

LE VAINQUEUR :

Vous gagnez la partie si :

Vous avez conquis le drapeau adverse

OU

Votre adversaire ne peut ni déplacer l'un de ses pions ni attaquer l'un des vôtres.

**RÈGLES DE JEU – VARIANTE
STRATEGO BARRAGE :**

Les règles du Barrage sont identiques à celles du Duel, mais chaque joueur possède deux pions de moins. Chacun joue avec **1 Drapeau, 1 Maréchal, 1 Général, 1 Démineur, 2 Eclaireurs, 1 Espionne et 1 Bombe.**

Vous n'avez donc qu'une Bombe et vous ne pouvez pas protéger votre drapeau de tous les côtés. C'est pour cela que la variante Barrage se déroule d'une autre manière que la variante Duel.

Dans la variante Barrage, vous placez vos pions sur les trois dernières lignes du plateau de jeu.

Attaquez et capturez le drapeau adverse !

19908

© Royal Jumbo, Stratego® est une marque déposée de Royal Jumbo B.V. et utilisé sous licence par Koninklijke Jumbo B.V.

Un jeu édité par la société Dujardin.
Dujardin est une filiale de Jumbodiset.

DUJARDIN Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4 33 610 Cestas
SAV : sav@dujardingames.fr

Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr

© 2022 Dujardin. Jumbodiset Groupe. Tous droits réservés.

jeuxdujardin.fr

DUJARDIN
jeux 

Le jeu légendaire de stratégie de champ de bataille

Stratego®

QUICK BATTLE



**10 PIONS
PAR ARMÉE**

RÈGLES DU JEU

Le général vient d'entrer dans ma tente. Le général Lauréat nous a ordonné d'exécuter d'abord une mission de reconnaissance avant les grandes hostilités à venir. Le général estime que nous sommes capables d'accomplir de plus grandes choses avec une petite armée.

Il craint cependant que l'ennemi ne mette à exécution la même tactique, mais qu'elle vult la peine d'être tentée.

CONTENU DU JEU :

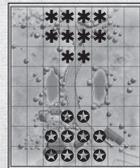
- 10 pions rouges
- 10 pions bleus
- 1 plateau de jeu
- 1 écran

RÈGLES DE JEU – VARIANTE STRATEGO DUEL:

Le premier joueur à conquérir le drapeau de son adversaire est le vainqueur.

PRÉPARATION :

- Placez le plateau de jeu entre les deux joueurs de manière à ce que chacun ait devant lui trois rangées de huit cases.
- Choisissez la variante à laquelle vous souhaitez jouer : Duel ou Barrage. Nous vous conseillons de démarrer avec la variante Duel. Les règles de la variante Barrage se trouvent à la fin de ce feuillet.
- Déterminez qui jouera avec les pions rouges et qui jouera avec les pions bleus. Ce sont les rouges qui commencent à jouer.
- Chaque joueur prend les dix pions de sa couleur.
- Placez l'écran au milieu du plateau de jeu pendant que vous déployez vos troupes dans le plus grand secret.
- Les deux joueurs placent leurs 10 pions sur les trois lignes arrière du plateau de jeu. Il y a donc 24 cases disponibles pour ces 10 pions.
- Les pions doivent être placés avec le côté illustré tourné vers soi, afin de ne pas connaître la valeur des pions adverses.



La disposition des pions est capitale, car elle peut être décisive pour la victoire... ou entraîner la défaite. Lisez d'abord attentivement les règles de jeu avant de commencer à disposer vos pions.

LES PIONS :

Les pions suivants peuvent être déplacés :

10	9	3	2	1
Maréchal	Général	Démineur	Eclaireur	Espionne
1x	1x	2x	2x	1x

Les pions suivants ne peuvent plus être déplacés après leur installation sur le plateau de jeu :

Bombe	Drapeau
2x	1x

Un chiffre se trouve sur la plupart des pions. Plus ce chiffre est haut, plus le grade du pion est élevé. Lors d'une attaque, le chiffre le plus haut l'emporte. Le Drapeau, la Bombe et l'Espionne n'ont pas de valeur chiffrée. D'autres règles leur sont appliquées (voir plus loin).

ACTION :

A son tour, chaque joueur effectue une action. Le joueur avec les pions rouges commence. Il a le choix entre deux possibilités :

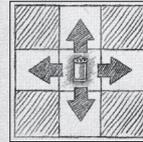
Déplacer l'un de ses pions

OU

Attaquer un pion adverse.

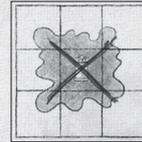
Il n'est pas permis, au même tour de jeu, de déplacer l'un de ses pions et d'attaquer un pion adverse (à l'exception de l'Eclaireur, pour lequel d'autres règles sont appliquées). Lorsqu'un joueur ne peut ni se déplacer, ni attaquer un pion adverse, le combat est terminé et son adversaire a gagné la partie.

SE DÉPLACER :



Lors d'un tour de jeu, vous ne pouvez déplacer qu'un seul pion et d'une seule case (à l'exception des éclaireurs). Un pion peut être déplacé vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite, mais jamais en diagonale. Deux pions ne peuvent pas se trouver sur la même case. Un pion ne peut jamais sauter au-dessus d'une case occupée par un autre pion.

Les lacs situés au milieu du plateau de jeu sont infranchissables. Les pions ne peuvent pas les traverser ou sauter par-dessus. Ils doivent donc les contourner.



Les pions ne peuvent pas faire sans cesse des allers-retours d'une case à l'autre. Un même déplacement est permis trois fois d'affilée. Après cela, le joueur doit déplacer son pion ailleurs. Un pion ne peut pas poursuivre indéfiniment un pion adverse. Si ces deux pions se retrouvent, l'un par rapport à l'autre, dans une disposition qui a déjà existé sur le plateau de jeu, l'attaquant doit cesser la poursuite.

ATAQUER :

Si un pion adverse se trouve sur une case devant, derrière, à gauche ou à droite de l'un de vos pions (mais pas en diagonale), vous pouvez l'attaquer. L'attaque n'est jamais obligatoire. Des règles spéciales sont appliquées pour l'Eclaireur. Une attaque se déroule comme suit : prenez votre pion et tapotez légèrement le pion adverse que vous souhaitez attaquer. Donnez mutuellement le grade et la valeur chiffrée de vos pions. Si votre pion a un grade plus ÉLEVÉ que le pion adverse, vous remportez le combat et le pion adverse est enlevé du jeu. Placez votre pion sur la case laissée vide par l'adversaire. Si votre pion a un grade plus BAS que le pion adverse, vous perdez le combat et votre pion est enlevé du jeu. Le pion adverse reste à sa place. Si les deux pions ont un grade ÉGAL, ils sont retirés tous les deux du jeu.



Maréchal

Général

Le Maréchal gagne.

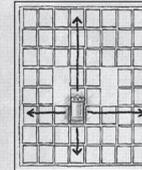
PIONS SPÉCIAUX :

Le Drapeau : il ne peut pas être déplacé. Il peut être pris par n'importe quel pion adverse (y compris par l'Eclaireur, à distance).

La Bombe : elle ne peut pas être déplacée. Si un pion attaque une Bombe, ce pion est retiré du jeu. La Bombe reste en place. Seul un démineur peut faire sauter une Bombe et la retirer du jeu.

Le Démineur : seul le démineur peut battre la bombe. Il fait disparaître la bombe du plateau et prend sa place.

L'Eclaireur : l'éclaireur marche au-devant des troupes. Il peut se déplacer d'un nombre de cases illimité, à condition que ces cases soient vides. Il peut aller vers l'avant, l'arrière, la gauche, la droite, mais toujours en ligne droite. Il ne peut pas sauter au-dessus des lacs. Au cours d'un même tour de jeu, il peut se déplacer et attaquer, mais toujours en ligne droite.



Attention ! 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 !

L'Espionne : un pion dangereux avec une seule et unique mission : faire tomber le Maréchal adverse. L'Espionne a le grade le plus bas et perd lorsqu'elle est attaquée par n'importe quel pion.

Si l'Espionne réussit à attaquer le Maréchal (10), alors c'est elle qui l'emporte. Mais si c'est le Maréchal qui attaque l'Espionne, alors c'est le Maréchal qui gagne.