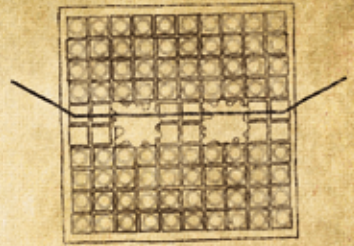




Quick start guide

Die Trennwand wird in die Mitte des Spielbretts gestellt, damit jeder Spieler seine Armee im Geheimen aufstellen kann. Jeder Spieler stellt seine 40 Spielfiguren auf seinen vorderen vier Reihen auf. Rot fängt an. Dann müssen die Spieler abwechselnd eine ihrer Spielfiguren bewegen oder eine der gegnerischen Figuren angreifen.



Bewegen

- Wenn ein Spieler am Zug ist, bewegt er eine seiner Spielfiguren ein Feld nach vorn, nach hinten, nach links oder nach rechts. Für Aufklärer gilt diese Regeln nicht.
- Zwei Spielfiguren können nie auf demselben Spielfeld stehen.
- Eine Spielfigur darf nie diagonal bewegt werden. Auch darf sie weder eine andere Spielfigur noch das Wasser in der Mitte des Spielfelds überspringen.
- Die Fahne und die Bomben dürfen nie bewegt werden.
- Ein Spieler darf eine Figur nicht öfter als drei Mal zwischen zwei Feldern hin- und herziehen.
- Er darf nicht ständig eine gegnerische Spielfigur verfolgen, ohne sie anzugreifen. Der Verfolger muss die Verfolgung einstellen.
- Wenn ein Spieler eine Figur bewegt und dann losgelassen hat, darf er sie nicht mehr zurückstellen.



Angreifen

- Angreifen bedeutet, dass ein Spieler mit einer Spielfigur eine gegnerische Figur anstößt, die vor, hinter, rechts oder links neben seiner Figur steht. Beide Spieler zeigen sich dann den Rang ihrer Figur.
- Die ranghöhere Figur gewinnt das Duell und die geschlagene Figur wird aus dem Spiel genommen. Für die Spionin (1) gilt eine Ausnahme.
- Gewinnt der Angreifer, dann nimmt er die Position der geschlagenen Figur ein.
- Verliert der Angreifer, dann bleibt der Verteidiger an seiner Position stehen.

Spezielle Truppen



Jede Figur, die die Bombe angreift, ist verloren. Der Mineur (3) bildet eine Ausnahme.

3



Nur der Mineur (3) kann die Bombe schlagen.

2



Nur ein Aufklärer (2) kann über eine unbegrenzte Zahl leerer Felder springen oder angreifen.

1



Die Spionin (1) schlägt den Feldmarschall (10), wenn sie ihn angreift. Wird sie jedoch angegriffen, ist sie jedem Rang unterlegen, also auch dem Feldmarschall.



Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn es ihm gelingt, die Fahne des Gegners zu erobern oder wenn sein Gegner keine Spielfigur mehr bewegen kann.



Quick Start Guide

Place the screen in the centre of the game board. Secretly deploy your army by placing the 40 playing pieces on the first four rows of the game board. Red begins. Taking turns, each player has to either move one of their own playing pieces, or attack one of their enemy's playing pieces.



Move

- Move one of your playing pieces one space forwards, backwards, to the left or to the right. Scouts (2) are an exception to this rule.
- Two pieces can never occupy the same space on the game board.
- A piece can never be moved diagonally. Also it cannot move across the water on the middle of the game board or jump over another playing piece.
- The flag and bombs may never be moved.
- You may not move a piece back and forth between the same two spaces more than three times.
- You may also not continuously pursue one of your opponent's playing pieces without making an attack. If this happens the aggressor must stop this at once.
- If you made a move and have let go of your piece, you can't retract the move.

Attack

- Take your piece and tap an enemy's piece that is directly in front of, behind, to the left or to the right of you. Both players reveal their ranks.
- The piece that holds the lowest rank loses, and is removed from the board. The Spy (1) is an exception to this rule.
- If both pieces hold the same rank, both pieces are removed from the board.
- If the attacking piece wins, it takes the position of the losing piece.
- If the defending piece wins it remains where it is.

Special Troops



Any piece that attacks the bomb is lost. The Miner (3) is the exception to this rule.

3



Only a Miner (3) can defeat the bomb.

2



Only a Scout (2) can move or attack in straight lines over an unlimited number of empty spaces.

1



If the Spy (1) attacks the Marshal (10), she wins. If she is attacked, she loses to any rank, including the Marshal.




You win the game by capturing the enemy's flag or when your opponent is not able to move any of their playing pieces.

Jumbodiset
GROUP

Stratego

ORIGINAL





Dag 43

Laat ik er geen doekjes om winden: ik vrees voor de dag van morgen. Bij het kraaien van de haan zullen we de allesbeslissende strijd aangaan. Och, ik kan het versgebakken brood al ruiken! Meerbeeck ligt hier maar een paar honderd meter vandaan, maar dit dorp lijkt verder weg dan ooit...

De afgelopen dagen zijn onze manschappen flink uitgedund. Door deze vervloekte oorlog maar ook door honger en ziektes. We hebben nog maar een handjevol mannen over! Het leger van de vijand is gelukkig ook behoorlijk verzwakt. Toch zijn die Roodjassen sterker dan gedacht. Nee, dit zou wel eens de laatste keer kunnen zijn dat ik de opstelling van onze troepen bepaal.

De aanval over rechts bleek gisteren weinig succesvol. Onze linkerflank was veel te kwetsbaar! Bijna hadden die Roodjassen onze vlag veroverd. En dan is het over en uit...

Maar... onderschat ons leger van de Blauwhemden niet!



Speel Stratego gratis online op stratego.com
of download Stratego voor iPhone, iPad of Android

Jouez à Stratego gratuitement en ligne sur le site stratego.com
ou téléchargez l'application Stratego pour iPhone, iPad ou Android

Spiel kostenlos Stratego auf stratego.com
oder download Stratego für iPhone, iPad oder Android

Play Stratego for free at stratego.com
or download Stratego for iPhone, iPad or Android



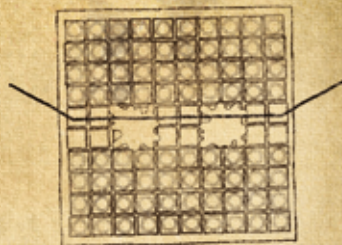
**Wist je dat er ook echte STRATEGO toernooien
worden georganiseerd door het hele land?**

Voor jong en oud en voor beginnende en meer ervaren spelers. Er is zelfs een jaarlijks Nederlands Kampioenschap STRATEGO! Kijk op de website www.strategobond.nl voor een toernooi bij jou in de buurt en meld je aan voor de maandelijkse nieuwsbrief. Of stuur een e-mail naar strategobondnederland@gmail.com voor meer informatie.



Quick Start Guide

Plaats het scherm in het midden van het speelbord tijdens het maken van de geheime opstelling. Elke speler verdeelt zijn 40 stukken over zijn voorste vier rijen. Rood begint. Je moet nu om beurten een eigen stuk verplaatsen of een vijandelijk stuk aanvallen.



Verplaatsen

- Verplaats een stuk één vak naar voren, naar achteren, naar links of naar rechts. Verkenners vormen hierop een uitzondering.
- Twee stukken kunnen nooit samen op één veld staan.
- Een stuk mag nooit diagonaal verplaatst worden. Het kan ook niet over een ander stuk of het water midden op het bord springen.
- De vlag en de bommen mogen nooit worden verplaatst.
- Je mag een stuk niet vaker dan 3 keer over twee velden heen en weer bewegen.
- Je mag niet voortdurend achter een vijandelijk stuk aanlopen, zonder dat je het te pakken krijgt. De aanvaller moet hiermee stoppen.
- Als je een zet hebt gedaan en je stuk hebt losgelaten, dan mag je het niet meer terugzetten.



Aanvallen

- Tik met jouw stuk een vijandelijk stuk aan dat voor, achter, links of rechts van jouw stuk staat. Beide spelers laten nu hun stuk zien.
- De hoogste rang wint het duel en het verliezende stuk gaat van het bord. De spionne (1) is hierop een uitzondering.
- Wint de aanvaller? Dan neemt hij de plaats van de vijand in.
- Verliest de aanvaller? Dan blijft het verdedigende stuk op zijn plaats staan.

Speciale troepen



Elk stuk dat de bom aantikt verliest. De mineur (3) is hierop een uitzondering.



Alleen de mineur (3) kan de bom verslaan.



Alleen de verkenner (2) kan zich over een onbeperkt aantal lege velden verplaatsen of aanvallen.



De spionne (1) wint van de maarschalk (10) wanneer ze die aanvalt. Als ze verdedigt verliest ze van elk stuk, dus ook van de maarschalk.

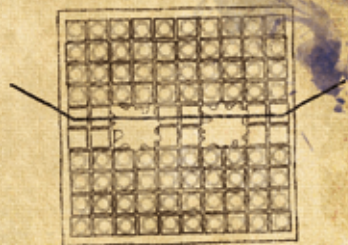


Je wint door de vlag van de tegenstander te veroveren of als de tegenstander geen stuk meer kan verplaatsen.



Règles rapides

Placez le cache au milieu du plateau de jeu pendant que vous déployez vos troupes dans le plus grand secret. Chaque joueur répartit ses 40 pièces sur les quatre premières lignes. Le rouge commence. =À tour de rôle, les joueurs déplacent une de leurs pièces ou attaquent une pièce ennemie.



Déplacement

- Déplacez une pièce vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite. Seuls les éclaireurs forment une exception à la règle.
- Deux pièces ne peuvent jamais occuper la même case en même temps.
- Une pièce ne peut jamais être déplacée en diagonale. Il est également interdit de faire sauter une pièce par-dessus une autre pièce ou par-dessus l'eau au milieu du plateau.
- Le drapeau et les bombes n'ont jamais le droit d'être déplacés.
- Il est interdit de faire effectuer à une pièce plus de trois allers-retours consécutifs entre deux cases identiques.
- Il est interdit de poursuivre indéfiniment une pièce ennemie sans l'attaquer. Si c'est le cas, l'assaillant doit cesser immédiatement sa poursuite.
- Une fois qu'un joueur a déplacé une pièce et qu'il ne la touche plus, il n'a plus le droit de revenir sur sa décision.



Attaquer

- Tapotez avec votre pièce une pièce ennemie qui se trouve devant, derrière, à gauche ou à droite de votre pièce. Les deux joueurs se montrent mutuellement leur pièce.
- Le rang le plus élevé remporte le duel et la pièce qui est battue est éliminée du plateau. L'espionne (1) forme une exception.
- L'attaquant a gagné ? Sa pièce prend alors la place de celle de son adversaire.
- L'attaquant a perdu ? La pièce attaquée reste à sa place.

Troupes spéciales



Chaque pièce qui touche la bombe a perdu, sauf le démineur (3) qui forme la seule exception à cette règle.



Seul le démineur (3) peut battre la bombe.



Seul l'éclaireur (2) peut se déplacer ou attaquer sur un nombre illimité de cases vides.



L'espionne (1) bat le maréchal (10) quand elle l'attaque. Si c'est l'espionne qui est attaquée, alors elle perd face à chaque pièce, y compris le maréchal.



Un joueur a gagné quand il a réussi à s'emparer du drapeau ennemi ou lorsque son adversaire n'est plus capable de déplacer aucune pièce.



Allereerst is er onze **maarschalk**: Baron Chaussee is de hoogste in rang. Hij is de eerste maarschalk die direct door de keizer benoemd is. De goede man heeft al vele veldslagen op zijn naam staan. Ik zou alleen willen dat de maarschalk morgen z'n kop erbij houdt! Eergisteren zag ik per ongeluk een liefdesbrief in zijn legertent, van ene **vrouw Siducia**. Een Corsicaanse, net als onze keizer... maar toch vertrouw ik haar niet. Ze wil dolgraag onze maarschalk ontmoeten. Uitgerekend morgen, in de hitte van de strijd! Ik hoop maar dat de **generaal** een oogje in het zeil houdt. Generaal Herzlich is een stoere vent, ik mag die Zwitser wel. Hij geniet veel respect, zelfs van die **twee Poolse kolonels** die niemand lijkt te verstaan. Dat is nog knap lastig voor de **drie majoors** die hun orders moeten opvolgen! Met de **vier kapiteins**, één rang boven mij, valt trouwens ook niet te spotten. Eén ervan, een Italiaan van nog geen drie turven hoog, loopt ons voortdurend te commanderen. Natuurlijk is hij onze meerdere, maar er zijn grenzen! Wat denk je dat er gisteren...

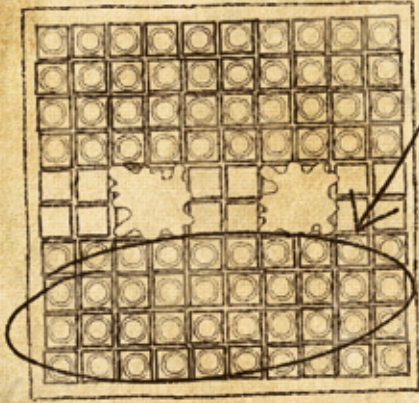
...Enfin, laat ik me nu niet teveel opwinden, ik moet eerst onze opstelling bepalen. De **vier luitenants** te paard, onder wie ikzelf, geven orders aan **vier sergeanten** (een Kroaat, twee Saksen en een Oostenrijker) en **vijf mineurs**; een stelletje waaghalzen uit Frankrijk en Nederland. Ongelooflijk dat die kerels al die bommen durven opruimen, wat een lef! Die mineurs zijn voor de duivel niet bang!

Tot slot hebben we nog de infanterie: **acht verkenners** te voet (voornamelijk mannen uit Pruisen, meen ik). Dat is alles wat nog over is van onze Grande Armée. O, ik vergeet bijna onze geheime troef: **vrouw Victoria**, onze **spionne**! Zij zet morgen alles op alles om de maarschalk van de Roodjassen te 'veroveren', als je begrijpt wat ik bedoel..!



DE OPSTELLING

Morgen stellen we ons op in vier linies van tien, net als de vijand. Ik zal de opstelling even voor je uittekenen:



- 32 manschappen + 1 spionne + 6 bommen + 1 vlag = 40 Blauwhemden
- Hier staan de 40 Roodjassen opgesteld
- We verdelen ons over de achterste vier linies
- De vijand kan niet zien wie we zijn en andersom, want onze manschappen staan met de ruggen naar elkaar toe!
- Bij het opstellen van ons leger plaatsen we tijdelijk een scherm in het midden van het veld, voor extra geheimhouding

De Roodjassen zijn als eerste aan zet. Ik zeg altijd maar zo: 'als rood begint, volgt blauw gezwind'!

10



HET DOEL

Wij winnen de slag wanneer:

1. we de vlag van onze tegenstander veroveren of
2. onze tegenstander in zijn eerstvolgende beurt geen manschap meer kan verplaatsen.

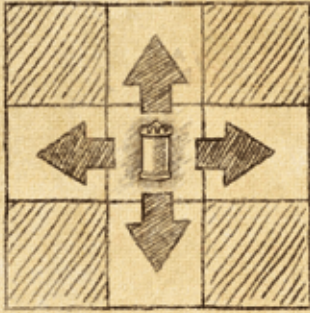
Zodra we aan zet zijn, kunnen we ons **verplaatsen of aanvallen**. Ik zal het verschil even uitleggen...

GEDRAGSCODE

In het leger hebben we te maken met een gedragscode. Dat zijn regels waaraan we ons moeten houden... en de vijand natuurlijk ook! Een bekend gezegde uit het leger luidt: 'Heb je eenmaal een zet gedaan, dan maak je die niet meer ongedaan.' Daar houden we ons dus allemaal aan! Ik zeg ook altijd tegen mijn mannen dat ze niet vaker dan drie keer heen-en-weer mogen lopen tussen twee velden. Irritant gedrag staan we in het leger niet toe! We gaan bijvoorbeeld ook niet de hele tijd achter dezelfde vijand aan als die het op een lopen heeft gezet.

VERPLAATSEN

Allereerst gaan we ons **verplaatsen**. Dat doen we zo: Eén van ons zet één stap naar voren, naar achteren, naar links of naar rechts. Denk erom, we zijn geen schuinmarcheerders! En springen over manschappen doen we ook niet, en zwemmen in het water evenmin. We zetten slechts één stap naar een plek waar nog niemand staat. De vlag en de bommen mogen we NIET verplaatsen... veel te gevaarlijk! Dan is de beurt aan de vijand.

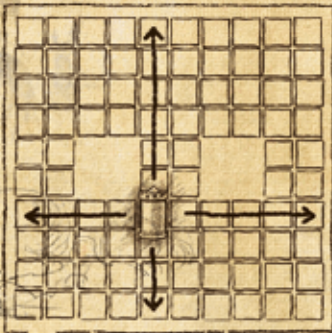


We zijn geen schuinmarcheerders!



We gaan niet zwemmen of springen:
we moeten eromheen.

Alleen de **verkenners** kunnen over een onbeperkt aantal lege velden naar voren, naar achteren of opzij gaan zolang er niemand in de weg staat. Zij moeten immers op onze troepen vooruit lopen om de boel te verkennen. De vijand heeft natuurlijk snel in de gaten wie onze verkenners zijn. Onze mannen kunnen er daarom voor kiezen om maar één stap te zetten om de vijand te misleiden!



2



Onze verkenners kunnen zich over een onbeperkt aantal lege velden verplaatsen of aanvallen.



4

AANVALLEN

Staat er een Roodjas naast, achter of voor me?
Dan ga ik over tot de **aanval!** Dat doen we zo:

5



Luitenant

*Ik win van de sergeant,
want hij is lager in rang!*

4



Sergeant



Ik tik de vijand aan en noem mijn rang in mijn geval is dat: luitenant, 5e in rang:

- *Als ik geluk heb, is de vijand lager in rang: een sergeant (4), mineur (3), verkenners (2) of spionne (1). Die lui sla ik met gemak uit het veld en dan neem ik hun plek in.*
- *Als ik pech heb, is de vijand hoger in rang: een maarschalk (10), generaal (9), kolonel (8), majoor (7) of kapitein (6). Zo iemand wint het van mij en dan moet ik het veld ruimen. De ander blijft staan waar hij stond.*
- *Als de vijand dezelfde rang heeft, dus in mijn geval ook een luitenant is, moeten we allebei het strijdtoneel verlaten.*
- *Als ik een bom heb aangetikt... brr. Dat overleef ik niet... en moet ik het veld ruimen!*
- *Heb ik de vlag aangetikt? Dan hebben wij Blauwhemden de strijd gewonnen!*

Je ziet, het is bijzonder riskant om de vijand aan te vallen. Als we aan zet zijn, mogen we daarom altijd zelf bepalen of we de strijd aangaan, of niet.



*Over **bommen** gesproken: wat een akelige explosieven zijn dat!
Ze blijven op dezelfde plek in het veld liggen en kunnen na aanraking steeds opnieuw ontploffen.*



*Alleen een **mineur** kan een bom onschadelijk maken.
Hij verwijdert de bom dan uit het veld en neemt de plaats van de bom in.
Wat zijn die gasten toch on-ge-loof-lijk dapper!*



*Ook de **verkenners** zijn dappere mannen.
Zij lopen op de troepen vooruit. Als een verkenners aan zet is, mag hij over meerdere lege velden de vijand direct aanvallen.*

ADVIES

De lagere rangen moeten onze **twee kolonels**, de **generaal** en de **maarschalk** in bescherming nemen. Als we deze mannen verliezen, kunnen we de overwinning wel vergeten. Tenzij we alsnog de rode vlag weten te veroveren...

5

10



Ik zei het al eerder: de **maarschalk** is de hoogste in rang.. maar hij is niet onverslaanbaar! Hij kan natuurlijk net als wij tegen een bom aanlopen. Voor de maarschalk van de Roodjassen dreigt nog een groter gevaar..

1



...Want wij hebben een **spionne** in dienst, haha! En zij heeft maar één missie: zij moet de vijandelijke maarschalk uitschakelen! Dat doet ze door hem aan te tikken. Maar als hij háár aantikt, is onze vrouwe Victoria verloren. De spionne loopt natuurlijk ook het risico dat ze door iemand anders wordt aangetikt. Ook dan ligt ze eruit.



ORDERS VAN DE GENERAAL!

De generaal stapte zojuist mijn tent binnen. Generaal Herzlich beveelt ons om nu éérs een kleine oefenmissie uit te voeren, voordat morgenvroeg de haan kraait. Volgens de generaal kunnen we met een klein leger méér bereiken. Een verrassingsaanval, zeg maar. Generaal Herzlich vreest dat de vijand precies hetzelfde van plan is, maar het is het proberen waard. De generaal gaf me net een verzegelde envelop met de geheime oefenmissie. Dit staat erin: "Vannacht verdelen we een klein leger over de buitenste vier linies van ons eigen terrein, even buiten Meerbeeck. Ons leger voor deze geheime missie bestaat uit de maarschalk, ondergetekende, twee mineurs, twee verkenners, twee bommen en onze spionne, die ik niet bij naam zal noemen. Hoewel deze oefenmissie strikt geheim is, heb ik het vermoeden dat de Roodjassen voor precies dezelfde tactiek kiezen. Voor keizer en vaderland!"



Na deze oefenmissie zijn we klaar voor de echte strijd! Ik duik nog gauw even mijn tent in. Even een paar uurtjes slapen voordat de strijd in alle hevigheid losbarst. Meerbeeck, we komen eraan. Voor keizer en vaderland!"

Was getekend,
Luitenant Jan Zonderland

*Luitenant
Jan Zonderland*



Journée 43

« Ne tournons pas autour du pot : je redoute beaucoup la journée de demain. Nous nous engagerons dans la bataille décisive dès les premières lueurs de l'aube. Sacrebleu ! Je sens déjà l'odeur du pain fraîchement cuit qui s'échappe de la tente réfectoire. Le village de Meerbeek n'a beau être qu'à quelques centaines de mètres d'ici, il ne m'a jamais paru si éloigné...

Nos troupes ont été décimées ces derniers jours. La faute à cette maudite guerre bien sûr, mais aussi à la famine et aux maladies. Il ne nous reste plus qu'une poignée d'hommes en état de se battre ! Mais nous pouvons nous estimer heureux d'avoir durement affaibli les troupes ennemies. Ces Tuniques Rouges n'en restent pas moins plus vaillantes que nous ne pensions.

Je crains que ce soit la dernière fois qu'il me faille délibérer sur le déploiement de nos troupes. L'attaque d'hier sur le flanc droit ne nous a pas apporté le succès espéré. Notre flanc gauche a été gravement exposé ! Les Tuniques Rouges ont failli capturer notre drapeau. Nous avons pratiquement perdu le combat...

*Mais... il ne faut jamais sous-estimer
l'armée des Tuniques Bleues !*





D'abord, nous avons notre **maréchal** : le Baron Chaussée possède le rang le plus élevé. Il est le premier maréchal qui est directement nommé par l'empereur. Cet homme a gagné d'innombrables batailles. J'espère vraiment que le maréchal réchappera sain et sauf de la bataille de demain ! Avant-hier dans sa tente, je suis tombé par hasard sur une lettre d'amour, adressée à une certaine **Mademoiselle Siducia**. Originaire de Corse, exactement comme notre empereur... pourtant, je n'ai aucune confiance en elle. Elle souhaite désespérément retrouver notre maréchal, demain comme par hasard ! Au plus fort de la bataille ! J'espère que le **général** garde la tête froide et les yeux grands ouverts. Le général Lauréat est un dur à cuire. C'est un homme que j'apprécie beaucoup. Tout le monde le respecte, même les **deux colonels** polonais que personne ne réussit jamais à comprendre. Un sacré défi pour les **trois majors** qui sont supposés appliquer ses ordres ! Une chose est sûre : personne ne doit chercher querelle à nos **quatre capitaines**, qui possèdent un rang plus élevé que moi. L'un d'eux, un Italien pas plus haut qu'un mulet, est constamment en train de nous donner des ordres. Bien sûr, il est notre supérieur, mais il y a quand même des limites ! Hier, par exemple, il...

... enfin, ce n'est vraiment pas le moment de s'énerver. Je dois réfléchir en priorité au déploiement de nos troupes.

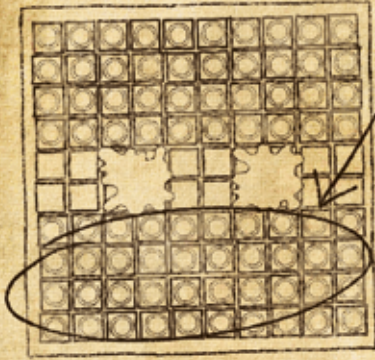
Les quatre lieutenants à cheval, dont moi-même, donnent directement leurs ordres à **quatre serpens** (un Croate, deux Saxons et un Autrichien) et à **cinq démineurs**, des têtes brûlées qui nous viennent de France et des Pays-Bas. Il faut voir le courage incroyable dont ils font preuve quand il s'agit de désamorcer les **bombes** ! Ils ne craindraient pas le diable en personne !

Et pour finir, nous avons l'infanterie : **huit éclaireurs** à pied, essentiellement des Polonais. Voilà tout ce qui reste de notre Grande Armée. Oh ! j'ai presque oublié de mentionner notre arme secrète : **Mademoiselle Joséphine, notre espionne** ! Elle risquera le tout pour le tout pour réussir à « déborder » le maréchal des Tuniques Rouges, si vous voyez ce que je dire...!



DÉPLOIEMENT DES TROUPES

Demain, notre formation sera identique à celles de l'adversaire : **quatre lignes de dix soldats**. Nous nous déploierons de la manière suivante :



- 32 soldats + 1 espionne + 6 bombes + 1 drapeau = 40 Tuniques bleues.
- C'est à cet endroit que les 40 Tuniques Rouges seront déployées.
- Nous nous déploierons sur les quatre lignes situées à l'arrière.
- L'ennemi ne peut pas voir qui nous sommes et nous ne pouvons pas non plus voir comment il a déployé ses troupes car nous sommes positionnés dos à dos !
- Pendant la phase de déploiement des troupes, nous disposons un cache temporaire entre nos armées au milieu du champ de bataille, pour garantir le plus grand secret.

Les Tuniques Rouges ont le droit de déplacer le premier pion. Mais comme je dis toujours : « Quand rouge commence, bleu ne montre aucune démenche ! »

10



L'OBJECTIF

Nous gagnerons la bataille :

- A. Si nous capturons le drapeau ennemi, ou
- B. Si notre adversaire ne peut plus déplacer aucun de ses soldats au tour suivant.

Dès que c'est à notre tour de jouer, nous pouvons **nous déplacer ou attaquer**.
Je vais vous expliquer la différence...

CODE DE CONDUITE

Notre armée est soumise à un code de conduite très strict. Il y a des règles que nous devons respecter en toute situation... et notre ennemi aussi ! Comme le dit un célèbre proverbe de l'armée : « Une fois qu'un soldat s'est engagé, il ne peut plus se désengager ». Nous devons tous respecter cette première règle fondamentale ! Par ailleurs, je répète toujours à mes hommes qu'ils n'ont pas le droit de faire plus de trois allers-retours consécutifs entre deux cases identiques. Nous ne tolérons pas l'indiscipline dans les rangs de l'armée ! Ainsi, à titre d'exemple, nous ne poursuivrons pas indéfiniment le même ennemi après qu'il a décidé de s'enfuir.

DÉPLACEMENT

La première chose que nous faisons, c'est de nous **déplacer**. Nous le faisons de la manière suivante : Un de nous avance d'une case : en avant, en arrière, vers la gauche ou vers la droite. Mais disons-le tout net : nous ne marchons pas en diagonale ! Pas plus que nous n'avons l'habitude de sauter sur les soldats ou de nager dans l'eau. Nous avançons seulement d'une case vers une position qui n'est occupée par aucun soldat. Le drapeau et les bombes ne doivent être déplacés en AUCUNE circonstance... ce serait beaucoup trop dangereux ! C'est ensuite à l'adversaire de jouer.

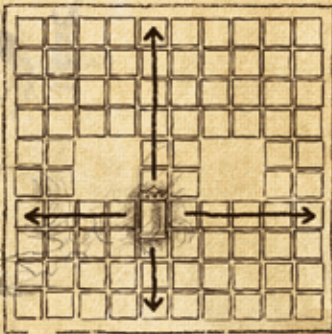


Nous ne marchons pas en diagonale !



Pas question de nager ni de sauter ; nous devons le contourner.

Seuls les **éclaireurs** peuvent se déplacer d'un nombre indéterminé de cases vers l'avant, vers l'arrière ou sur les côtés, aussi longtemps qu'ils ne rencontrent aucun soldat sur leur chemin. Après tout, ils ont pour mission de vérifier si la voie est libre ! L'ennemi n'aura aucune difficulté à découvrir l'identité de nos éclaireurs. Pour lui rendre la tâche plus difficile, nos soldats peuvent donc choisir d'avancer d'une seule case à la fois !



Nos éclaireurs peuvent se déplacer ou attaquer sur un nombre illimité de cases vides à chaque tour.



ATTAQUER

Un Tunique Rouge se trouve à côté, derrière ou devant moi ?
Oui ? Dans ce cas, je n'ai pas d'autre choix que d'attaquer !
On attaque de la façon suivante :

5



Lieutenant

J'ai battu le sergent car il
a un rang moins élevé !

4



Sergent



Je tapote l'ennemi et je déclare mon rang; dans le cas présent il s'agit de : Lieutenant, 5e rang:

- Si j'ai de la chance, la pièce ennemie occupe un rang plus bas ; un sergent (4), un démineur (3), un éclaireur (2), ou une espionne (1). Je la bats facilement, la retire du champ de bataille et prends sa place.
- Si je n'ai pas de chance, la pièce ennemie aura un rang plus élevé que le mien : un maréchal (10), un général (9), un colonel (8), un major (7) ou un capitaine (6). C'est elle qui me battra facilement et c'est moi qui devrais alors quitter le champ de bataille. Mon assaillant reste à sa place.
- Si l'ennemi possède le même rang et donc si c'est un lieutenant dans le cas présent, nous devons tous les deux quitter le champ de bataille.
- Si je trébuche sur une bombe... Aaargh. Je n'en réchapperai pas ! L'explosion me propulse hors du champ de bataille !
- J'ai réussi à atteindre le drapeau ? Les Tuniques Bleues ont gagné la bataille !

Comme vous le voyez, il est très risqué d'attaquer l'ennemi. C'est pourquoi, quand c'est à notre tour de jouer, nous devons déterminer en notre âme et conscience si nous engageons le combat ou non.



À propos des **bombes** : ce sont des engins dévastateurs ! Elles restent au même endroit pendant toute la bataille et peuvent exploser encore et encore à chaque fois qu'on pose les pieds dessus.



Seul un **démineur** peut désamorcer une bombe. Il retire la bombe du champ de bataille et prend sa place. Ces hommes ont un courage phé-no-mé-nal !

2



Et n'oublions pas nos valeureux **éclaireurs**. Ils précèdent nos soldats sur le champ de bataille. Quand c'est son tour, un éclaireur peut franchir plusieurs cases vides pour attaquer un ennemi directement.

TACTIQUES

Les rangs les plus bas ont le devoir de protéger nos **deux colonels**, le **général** et le **maréchal**. Si nous perdons ces hommes, on peut considérer la bataille comme définitivement perdue. À moins que nous réussissions in extremis à capturer le drapeau rouge...

10



Je le répète : le **maréchal** a le rang le plus élevé... mais il n'est pas invincible ! Il peut trébucher sur une bombe comme chacun d'entre nous. Et le maréchal des Tuniques Rouges doit affronter un plus grand danger encore...

1



... car nous avons engagé une **espionne**, ha ha ! Et elle n'a qu'un objectif : éliminer le maréchal ennemi ! Elle réussit à l'éliminer en le tapotant comme pour n'importe quelle attaque classique. Mais si c'est le maréchal (ou n'importe quel autre soldat) qui l'attaque elle, alors notre Mademoiselle Joséphine peut dire adieu au champ de bataille !

ORDRES DU GÉNÉRAL !

Le général vient d'entrer dans ma tente. Le général Lauréat nous a ordonné d'exécuter d'abord une petite mission d'entraînement avant les grandes hostilités de demain. Le général estime que nous sommes capables d'accomplir de plus grandes choses avec une petite armée. Le général Lauréat craint que l'ennemi ne mette à exécution la même tactique, mais qu'elle vaut la peine d'être tentée. Le général vient de me remettre une enveloppe cachetée avec le déroulement de la mission secrète : « Nous répartirons cette nuit une petite armée sur les quatre lignes extérieures de notre territoire, juste à la périphérie de Meerbeeck. Notre armée envoyée pour cette mission secrète se composera du drapeau, du maréchal, de moi-même, de deux démineurs, de deux éclaireurs, de deux bombes et de notre espionne que je préfère ne pas nommer par son nom. Bien que cette mission d'entraînement soit top secrète, j'ai la certitude que les Tuniques Rouges mettront à exécution la même tactique. Vive la nation et vive l'empereur ! »



Ça a été un combat acharné mais nous avons survécu à notre mission d'entraînement contre l'ennemi. Cela signifie que nous sommes maintenant prêts à livrer la véritable bataille ! Je vais me retirer maintenant dans ma tente et essayer de dormir pendant quelques heures avant que résonne le dairon. À nous deux Meerbeeck ! Vive la nation et vive l'empereur ! »

Signé,
Lieutenant Jacques Cavalier

Lieutenant
Cavalier



Tag 43

Ich will nicht um den heißen Brei herumreden: ich fürchte mich vor dem morgigen Tag. Beim ersten Tageslicht werden wir in die entscheidende Schlacht ziehen. Oh mein Gott, ich kann den Duft des frisch gebackenen Brotes aus dem Küchenzelt schon riechen! Meerbeeck liegt zwar nur ein paar hundert Meter von hier, aber es Dorf scheint weiter weg zu sein als je zuvor...

In den letzten Tagen hat unsere Truppe viele Männer verloren. Durch diesen verfluchten Krieg, aber auch durch Hunger und Krankheiten. Nur noch ein paar Dutzend Männer sind übrig geblieben! Es ist Glück im Unglück, dass auch die gegnerische Armee ziemlich geschwächt ist. Aber diese Rotröcke sind stärker, als wir dachten. Ich fürchte, es könnte vielleicht das letzte Mal sein, dass ich über die Aufstellung unserer Truppen entscheide.

Der Angriff über die rechte Flanke, den wir gestern durchgeführt haben, war kein Erfolg. Unsere linke Flanke war viel zu ungeschützt! Die Rotröcke hätten fast unsere Fahne erobert. Dann wäre alles verloren gewesen...

Aber unsere Armee der Blauröcke sollte man auch nicht unterschätzen!





Das ist zunächst unser **Feldmarschall**: Baron Chaussee ist der Ranghöchste. Er ist der erste Feldmarschall, der direkt vom Kaiser ernannt wurde. Der Mann hat schon viele Schlachten gewonnen. Ich hoffe sehr, dass er morgen einen ruhigen Kopf behält! Vor ein paar Tagen sah ich in seinem Zelt zufällig einen Liebesbrief: von einer gewissen **Mademoiselle Siducia**. Sie stammt aus Korsika, ebenso wie unser Kaiser..., aber ich vertraue ihr nicht. Sie hofft innig auf ein Wiedersehen mit unserem Feldmarschall - ausgerechnet morgen, mitten in der Schlacht!

Hoffentlich hält der **General** die Augen offen. General Lauréat ist ein zäher Bursche, ich mag ihn. Er genießt großen Respekt, sogar bei den beiden **polnischen Obersten**, die niemand verstehen kann. Das macht es für die **drei Majore**, die deren Befehle einhalten müssen, nicht so einfach! Eine Sache ist sicher: Die **vier Hauptmänner**, die einen Rang über mir stehen, lassen auch nicht mit sich späßen. Einer von ihnen, so ein Kleiner, kommandiert uns ständig herum. Natürlich hat er einen höheren Rang, aber es gibt Grenzen! Gestern zum Beispiel wollte der Kerl ...

...Also gut, ich will mich nicht zu sehr aufregen, ich muss zuerst entscheiden, wie wir uns aufstellen.

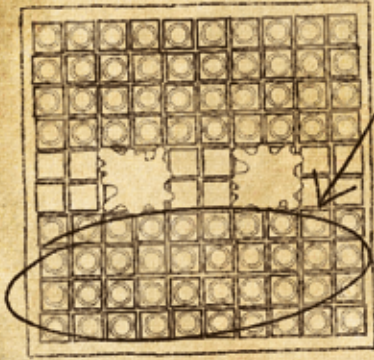
Den **vier Leutnants** zu Pferd, darunter auch ich, sind die **vier Unteroffiziere** (ein Kroat, zwei Sachsen und ein Österreicher) und die **fünf Mineure** unterstellt. Diese Mineure - echte Waghalse aus meinem Teil des Landes - haben unglaublich starke Nerven: sie müssen die Bomben entschärfen! Sie fürchten sich nicht mal vor dem Teufel!

Zum Schluss haben wir noch unsere Infanterie: **acht Aufklärer** zu Fuß (vor allem Polen), jeder von ihnen ein echter Veteran. Das ist alles, was von unserer Grande Armée noch übrig ist. Oh ja, ich vergaß fast unsere Geheimwaffe: Mademoiselle Joséphine, **unsere Spionin**! Sie muss morgen alles daransetzen, um den Feldmarschall der Rottröcke zu „erobern“, wenn du verstehst, was ich meine...!



DIE AUFSTELLUNG

Morgen stellen wir uns, ebenso wie die gegnerischen Truppen, in vier Reihen von je zehn Mann auf. Die Aufstellung sieht also so aus:



- 32 Mann + 1 Spionin + 6 Bomben + 1 Fahne
= 40 Blauröcke
- Hier werden die 40 Rotröcke sich aufstellen
- Wir verteilen uns über die hinteren vier Linien.
- Der Feind kann nicht sehen, wer wir sind, und wir können seine Aufstellung ebenfalls nicht sehen, denn die Männer stehen mit den Rücken zueinander!
- Bei der Aufstellung unserer Truppen stellen wir für kurze Zeit eine Trennwand mitten ins Schlachtfeld, damit die Mannschaften sich ganz im Geheimen aufstellen können.

Die Rotröcke sind zuerst am Zug. Ich sage immer:
„Wenn Rot beginnt, folgt Blau geschwind!“

10



DAS ZIEL

Wir gewinnen die Schlacht, wenn:

- A. wir die gegnerische Fahne erobern oder
- B. wenn der Feind bei seinem nächsten Zug niemanden aus seiner Truppe mehr bewegen kann.

Sobald wir am Zug sind, können wir uns **bewegen oder angreifen**. Ich werde kurz den Unterschied erklären...

VERHALTENSREGELN

In der Armee gelten strenge Verhaltensregeln. Das sind Vorschriften, die wir jederzeit einhalten müssen... und der Feind natürlich auch!

Eine bekannte Redensart unter Soldaten lautet: „Wenn du einmal einen Schritt getan hast, kannst du nicht mehr zurück.“ Daran halten wir uns alle!

Ich sage meinen Männern auch immer, dass sie nicht öfter als drei Mal zwischen zwei Feldern hin- und herlaufen dürfen. Undiszipliniertes Verhalten ist in der Armee nicht erlaubt! Wir verfolgen beispielsweise auch nicht endlos den gleichen Feind, wenn er schon auf der Flucht ist.



15

BEWEGEN

Zuerst **bewegen** wir uns. Das geschieht wie folgt:

Einer von uns macht **einen** Schritt: nach vorn, nach hinten, nach links oder nach rechts. Eines Ding ist deutlich: wir marschieren nie diagonal! Und es ist auch ausgeschlossen, dass wir über feindliche Truppen hinwegspringen oder durchs Wasser schwimmen. Wir betreten immer nur ein Feld, auf dem noch niemand steht. Die Fahne und die Bomben dürfen unter **KEINEN** Umständen bewegt werden... viel zu gefährlich! Danach Dann ist der Gegner am Zug.



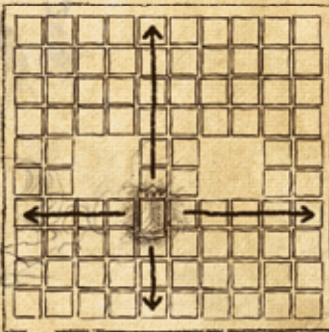
Wir marschieren nicht diagonal!



Wir schwimmen nicht und überspringen das Wasser auch nicht, wir marschieren um das Wasser herum.

Nur die **Aufklärer** können sich eine unbegrenzte Anzahl Felder nach vorne, nach hinten oder zur Seite bewegen, so lange ihnen niemand im Wege steht. Schließlich ist es ja ihre Aufgabe herauszufinden, wie weiter vorne die Lage ist.

Natürlich merkt der Feind schnell, wer unsere Aufklärer sind. Um den Gegner zu verwirren, können unsere Aufklärer sich auch dafür entscheiden, immer nur eine Position vorzurücken!



2

Unsere Aufklärer können über eine unbegrenzte Anzahl leerer Felder vorrücken oder angreifen.



ANGREIFEN

Wenn einer der Rotröcke neben, hinter oder vor mir steht, dann greife ich ihn an! Das geht so:



Leutnant



Ich schlage den Unteroffizier, denn er hat einen niedrigeren Rang!



Unteroffizier



Ich stoße den Feind an und sage meinen Rang. In diesem Fall ist das: Leutnant, 5. Rang.

- Wenn ich Glück habe, hat mein Gegenüber einen niedrigeren Rang: einen Unteroffizier (4), Mineur (3), Aufklärer (2) oder Spion (1). Diesen Gegnern bin ich überlegen: Ich schlage sie aus dem Feld und nehme dann ihre Position ein.
- Aber wenn ich Pech habe, hat der Gegner einen höheren Rang: ein Feldmarschall (10), General (9), Oberst (8), Major (7) oder Hauptmann (6). Alle diese Ränge schlagen mich und dann muss ich das Feld räumen. Der andere bleibt an seiner Position stehen.
- Wenn der Feind den gleichen Rang hat, in meinem Fall also auch ein Leutnant, dann müssen wir beide das Feld räumen.
- Wenn ich eine Bombe angreife... Oh je, das überlebe ich nicht! Eine Bombe bläst mich direkt vom Feld!
- Wenn ich die Fahne erreicht habe, dann haben wir Blauröcke die Schlacht gewonnen!

Wie du siehst, es ist sehr riskant, den Feind anzugreifen. Darum müssen wir jedes Mal, wenn wir am Zug sind, selber entscheiden, ob wir angreifen oder nicht.



Da wir gerade von Bomben sprachen: das sind wirklich verheerende Sprengstoffe! Sie bleiben während der ganzen Schlacht an derselben Stelle im Feld liegen und können bei Berührung immer wieder explodieren.



Nur ein Mineur kann gegen eine Bombe klopfen und sie entschärfen. Er entfernt die Bombe aus dem Feld und nimmt dann ihre Position ein. Diese Kerle sind so unglaublich tapfer!



Auch die Aufklärer sind mutige Kerle. Ihre Aufgabe ist es, in den vordersten Linien die Lage zu erkunden. Wenn ein Aufklärer am Zug ist, kann er einen Feind über mehrere leere Felder hinweg direkt angreifen.

TAKTISCHE TIPPS

Die niedrigen Ränge müssen unsere zwei Obersten, den General und den Feldmarschall schützen. Wenn wir diese Männer verlieren, ist ein Sieg fast nicht mehr möglich. Es sei denn, es gelingt uns noch schnell, die rote Fahne zu erobern....

10



Ich sagte es bereits: Der Feldmarschall hat den höchsten Rang, aber er ist nicht unschlagbar! Er kann natürlich genauso wie der Rest von uns auf eine Bombe stoßen. Und dem Feldmarschall der Rotröcke droht noch eine größere Gefahr...

1



...Wir haben nämlich eine Spionin in unseren Reihen, aha! Und sie hat nur eine einzige Aufgabe: sie soll den gegnerischen Feldmarschall zur Strecke bringen! Einfach indem sie ihn anstößt, wie bei einem normalen Angriff. Aber wenn er sie anstößt, ist unsere Mademoiselle Joséphine verloren. Und kann natürlich auch passieren, dass jemand anders sie angreift. Auch dann muss sie das Feld räumen.

BEFEHLE VOM GENERAL

Gerade kam General Lauréat in mein Zelt. Er befiehlt uns, zuerst eine kleine Übungsmission durchzuführen, bevor morgen die Schlacht beginnt. Denn der General glaubt, dass wir mit einer kleinen Armee mehr erreichen können. Eine Art Überraschungsangriff. General Lauréat fürchtet, dass der Feind genau die gleiche Taktik verfolgt, aber es ist einen Versuch wert. Er gab mir gerade einen versiegelten Umschlag mit der geheimen Übungsmission. Darin steht: „Heute Nacht verteilen wir eine kleine Armee über die äußeren vier Linien unseres Geländes, direkt hinter Meerbeeck. Unsere Armee für diese geheime Mission besteht aus dem Feldmarschall, mir selbst, zwei Mineuren, zwei Aufklärern, zwei Bomben und unserem Spion, dessen Namen ich hier nicht nenne. Obwohl diese Übungsmission strikt geheim ist, vermute ich, dass die Rotröcke genau die gleiche Taktik haben. Für Kaiser und Vaterland!“



Zum Glück haben wir die Übungsmission gegen den Feind überlebt. Das bedeutet, dass jetzt die echte Schlacht beginnen kann!

Ich ziehe mich jetzt noch kurz in mein Zelt zurück. Noch ein paar Stunden schlafen, bevor das Schlachthorn geblasen wird und der Kampf beginnt. Meerbeeck, hier kommen wir! Für Kaiser und Vaterland!“

Untersignet von
Leutnant Jacques Cavalier

Leutnant
Cavalier



Day 43

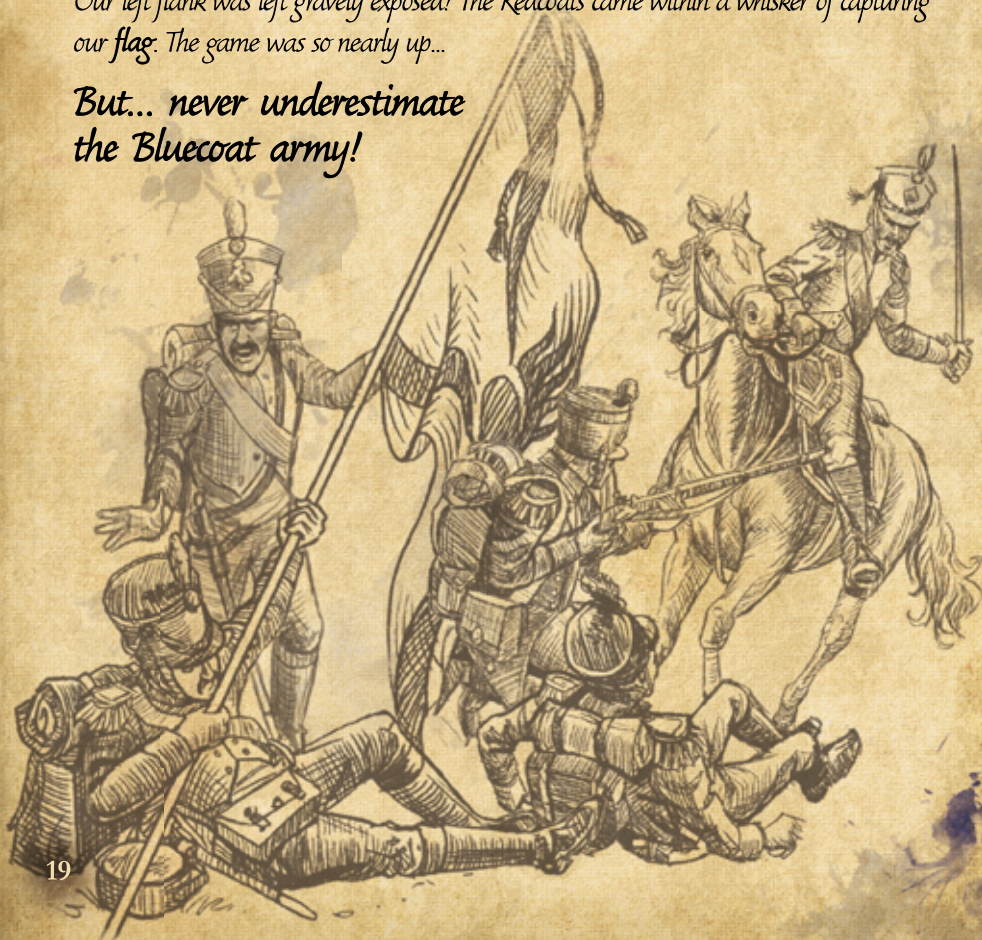
Let us not beat about the bush: I am fearful for tomorrow.

We shall engage in the decisive battle at first light. Goodness me! I can already catch the smell of freshly baked bread wafting from the mess tent! Although the village of Meerbeek is but a few hundred yards away from our position, it feels further from our grasp than ever...

Our numbers have been depleted over the past few days. It is this cursed war, but also the result of hunger and disease. Only a few dozen men remain! We can count ourselves lucky that our efforts have weakened the enemy as well. Nevertheless, the Redcoats are stronger than we thought.

I fear this could very well be the last time that I shall have to deliberate over the deployment of our troops. Yesterday's attack from the right flank brought us little success. Our left flank was left gravely exposed! The Redcoats came within a whisker of capturing our flag. The game was so nearly up...

But... never underestimate the Bluecoat army!





First, we have our **Marshal**: Baron Chaussée holds the highest rank. He is the first Marshal directly appointed by the Emperor. The man has countless battles to his name. I really hope that the Marshal will keep his head in the game tomorrow! A couple of days ago, I accidentally stumbled upon a love letter in his army tent, sent by one **Mademoiselle Siducia**. She hails from Corsica, just like our Emperor... yet I don't trust her. She is desperate to be reunited with our Marshal – tomorrow of all days! In the midst of battle!

I hope the **General** keeps his eyes peeled. General Lauréat is a tough customer. I like the man. Everybody respects him, even those **two Polish Colonels** who no one can ever understand. Quite a challenge for the **three Majors** who are supposed to follow their orders!

One thing is clear: one should definitely not mess with the **four Captains** one rank above myself. One of them, a short fellow, is constantly bossing us about. Of course he is our superior, but there are limits! For instance, yesterday, the fellow...

...Well, perhaps now is not the time to fall prey to agitation. I have to decide on our deployment first.

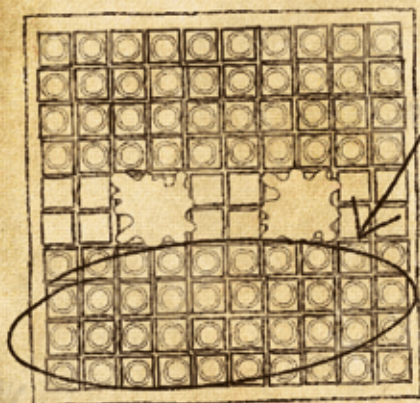
The **four Lieutenants** on horseback, myself included, give direct orders to **four Sergeants** and five bomb disposal experts; this gang of daredevil **Miners** hail from my part of the country. Unbelievable how these boys have the courage to get rid of all those **bombs!** They wouldn't fear the devil himself!

Finally, we have our infantry: **eight Scouts** on foot, everyone a veteran. That is all that is left of our Grande Armée. Oh! I almost forgot about our secret weapon: Mademoiselle Joséphine, **our Spy!** She will risk everything tomorrow in order to outflank' the Redcoats' Marshal, if you know what I mean...!



THE DEPLOYMENT

Tomorrow, our formation will be the same as the enemy's: **four lines of ten**. We shall deploy as follows:



- 32 men + 1 spy + 6 bombs + 1 flag = 40 Bluecoats.
- This is where the 40 Redcoats will be standing.
- We will line up over the four lines at the rear.
- The enemy cannot see who we are and neither can we see their formation because our men are positioned with their backs to each other!
- We shall place a temporary screen between our armies in the middle of the battlefield as the armies are being deployed in order to ensure utter secrecy.

The Redcoats will make the first move. I always say: "If red initiates, blue will not capitulate!"



THE OBJECTIVE

We will win the battle if:

- A. We capture our opponent's flag; or
- B. Our opponent can no longer move any of their troops on their next turn.

We can **move or attack** as soon as it is our turn. I shall explain the difference...

CODE OF CONDUCT

We live by a strict code of conduct in the army. These are rules that we must adhere to at all times... as does the enemy!

As the famous army saying goes: "Once a soldier makes his move, it cannot be undone." So we all conform to that!

What's more, I always tell my men that they cannot travel more than three times back and forth between the same two places. We won't stand for undisciplined behaviour in the army! For example, we do not chase endlessly after the same enemy once he has decided to run away.

MOVING

First we shall **move**. This is done as follows:

One of us takes one step: forward, backwards, to the left or to the right. Be dear, we cannot march diagonally! Neither do we jump over troops or swim in the water. We only take one step to a position where no one else is standing. Under NO circumstance must the flag and the bombs be moved... far too dangerous! Then it is the enemy's turn.



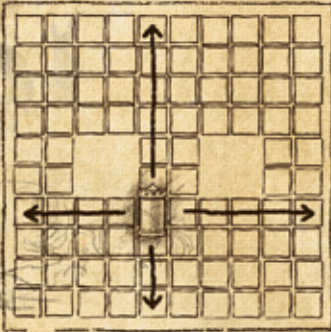
We do not march diagonally!



We will not swim or jump;
we must march around.

Only the **Scouts** can move forwards, backwards or sideways for an unlimited number of spaces – as long as there is no one in the way. After all, it is their task to check ahead and survey the area.

The enemy will have no difficulty spotting our Scouts right away. To confuse the enemy, our men can choose to only take one step at a time!



2

Our Scouts can move or attack over an unlimited number of empty places on one turn.



ATTACKING

Is there a Redcoat standing beside, behind or in front of me? Yes? Then I shall **attack!** This is done as follows:

5



Lieutenant

I am victorious over the Sergeant because he has a lower rank!

4



Sergeant



I shall tap the enemy and call out my rank, in this case: Lieutenant, fifth in rank.

- If I am lucky, the enemy will be lower in rank; a Sergeant (4), Miner (3), Scout (2), or Spy (1). I have no problem defeating these men! I remove them from the battlefield and take their place.
- However, if I'm unlucky, the enemy will be higher in rank: a Marshal (10), General (9), Colonel (8), Major (7), or Captain (6). These will all defeat me easily and I will have to leave the battlefield. My attacker stays put.
- If the enemy is of the same rank, such as a Lieutenant in my case, we both have to leave the field of battle.
- If I tap a bomb... Aaargh. I won't survive! The blast sweeps me clean off the battlefield!
- Did I reach the flag? We Bluecoats are victorious!

As you can see, it is very risky to attack the enemy. And therefore we should determine for ourselves if we attack or not, when it is our turn.



While on the subject of **bombs**: these are devastating explosives! They stay in the same place throughout the battle and can explode again and again every time they are touched.



Only a **Miner** can diffuse a bomb by tapping it. He will remove the bomb from the field of battle and take its place. These men are un-be-lie-vably courageous!



And let us not forget about our brave **Scouts**. They precede our men in the field of battle. On his turn, a Scout can move across several empty spaces to attack an enemy directly.

TACTICS

The lower ranks have to protect our **two Colonels**, the **General**, and the **Marshal**. The battle is as good as lost if we lose these men. Unless we manage to capture the red flag in the nick of time...

10



As I said before: the *Marshal* holds the highest rank... but he is not invincible! He can stumble upon a bomb just like the rest of us. And the Marshal of the Redcoats faces an even greater danger...

1



... Because we have hired a *Spy*, a-ha! And she has only one mission: to eliminate the enemy's Marshal! She does this by tapping him, as in any conventional attack. But if he (or anyone else) attacks her, our Mademoiselle Joséphine is lost.

ORDERS FROM THE GENERAL

The general just paid me a visit. General Lauréat orders us to execute a small training mission before the battle starts tomorrow. The general believes that we can accomplish more with a small army. Using a surprise attack, so to speak. General Lauréat fears the enemy will execute the exact same tactics, but it is still worth a shot. The general just handed me a sealed envelope that contains the secret training mission which reads: "We will divide a small army over the outer four lines of our territory, just outside Meerbeeck tonight. Our army for this secret mission will consist of the flag, the Marshal, myself, two Miners, two Scouts, two Bombs, and our Spy, who I shall not name. Although this training mission is top secret, I feel sure the Redcoats will opt for the exact same tactics."



Phew, we have survived the training mission against the enemy. This means we are now ready for the real battle to commence!

I shall retreat to my tent for now. Catch a few hours' sleep before the battle horns begin to echo across the field. Meerbeeck, here we come. For our Emperor and country!"

Signed,
Lieutenant Jacques Cavalier

Lieutenant
Cavalier

A piece of white, lined paper with 20 horizontal lines, placed on a textured, aged paper background. The paper has a deckled edge and is positioned vertically. The lines are evenly spaced and run across the width of the paper.