeront leurs pièces l'autocollant face à eux.

DEUX JEUX

Avec cette version du Stratego, il est possible de jouer à deux jeux: Stratego Duel et Stratego Original. Si vous n'avez jamais joué au Stratego ou si vous ne connaissez que le 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 vous faudra jouer au Stratego Original et y commander une armée complète de 40 pièces. C'est au travers de ce jeu que vous pourrez vraiment révéler vos capacités de stratège!

STRATEGO DUEL

Si vous jouez au Stratego Duel, chaque joueur placera et jouera avec les pièces suivantes : Drapeau 1x, Bombe 2x, Maréchal 1x, Général 1x, Démineur 2x, Éclaireur 2x, Espionne 1x. Les pièces sont disposées sur les quatre rangées en bas du plateau. Pour disposer vos 10 pièces, vous avez de ce fait le choix entre 40 cases. Vous pouvez par exemple placer toutes vos pièces dans un coin à l'arrière et protéger votre drapeau avec deux bombes (voir exemple). Cette disposition a pour avantage que seuls les démineurs adverses pourront s'emparer de votre drapeau (en effet, eux seuls ont le pouvoir de désamorcer les bombes). L'inconvénient dans ce placement est que votre adversaire saura rapidement ou chercher votre drapeau. Mais c'est à vous de choisir la disposition que vous estimez la plus ingénieuse. Lisez attentivement les règles du jeu Stratego ci-dessous. Ces règles sont valables aussi bien pour le Stratego Duel que pour le Stratego Original. Vous verrez que le Stratego Duel est plus facile à apprendre, car on

y joue avec moins de pièces. **Image 2** : Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Duel.

STRATEGO ORIGINAL

Vous jouerez au Stratego Original avec 40 pièces chacun. Cela signifie que lors de votre placement toutes les 4 cases du dessous seront occupées. Le but du Stratego Original est de s'emparer du drapeau ennemi. Il est donc plus prudent de placer votre drapeau un peu à l'arrière, afin d'éviter qu'il ne soit pris immédiatement. Vous disposez de six bombes pour le protéger au mieux. Afin que votre adversaire ne puisse facilement s'infiltrer dans votre jeu, veillez à bien répartir vos pièces les plus fortes et les plus faibles sur le plateau de jeu. N'oubliez pas que la disposition de votre armée doit en même temps vous offrir suffisamment d'occasions d'attaquer...

Image 3 : Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Original.

RÈGLES GÉNÉRALES

LE JEU EN DEUX TROIS MOTS

Les joueurs choisissent leur couleur (les rouges commencent la partie). Les joueurs disposent d'une armée de 10 pièces pour le Stratego Duel ou de 40 pièces pour le Stratego Original dont le drapeau. Le but du jeu consiste à s'emparer du drapeau de l'adversaire tout en protégeant le sien. Disposez secrètement vos pièces sur le plateau et veillez à ce que votre adversaire ne puisse reconnaître le grade de celles-ci. Vous placerez donc l'illustration face à vous, le dos tourné vers l'adversaire. Chaque pièce a une 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, la pièce qui a le grade le plus élevé l'emporte et prend la place de la pièce vaincue sur le tableau de jeu (la pièce vaincue est retirée du jeu). Toutes les pièces que l'on peut déplacer, peuvent s'emparer du drapeau adverse.

LES PIÈCES ET LA DISPOSITION

Chaque pièce porte une illustration et une valeur indiquant son grade. 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 la valeur 1. Seuls les bombes et le drapeau n'ont pas de valeur car ils remplissent un rôle spécial. Placez vos pièces dos tourné vers votre adversaire sur les quatre rangées du bas du plateau de jeu. Les deux rangées du milieu (celles avec les lacs) restent vides (aucune pièce ne peut y être posée). La disposition initiale représente une phase très importante du jeu car en dépend la victoire ou la défaite. Vous trouverez quelques conseils à ce sujet à la fin de ces règles de jeu.

LE DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur en possession des pièces rouges commence la partie et chaque joueur déplacera, ensuite, à tour de rôle un de ses pions. Vous déplacerez votre pièce sur une case vide ou sur une case où se trouve déjà une pièce adverse. Ce dernier déplacement équivaut à une attaque. Vous ne pouvez déplacer qu'une seule pièce par tour.

SE DÉPLACER

Vous ne pouvez déplacer vos pions que d'avant en arrière ou de droite à gauche, jamais en diagonal (**image 4**). Seul l'éclairé (valeur 2) obéit à d'autres règles (on y reviendra un peu plus loin). Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case et les joueurs n'ont pas le droit de sauter au dessus d'un autre. Les pièces ne peuvent pas être déplacées diagonalement, ni être placées sur les deux lacs situés au milieu du champ de bataille ou les enjambrer.

Vous n'avez pas le droit de faire des va-et-vient indéfinis entre deux cases : Il est important d'établir lequel des deux joueurs a commencé à faire des va-et-vient avec un pion, car il devra s'arrêter le premier et cela peut entraîner la perte de pièces importantes. C'est ce que l'on appelle la règle des 2 cases. Vous ne pouvez pas pourchasser un ou plusieurs pions ennemis de façon répétée si la position des pièces reproduit exactement une situation antérieure. Si c'est le cas, l'attaquant doit s'arrêter. Les bombes et le drapeau ne peuvent être déplacés et resteront à leur place initiale durant toute la partie.

Les éclaireurs (2) obéissent à des règles spéciales. Ils peuvent se déplacer indéfiniment sur les cases vides et ce toujours en ligne droite. Aussi loin qu'ils veulent tant que les cases sont vides car ils ne peuvent sauter au dessus d'un pion ami ou ennemi ni au dessus des lacs. Les éclaireurs sont les seules pièces qui peuvent attaquer sur de grandes distances.

ATTAQUER

Vous pouvez attaquer votre adversaire lorsqu'un de vos pions se trouve devant, à côté ou derrière la pièce ennemie. Une attaque se déroule comme suit : vous prenez votre pion, touchez la pièce ennemie et énoncez le grade (ou la valeur) de votre pion. Ensuite, votre adversaire énonce le grade (ou la valeur) de sa pièce. Le pion qui a le plus petit grade périt et est éliminé du plateau de jeu. Si c'est l'attaquant qui l'emporte, il prend la place du pion éliminé. Si c'est l'inverse, le pion attaqué reste à sa place. Si les deux pièces ont le même grade, elles sont toutes deux éliminées. Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer. Comme déjà expliqué, un éclaireur peut attaquer sur une longue distance en sachant que les cases parcourues doivent absolument être libres et que le déplacement ne se fait qu'en ligne droite. Un éclaireur (2) peut donc évincer, à grande distance, l'espionne (1).

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 et nommés au début de cette règle de jeu. Vous pouvez vous contenter de dire par exemple : « Mon '8' bat ton '5' » mais c'est plus sympa si vous dites « Mon Colonel bat ton Lieutenant » !

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

L'espionne (1). L'espionne est une femme séduisante. Elle 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), il est éliminé ! Cette règle n'est valable que si c'est l'espionne qui attaque. Si c'est l'inverse, l'espionne est éliminée.

Toutes les pièces peuvent s'emparer du Drapeau, incluant les Éclaireurs qui attaquent sur de longues distances.

LE VAINQUEUR

Le joueur qui réussit à s'emparer du drapeau adverse, remporte la partie. Si votre adversaire ne peut plus déplacer ses pièces (S'il ne lui reste que des bombes ou son drapeau ou si ses derniers pions sont bloqués par ses bombes) vous remportez également la partie. Toutes les pièces peuvent s'emparer du Drapeau, incluant les Éclaireurs qui attaquent sur de longues distances.

CONSEILS TACTIQUES

- Posez votre drapeau sur l'une des cases de la dernière rangée. Placez éventuellement des bombes tout autour afin que seuls les démineurs (3) ennemis puissent s'en emparer.
- Il peut également être astucieux de tromper votre adversaire en plaçant une bombe dans un angle du plateau de jeu afin de faire croire à votre adversaire que votre drapeau s'y trouve, tandis qu'en réalité, il est caché ailleurs !
- Attention ! Ne placez pas trop de bombes sur la ligne de front afin de ne pas entraver le passage de vos propres troupes.
- Placez 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 plus élevé (au minimum de deux rangs). Si par exemple votre lieutenant (5) est battu par un capitaine (6) ennemi, vous aurez au moins besoin d'un commandant (7) pour le battre à votre tour.
- Disposez également quelques éclaireurs (2) sur les premières rangées. Vous pourrez ainsi partir en reconnaissance des troupes ennemies. Mais disposez en également quelques-uns à l'arrière pour les épargner jusqu'à la fin de la partie. Car jouer sans éclaireurs équivaut à jouer en aveugle.
- Placez votre espionne (1) à côté d'un général (9). Elle pourra le protéger de l'attaque éventuelle d'un maréchal ennemi (10).
- Il est tentant de pénétrer une zone ennemie inconnue avec des pièces ayant un grade élevé, mais le risque est grand :

si vous perdez votre colonel ou une pièce plus importante encore il y a de fortes chances que vous perdiez la partie. Dès que vous avez localisé le maréchal ennemi, vous serez capable d'éliminer à coup sûr et grâce à votre général, toutes les pièces déplacées et plus protégées par le maréchal.

Et maintenant ... à l'attaque!



Stratego® ist das klassische Spiel um Angriff und Verteidigung. Spannung und Überraschung sind wichtige Spielelemente. Die Spielregeln für Stratego® Travel sind die gleichen wie für Stratego® Original oder Stratego® Duell.

INHALT

- Spielbrett
- 2 x 40 Magnetische Spielfiguren
- Spielregeln

ZIEL DES SPIELS

Beide Spieler verfügen über eine Armee mit vierzig Spielfiguren (**Bild 1**). Diese Figuren besitzen unterschiedliche Ränge. Beide Spieler haben eine eigene Fahne. Ziel von Stratego ist die Verteidigung der eigenen Fahne und die Eroberung der gegnerischen Fahne. Um dieses Ziel zu erreichen, stellt jeder Spieler seine Figuren zuerst in einer geheimen, schlagkräftigen Aufstellung auf, und dann beginnt das Gefecht...

VORBEREITUNG

1. Dann wird festgelegt, wer mit welcher Farbe spielt.
2. Das Spielbrett wird nun so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass vor Ihnen die Deckel mit den Ablagefächern liegen: Der „rote Spieler“ sieht vor sich die roten Aufkleber mit den Rängen, sein Gegenspieler die blauen Aufkleber.

ZWEI SPIELE

Mit dieser Ausführung von Stratego können zwei Varianten gespielt werden: Stratego Duell (Spieldauer ca. 10 min) und Stratego Original (Spieldauer ca. 45 min) Für Spieler, die noch nie Stratego gespielt haben oder bisher nur Stratego Junior kennen, ist Stratego Duell das ideale Spiel um die Regeln schnell zu erlernen. Stratego Duell ist dreifach schnell: schnell lernen, schnell spielen, schnell gewinnen. Den vollen Spielspaß für alle Strategen bietet dann Stratego Original, wo der Spieler den Befehl über eine komplette Armee mit 40 Spielfiguren führt. Dabei kann er sein ganzes strategisches Können unter Beweis stellen.

STRATEGO DUELL

Um Stratego Duell zu spielen, werden pro Spieler folgende zehn Spielfiguren bereitgelegt: Fahne 1x, Bombe 2x, Feldmarschall 1x, General 1x, Mineur 2x, Aufklärer 2x, Spionin 1x. Die Spielfiguren werden jeweils auf den unteren vier Reihen des Spielbretts aufgestellt. Für die zehn Figuren kann der Spieler aus allen vierzig Feldern frei auswählen. Er kann

beispielsweise alle Spielfiguren in eine Ecke stellen, wobei er seine Fahne auch noch mit zwei Bomben schützt (siehe Beispiel). Das hat den Vorteil, dass erst ein feindlicher Mineur die Bombe beseitigen muss, bevor die Fahne erobert werden kann. Der Nachteil besteht darin, dass der Gegenspieler schnell weiß, in welcher Ecke er die Fahne suchen muss. Die Spieler entscheiden stets aufs Neue, welche Aufstellung sie für die beste Taktik halten. Lies dir die folgenden allgemeinen Stratego-Regeln gut durch. Diese Regeln gelten sowohl für Stratego Duell als auch für Stratego Original. Du wirst merken, dass Stratego Duell leichter zu lernen ist, weil dabei mit weniger Spielfiguren gespielt wird. **Bild 2:** Beispiel für eine Aufstellung bei Stratego Duell.

STRATEGO ORIGINAL

Stratego Original wird mit allen Spielfiguren gespielt. Jeder Spieler bekommt also eine Armee mit vierzig Spielfiguren. Bei der Aufstellung werden somit alle Felder der unteren vier Reihen besetzt. Das Ziel von Stratego ist die Eroberung der feindlichen Fahne. Daher ist es sinnvoll, die eigene Fahne auf ein Feld im hinteren Bereich zu stellen, damit sie nicht sofort geschlagen werden kann. Jeder Spieler verfügt über sechs Bomben, mit denen er seine Fahne schützen kann. Die hohen und niedrigen Ränge der Spielfiguren sollten gut über die Felder verteilt werden, damit der Gegenspieler nicht so einfach in die eigenen Reihen eindringen kann. Aber natürlich muss eine Aufstellung auch gute Angriffschancen bieten...

Bild 3: Beispiel für eine Aufstellung bei Stratego Original.

ALLGEMEINE REGELN

DAS SPIEL IM ÜBERBLICK

Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt. Die Spieler lösen, wer mit Rot spielt, denn die rote Armee eröffnet das Spiel. Beide Spieler spielen mit einer Armee, die aus 10 (Stratego Duell) bzw. 40 (Stratego Original) Spielfiguren besteht. Die Spieler versuchen, die Fahne des Gegenspielers zu erobern und ihre eigene Fahne zu verteidigen.

Das Spiel beginnt mit einer geheimen Aufstellung. Dabei positionieren die Spieler ihre Spielfiguren so auf ihrer eigenen Hälfte des Spielbretts, dass ihr Gegenüber den Rang nicht

sehen kann. Die Spielfiguren werden also so aufgestellt, dass der Spieler selbst die Bildseite sieht und der Gegenspieler die Rückseite. Die Figuren haben eine bestimmte Rangordnung: je höher die Nummer, desto höher der Rang. Wenn eine Figur mit einem hohen Rang eine Figur mit niedrigerem Rang schlägt, gewinnt der höhere Rang. Die Figur mit dem niedrigen Rang muss aus dem Spiel genommen werden. Treffen zwei gleich hohe Figuren aufeinander, gehen beide Figuren aus dem Spiel. Die Fahne kann von allen gegnerischen Figuren geschlagen werden, die beweglich sind.

DIE SPIELFIGUREN UND DIE AUFSTELLUNG

Auf den Figuren sieht man eine Abbildung und eine Nummer. Diese Nummer gibt die Ranghöhe an. Der Feldmarschall hat den höchsten Rang und somit die Nummer 10, der General hat die 9 usw. bis zur Spionin mit der Nummer 1. Nur die Bomben und die Flagge haben keine Nummer, da sie unbeweglich sind. Jeder Spieler stellt die Spielfiguren auf den unteren vier Reihen des Spielfeldes auf. Dabei zeigen die Figuren mit dem Rücken zum Gegenspieler, damit dieser die Abbildung nicht sehen kann. Die beiden mittleren Reihen (die Felder mit den Seen) bleiben leer. Auf diesen Feldern dürfen beim Aufstellen keine Spielfiguren positioniert werden. Die Aufstellung ist eine wichtige Phase des Spiels. Eine kluge Aufstellung kann über Gewinn oder Verlust entscheiden. Am Ende dieser Anleitung stehen dazu einige Tipps.

SPIELVERLAUF

Rot fängt an. Anschließend bewegen die Spieler abwechselnd eine Spielfigur. Ein Spieler kann seine Figuren auf ein leeres Feld ziehen oder auf ein Feld, auf dem sich eine gegnerische Figur befindet. Einen solchen Spielzug nennt man Angriff. Ein Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, immer nur eine Figur bewegen!

BEWEGEN

Jede Figur kann sich immer nur ein Feld weit bewegen, und zwar nach links, nach rechts, nach vorne oder nach hinten (**Bild 4**). Eine Ausnahme bildet der Aufklärer (Nummer 2); dies wird später näher erläutert. Auf einem Feld darf stets nur eine Figur stehen. Figuren dürfen weder andere Figuren überspringen noch sich diagonal bewegen. Die Figuren dürfen nicht auf die zwei Seen in der Mitte des Spielbretts ziehen oder die Seen überspringen.

Das Hin- und Herziehen einer Figur zwischen den gleichen zwei Feldern ist höchstens dreimal hintereinander erlaubt. Es ist wichtig festzustellen, welcher Spieler mit dem Hin- und Herziehen angefangen hat. Dieser Spieler muss das Hin- und Herziehen auch als Erster beenden. Dies kann dazu führen, dass eine Figur geschlagen werden kann. Es ist auch nicht erlaubt, ständig eine oder mehrere gegnerische Figuren zu bedrohen. Wenn dies geschieht und die bedrohte Figur über mehr als zwei Felder ausweicht, muss der Angreifer die Verfolgung einstellen. Es ist also nicht erlaubt, eine Figur immer wieder zu bedrohen, obwohl diese mehr als zwei Felder zum flüchten hat und somit keine Aussicht auf einen Angriff der Figur besteht. Sollte ein Zug eine Situation wiederholen, die vorher schon einmal auf dem Spielbrett war, ist dieser Zug nicht mehr

erlaubt. Diese Regel heißt Mehr-Feld-Regel. Bomben/Fahne: Die Bomben und die Fahne sind die einzigen Figuren, die nicht ziehen können. Sie bleiben während des ganzen Spiels an ihrer Aufstellungsposition. Das ziehen mit einer Bombe oder der Fahne führt sofort zum Verlust der Partie.

Aufklärer: Für die Aufklärer (2) gelten besondere Regeln. Aufklärer dürfen eine unbegrenzte Anzahl leerer Felder in gerader Linie überspringen; also nach links, nach rechts, nach vorne und nach hinten. Sie dürfen so weit springen, wie sie möchten, sofern die Felder leer sind. Das Überspringen von eigenen oder gegnerischen Figuren ist nicht erlaubt. Ebenso wenig können sie die Seen überspringen. Aufklärer sind die einzigen Figuren, die über einen größeren Abstand hinweg angreifen können.

ANGREIFEN

Wenn eine Spielfigur direkt vor, neben oder hinter einer Figur des Gegenspielers steht, darf sie diese Figur angreifen. Angreifen bedeutet: Der Spieler nimmt seine Figur in die Hand, tippt die gegnerische Figur an und nennt den Rang (oder die Nummer) der eigenen Figur. Daraufhin nennt der Gegenspieler den Rang (oder die Nummer) seiner Figur. Die Figur mit dem niedrigeren Rang ist geschlagen und wird aus dem Spiel genommen. Wenn der Angreifer gewinnt, rückt er auf das Feld der geschlagenen Figur vor. Gewinnt die angegriffene Figur, bleibt sie einfach stehen. Wird eine Figur mit dem gleichen Rang angegriffen, dann scheiden beide Figuren aus dem Spiel aus. Ein Spieler ist nicht zum Angreifen verpflichtet. Wie bereits gesagt, kann ein Aufklärer über einen größeren Abstand hinweg angreifen. Die dazwischen liegenden Felder müssen leer sein und dürfen nur in gerader Linie übersprungen werden. Ein Aufklärer (2) kann also die Spionin (1) aus größerer Entfernung ausschalten oder auch die Fahne erobern. **WICHTIG:** Ein Spieler ist nicht zum Angreifen verpflichtet. Spielfiguren beider Armeen können beliebig lange auf benachbarten Feldern stehen. Nach einem Angriff wird die Figur, die den Kampf gewonnen hat, wieder so platziert, dass der Gegenspieler den Rang nicht sieht. Es ist also wichtig, dass die Spieler sich die Ränge merken. Wenn ein Spieler einmal hohe Figuren kennt, ist dies ein großer Vorteil für die eigene Taktik. Aber nur wenn er sie nicht aus den Augen verliert. Aufzeichnungen jeder Art sind aber verboten.

DIE RÄNGE

Der Feldmarschall (10) schlägt einen General (9) und alle niedrigeren Ränge. Der General (9) schlägt einen Oberst (8) und alle niedrigeren Ränge, und so weiter bis zur Spionin (1), die den niedrigsten Rang hat. Die Ränge sind in der richtigen Reihenfolge am Anfang dieser Spielregeln abgebildet. Dort stehen sie mit den einzelnen Rangbezeichnungen. Für die Atmosphäre des Spiels macht es mehr Spaß, die Rangbezeichnungen zu lernen. Natürlich kann man sich mit den Nummern begnügen, z. B.: „Meine ‚8‘ schlägt deine ‚5‘.“ Aber es klingt besser, wenn man: „Mein Oberst schlägt deinen Leutnant“ sagt.

Bomben und Mineure (3). Jede Spielfigur, die eine Bombe angreift, wird geschlagen. Die Bombe bleibt einfach stehen.

Dabei gibt es eine Ausnahme: Wenn ein Mineur eine Bombe angreift, wird die Bombe entschärft und muss sie aus dem Spiel genommen werden. Der Mineur rückt dann auf die Position der entschärften Bombe vor.

Die Spionin (1). Die Spionin ist eine verführerische Dame; sie ist die rangniedrigste Figur. Jede Spielfigur, die sie angreift, gewinnt. Aber die Spionin hat eine besondere Eigenschaft, die sie verräterisch und gefährlich macht. Wenn die Spionin den Feldmarschall (10) angreift, dann schlägt sie den Feldmarschall! Dies gilt nur, wenn die Spionin angreift. Greift der Feldmarschall die Spionin an, gewinnt der Feldmarschall und die Spionin muss das Feld räumen.

Die Fahne kann von jeder anderen Figur geschlagen werden, also auch von einem Aufklärer, der über mehrere Felder zieht!

DER GEWINNER

Wenn es einem Spieler gelingt, die Fahne seines Gegenspielers zu erobern, hat er gewonnen. Ein Spieler gewinnt auch, wenn sein Gegenspieler keine Spielfigur mehr bewegen kann. Das ist der Fall, wenn der Gegenspieler nur noch die Fahne und Bomben besitzt oder wenn seine letzten beweglichen Figuren von Bomben umgeben sind.

TIPPS

- Stelle die Fahne auf ein Feld in einer der letzten Reihen. Stelle eventuell Bomben um die Fahne herum, damit nur gegnerische Mineure (3) deine Fahne erobern können.
- Es kann auch ratsam sein, die Eckfelder durch Bomben zu schützen, denn das erweckt den Anschein, als stände dort

deine Fahne. In Wirklichkeit steht deine Fahne aber irgendwo hinten in der Mitte versteckt!

- **Achtung!** Zu viele Bomben in den vorderen Reihen behindern auch die eigenen Figuren im Angriff, weil Bomben nicht mehr bewegt werden dürfen.
- Stelle sowohl höhere als auch niedrigere Ränge auf deine ersten beiden Reihen. Eine Figur steht relativ gut gedeckt, wenn eine Figur hinter oder neben ihr steht, die mindestens zwei Ränge höher ist. Denn wenn beispielsweise dein Leutnant (5) von einem gegnerischen Hauptmann (6) geschlagen wird, brauchst du für einen Gegenschlag mindestens einen Major (7).
- Stelle auch einige Aufklärer (2) in die ersten Reihen. Mit ihnen kannst du heranstürmende gegnerische Truppen auskundschaften. Aber stelle auch einige Aufklärer auf die hinteren Reihen, um sie bis zum Endspiel zu bewahren. Wer ohne Aufklärer spielt, spielt gewissermaßen „blind“.
- Stelle deine Spionin (1) am besten in die Nähe des Generals (9). Wenn dein General vom gegnerischen Feldmarschall (10) bedroht wird, kann die Spionin deinen General decken.
- Es ist verführerisch, höhere Figuren ohne Deckung auf das Gebiet des Gegners ziehen zu lassen. Das Risiko ist jedoch sehr hoch! Wenn man erst einen Oberst oder eine noch höhere Figur verloren hat, verliert man oft auch die Partie.
- Sobald der gegnerische Feldmarschall bekannt ist, kann der General ohne Risiko alle bewegten Figuren schlagen, die nicht von diesem Feldmarschall gedeckt werden.

Auf ins Gefecht!



Stratego® is a game of attack and defence in which suspense and surprise are important elements. The rules of Stratego® Travel are the same as those for Stratego® Original or Stratego® Duel.

CONTENTS

- Game board
- 2 x 40 Magnetic playing pieces
- Game rules

GOAL OF THE GAME

Both players have an army of 40 pieces (**image 1**). The pieces have different ranks. Each of the players has a flag. The object of the game is to defend your own flag while attempting to capture your opponent's flag. Before the battle begins, you set about doing this by secretly setting up the most effective formation you can.

PREPARATIONS

1. Decide who is to play with which colour.
2. Lay the board down so that the storage compartments in the lids are positioned in front of the players, with the red sticker giving the ranks in front of the red player and the blue sticker in front of the blue player.

TWO GAMES

Two different games can be played with this version of Stratego: Stratego Duel and Stratego Original. If you've never played Stratego before or are only familiar with Stratego Junior, Stratego Duel is the ideal game to start with. Stratego Duel is super fast on three counts: learn fast, play fast and win fast! But once you're ready to become a real strategist, Stratego Original is the game for you, giving you total command over a complete army of 40 pieces. This will give you a chance to show what you're really made of!

STRATEGO DUEL

For Stratego Duel, both players need the following 10 pieces: Flag x 1, Bomb x 2, Marshal x 1, General x 1, Miner x 2, Scout x 2, Spy x 1. The pieces are set up on the bottom four rows of the game board. You can therefore choose from 40 fields for your 10 pieces. You could, for example, position all your pieces at the back in a corner, and then protect your flag with two bombs (see example). The advantage here is that only the enemy miners can capture the flag, because they alone can sweep the bombs. The disadvantage is that your opponent will immediately know the corner in which to look for the flag. You can choose the smartest formation for yourself. Carefully read the general Stratego rules below. The rules apply to both Stratego Duel and Stratego Original. You will find it easier to learn to play Stratego Duel because it is played with fewer pieces. **Image 2:** Example of Stratego Duel starting set-up.

STRATEGO ORIGINAL

All the pieces are used when playing Stratego Original. Each player therefore uses 40 playing pieces. This means that when

setting up all the fields, the bottom four rows are filled. The object of the game Stratego is to capture your enemy's flag. It would also be wise to position your flag somewhere at the rear, making it more difficult to capture instantly. You only have six bombs to use as extra protection for your flag. You must divide your high and low pieces evenly across the field so that your opponent has a harder time trying to conquer your army. But your formation must also offer you opportunities to launch an attack of your own... **Image 3:** Example of Stratego starting set-up.

GENERAL RULES

OUTLINE OF THE GAME

Lay the game board down on the table. The players draw lot to determine who plays red, since red always goes first. Both players have an army of 10 (Stratego Duel) or 40 (Stratego Original) pieces, including a flag. You must try to capture your opponent's flag while protecting your own. You first put together a secret formation by placing your playing pieces on your half of the game board in such a way as to conceal their rank from your opponent. In other words, you place your pieces with the image facing you and their back to your opponent. The pieces have a specific sequence: the higher the number, the higher the rank. If a piece with a higher rank takes a piece with a lower rank, the piece with the higher rank wins and the piece with the lower rank is taken off the board. The flag can be conquered by any of the enemy's pieces that can be moved.

THE PLAYING PIECES AND FORMATION

The players take the sorting table that matches the colour of their pieces. Each piece has its own illustration and number indicating its rank. The field Marshal has the highest rank and has been assigned the number 10, the General has a 9, etc., down to the Spy with the number 1. Only the bombs and flag do not have a number because they have a special role in the game. You position your pieces on the bottom four rows of the game board. You place them with their back to your opponent so that you alone can see the illustrations. The two middle rows (with the lakes) remain empty. No playing pieces may be placed here when setting up the game. Setting up the board is an important part of the game. It determines whether you win or lose. You will find some useful tips at the end of these instructions. Once the players are ready after setting up their playing pieces, the screen is removed. The sorting tables are placed next to the board. The pieces that are removed from play during the game must be placed here so that your opponent can also see which pieces you have already taken. The sorting tables are numbered so that you can see where to place the pieces taken during the game.

COURSE OF THE GAME

Red starts. The players then move their pieces in turns. You move a piece to an empty field or to a field occupied by one of your opponent's pieces. The latter option is called an attack. Each player may only move a single piece during his or her turn!

MOVING

You can move a piece one place to the left or right, or one place forwards or backwards (**image 4**). The Scout (number 2) is an exception to this rule; more details below. Each field can accommodate one piece only; the pieces cannot jump over other pieces and they may not be moved diagonally. The playing pieces may not be positioned in or jump over the two lakes in the centre of the board.

You may not continuously move a piece back and forth between the same two fields. The limit here is set at three moves. It is important then to determine which player began moving to and fro. This player has to stop first too, and this could lead to losing an important piece. The rule is known as the 'two field' moves rule. You may also not continuously pursue one or more enemy pieces. If this happens (and extends across more than two fields) the aggressor must stop this at once. The bombs and the flag may never be moved and therefore remain in the same place throughout the duration of the game.

Special rules apply to the Scouts (2). Scouts can jump over an unlimited number of empty fields. Of course, they can only do so in a straight line, i.e. to the left, to the right, forwards or backwards. As far as they can as long as the fields are empty because they cannot jump over their own army's pieces or those of the enemy. Neither can they jump over the lakes. Scouts are the only pieces that can launch an attack from a sizeable distance.

ATTACKING

If one of your pieces is immediately in front of, next to or behind one of your opponent's pieces, you can attack that piece. Attacks are launched as follows: you take your piece, tap the enemy piece and say the rank (or number) of your piece. Your opponent then says the rank (or number) of his or her piece. The piece with the lowest rank loses and is removed from the board. If the attacking piece wins, it takes the place of the losing piece. If the defending piece wins it simply remains where it was. If you attack a piece of the same rank, both pieces lose and are removed from the board. You are never obliged to attack. As mentioned above, Scouts can attack from a considerable distance. The fields in between must be empty though and the Scout must move in a straight line. A Scout (2) can therefore eliminate a Spy (1) from a sizeable distance.

THE RANKS

The Field Marshal (10) outranks a General (9) and all the pieces of a lower rank. The General (9) outranks the Colonels (8) and all the lower ranks. This applies down to the Spy (1), which holds the lowest rank. The ranks are depicted in the correct order on the screen and are listed at the beginning of these instructions, where they are given by name and rank. It's a good

idea to memorise the ranks. Of course, you can play with just the numbers – i.e. my '8' beats your '5' – but it sounds better to say my 'Colonel' beats your 'Lieutenant'.

Bombs and Miners (3). Any piece that attacks a bomb loses. The bomb stays in the same place. The only exception to this rule is the Miner. If a Miner attacks a bomb it becomes inactive and must be removed from play. The Miner then takes the place of the destroyed bomb.

The Spy (1). While the Spy is very seductive she holds the lowest rank; any piece that attacks her wins. But she has one extremely powerful attribute that makes her a mysterious intriguer. If a Spy attacks a Field Marshal (10) she wins the battle! This only applies if the Spy launches the attack. If the Field Marshal attacks, it beats a Spy and clears it from the board.

The flag can be conquered by any piece. This includes a jumping Scout!

THE WINNER

You can win the game by conquering your opponent's flag. You also win if your opponent cannot move anything. This would be the case if your opponent were left with only bombs and a flag, or if bombs block the path of his or her last moving pieces.

USEFUL TIPS

- Position your flag somewhere in the back row(s). Possibly surround it with bombs so that it can only be conquered by your enemy's Miners (3).
- It may also be a good idea to protect the corner field with your bombs, as if your flag were hidden there. Meanwhile, in reality, your flag may be hidden somewhere at the rear in the centre of the playing field!
- Watch out! Don't put too many bombs in the front line. This would hinder the movement of your own playing pieces.
- Position pieces with both high and low ranks in the first two rows. A piece is relatively well protected if there is another piece (of at least two ranks higher) behind or next to it. After all, if an enemy Captain (6) beats your Lieutenant (5), you'll need at least a Major (7) to retaliate and win.
- Also position a number of Scouts (2) in the first rows. This will enable you to Scout out advancing troops. But position some of them at the rear as well, to save them for the final showdown. If you are forced to play without any Scouts you may as well be fighting in the dark. Squares where you can move and enemy pieces you can attack!
- Position your Spy (1) close to your General (9). If an enemy Field Marshal (10) threatens your General, your Spy can offer it some cover.
- It may be tempting to penetrate uncharted enemy territory with your highranking pieces. But the risk is great: if you lose a Colonel or higher ranking piece, this usually leads to defeat.
- Once you identify the enemy Field Marshal, your General can take any of the pieces that move beyond the cover of the Field Marshal.

Attack!