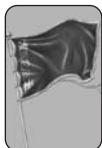


## A katonai rangfokozatok



zászló  
1x



tábornagy  
1x



tábornok  
1x



ezredes  
2x



őrnagy  
3x



kapitány  
4x



főhadnagy  
4x



őrmester  
4x



aknász  
5x



felderítő  
8x



kém  
1x



bomba  
6x

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122

email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

Származási hely: EU

[www.jumbo-world.com](http://www.jumbo-world.com)





03495

# STRATEGO<sup>®</sup>

ORIGINAL



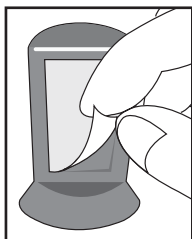
**Szerezd meg egy jó stratégiával az ellenfél zászlóját!**

# Stratego®

A Stratego egy izgalmas stratégiai társasjáték. A játékosok a hadvezérek szerepébe bújva eljátszhatják a történelem nagy csatáit. A csapatok taktikus felállítása és a stratégiai manőverek megvalósítása folyamatos döntésre készíti a játékosokat a csata megnyeréséért.

## A JÁTÉK TARTALMA:

- 40 kék figura,
- 40 matrica a kék katonák rangjelzésével
- 40 piros figura,
- 40 matrica a piros katonák rangjelzésével
- 1 db játéktábla
- 1 db leírás



Az első játék megkezdése előtt fel kell ragasztani a kék figurákra az ezüstsínű matricákat, a piros figurákra pedig az aranszínű matricákat.

## JÁTÉKVARIÁCIÓK:

A Strategoval a játékosok két különböző játékváriációban is összemérhetik hadvezéri tehetségüket.

A **Párbaj** (játékidő kb.: 10 perc) és a **Csata** (játékidő kb.: 45 perc).

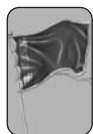
A Párbajban könnyen elsajátíthatóak a Stratego alapszabályai, ezért azoknak a játékosoknak ajánljuk, akik eddig még nem játszottak Strategot, vagy csak a Stratego Juniort ismerik.

A Csatában a játékosok 40 játékgúrából összeállított csapataik hadműveletét irányítják.



## A PÁRBAJ:

A Párbajhoz játékosonként csak a következő 10 figura szükséges:



Zászló  
1x



Bomba  
2x



Tábornagy  
1x



Tábornok  
1x



Aknász  
2x



Felderítő  
2x



Kém  
1x

A játéktáblát az asztal közepére kell helyezni úgy, hogy a STRATEGO feliratok a játékosok felé nézzenek. A játékosok szint választanak, majd magukhoz veszik a megfelelő színű figurákat, és felállítják őket a játéktábla feljük eső alsó 4 sorában bármelyik szabad 40 mezőre. Egy mezőre csak egy figura kerülhet. A játékosok felállítják csapataikat, mégpedig oly módon, hogy az ellenfél ne láthassa a figurák rangjelzéseit. A zászlót a lehető legvédettebb helyre teszik. Például az ábrán látható módon, az egyik sarokba, amit a játékos két Bomba elhelyezésével még védettebbé tesz. Ennek a felállításnak az az előnye, hogy az ellenfél csak egy Aknász idevezénylésével hatástalaníthatja a Bombát és szerezheti meg ily módon a Zászlót. A hátránya pedig az, hogy az ellenfél így hamar rájön, hogy hol kell keresnie a Zászlót. A játékosok minden játék elején új taktikát dolgoznak ki a csapataik felállítására és ezért mindig új stratégiát kell alkalmazniuk az ellenfél Zászlójának megszerzéséért.

### Példa, figurák felállítása Párbajhoz



## A CSATA:

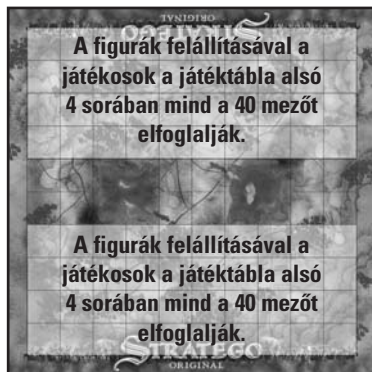
A Csataban a játékosok az összes játékgúrával játszanak. A játéktáblát az asztal közepére teszik úgy, ahogy a Párbajban olvasható. A játékosok magukhoz veszik az egy-egy színhez tartozó gúrákat és felállítják őket a játéktábla feljüük eső alsó 4 sorában. A gúrák felállításával a játékosok a játéktábla alsó 4 sorában mind a 40 mezőt elfoglalják. A csapatokat úgy kell felállítaniuk, hogy az ellenfél ne láthassa a gúrák rangjelzéseit. A Csata célja, az ellenfél zászlójának megszerzése. Ezért célszerű a játékosoknak a Zászlókat a hátsó sorok valamelyikében elrejtetniük. Minden játékosnak 6 Bombája van, amivel a Zászlóját védheti. A gúrák rangjelzése egy számot is tartalmaz: a legmagasabb rangú a Tábornagy száma a 10-es, a Tábornok a 9-es, és így tovább az 1-es számot viselő Kémig. Csak a Bombáknak és a Zászlónak nincsen számuk, mivel ezeknek a gúráknak külön feladatuk van a játék során. Az alacsonyabb és a magasabb rangjelzésű gúrák taktikus elhelyezése nagyon fontos a játék későbbi menete szempontjából. A gúrák lehelyezésekor ügyelni kell arra, hogy az ellenfelek ne hatolhassanak be könnyedén egymás területeire, de nehezen nyerheti meg az a játékot, aki csak védekezési taktikát folytat.

### Példa, gúrák felállítása Csatahoz:



## A JÁTÉK MENETE:

A játékot a piros játékos kezdi. A játék további menetében a játékosok felváltva lépnek. A soron levő játékosnak lépnie kell egyet egy saját figurájával. A játékos figurájával egy üres mezőre léphet, vagy egy olyan mezőre, amin az ellenfél egyik figurája áll. Ezt nevezzük támadásnak. Az éppen soron lévő játékos mindig csak egy figurával léphet. Nem léphet olyan mezőre és nem ugorhat át olyan mezőt, amelyiken egy saját figurája áll!



## LÉPÉS A SAJÁT FIGURÁVAL:

A saját figurával egy mezőt lehet lépni tetszőleges irányba: jobbra, balra, előre, hátra.

Kivétel azonban ez alól a szabály alól a felderítő (2)!

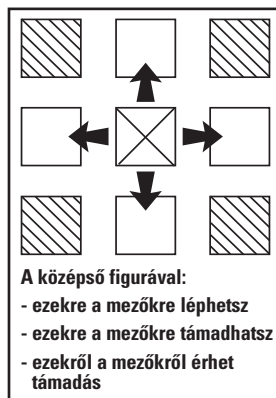
A játékos egy figurával sem léphet átlós irányba, és nem ugorhat át másik figurát.

Minden mezőn csak egy figura állhat.

A játéktábla közepén lévő tavak mezőire lépni, illetve a tavakat átugrani nem lehet!

## IDE-ODA LÉPTETÉS:

Ugyanazon a két mezőn legfeljebb háromszor léptethetjük ide-oda a figurákat, függetlenül attól, hogy a figura veszélybe van-e vagy sem. Legkésőbb a negyedik lépés során egy harmadik mezőre kell lépni.



## TÖBB MEZŐ SZABÁLY:

Nem engedélyezett folyamatosan egy, vagy több ellenséges figura egymást követő lépések során történő veszélyeztetése. Ilyen esetben, ha a veszélyeztetett figurával a játékos több, mint két mezővel tovább lépett, a támadó játékos figurájával nem üldözheti tovább a figurát. Tehát nem engedélyezett egy figura ismételt veszélyeztetése, ha az több mint két mezőn keresztül menekül. Ilyen esetben nincs jelentősége annak, hogy a figurák rangjelzése ismert –e, vagy sem.

A zászló és a bomba nem mozdítható el arról a helyről, ahova a játék elején felállítottuk őket.



## A FELDERÍTŐK (2):

A felderítőkre különleges szabályok érvényesek. A felderítők tetszőleges számú üres mezőt átugorhatnak előre, hátra, jobbra, vagy balra; a tavakon és más figurákon azonban ők sem ugorhatnak át. A felderítők tehát több mezőt is léphetnek a játéktáblán és ugyanazon lépésben belül támadhatnak is. Példa: A felderítő átugrik négy mezőt, s egyúttal megtámad (megkoccint) egy ellenséges figurát.



## ELLENSÉGES FIGURA MEGTÁMADÁSA:

Ellenséges figurát csak valamelyik szomszédos mezőről támadhatunk meg (kivéve a felderítő (2)!). Ha a két mezőnek csak a sarka érintkezik, akkor a támadás nem lehetséges. A támadó játékos kezébe veszi a figurát, amellyel a támadást végre akarja hajtani, és hozzákoccintja a megtámadott figurához. Ezután először a támadó mutatja meg a kezében levő figura rangját (vagy számát), majd a megtámadott. A magasabb rangú figura a győztes, az alacsonyabb rangú figurát le kell venni a tábláról.

Ha a támadó nyer, akkor az ő figurája lép a legyőzött figura által elhagyott mezőre.

Ha a megtámadott nyer, akkor figurája ott marad, ahol eddig állt.

Ha a két figura azonos rangú, akkor mindketten elesnek, tehát mindkettőt le kell venni a tábláról.

Egyik játékos sem köteles támadni, tehát bármennyi ideig állhatnak egymással szomszédos mezőn.

Támadás után a támadást megnyerő figurát úgy kell a játéktáblára felállítani, hogy az ellenfél ne láthassa annak a rangjelzését. Ezért fontos, hogy a játékosok megjegyezzék az egyszerű már felfedett figurák rangjelzését. A jegyzetelés bármilyen formája tilos!

## A KATONAI RANGFOKOZATOK (MELYIK FIGURA AZ ERŐSEBB?):

Alapszabály, hogy a magasabb rangú figura üti az alacsonyabb rangút. A tábornagy (10) a legmagasabb rangú, tehát minden más figurát üt a tábornoktól (9) a kémig (1).

## KÜLÖNLEGES ESETEK:

### 1. TÁBORNAGY (10):

A tábornagy (10) üti a tábornokot (9) és az összes alacsonyabb rangú figurát. Ám a kém (1) mégis ütheti! Rajta kívül csak a bombák okozhatják a tábornagy vesztét, ha véletlenül megtámad egyet.

### 2. BOMBÁK:

A bombákat csak az aknászok (3) képesek ártalmatlanná tenni. Ha a támadó más figurával támad meg egy bombát, vereséget szenved, amit a bomba tulajdonosa „bumm!” kiáltással tudat vele. Ha az aknásznak sikerült ártalmatlanná tennie egy bombát, akkor leveszi a játéktábláról, és a helyére lép.

### 3. A KÉM (1):

A kém (1) a legalacsonyabb rangú figura, ezért minden más figura üti. Van azonban egy különleges képessége: ha ő maga támadja meg a tábornagyot, akkor győz, és a legmagasabb rangú tiszt elesik. Vigyázat! Ha a tábornagy (10) támadja meg a kémét, akkor a kém (1) esik el.

### 4. A ZÁSzlÓ:

A zászlót bármelyik mozgó figura megszerezheti, akár a nagy távokat átlépő felderítő is.



## A JÁTÉK VÉGE:

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos megszerzi az ellenfele zászlóját, illetve mozgásképtelenné teszi az ellenséget. Amelyik csapatból már csupán a bombák és a zászló maradt meg, kénytelen megadni magát.

## STRATÉGIA ÉS TAKTIKA:

- A játék végkimenetele döntően függhet az alapfelállástól. Mivel a zászlónak központi szerepe van, gondoskodni kell a védelméről. Ha bombákkal vesszük körül a zászlót, akkor csak aknászok férkőzhetnek a közelébe. Megtévészthetjük azonban az ellenséget, ha a többi bombát szándékosan máshol állítjuk fel.
- Abban az esetben, ha több bombát is az első sorba állítunk fel, ezek a saját figuráinkat is akadályozzák a mozgásban, hiszen a bombákat a játék végéig nem lehet elmozdítani.
- Az első sorba kerülhetnek a felderítők (2) és néhány magas rangú figura. A felderítők kipuhatolják az ellenség erejét, a magas rangú tisztek pedig egyaránt alkalmasak a védekezésre és a támadásra. Ne tegyünk azonban az összes felderítőt előre, hiszen az ő tudásukra a játék végén is szükség van.
- Az aknászokat (3) jól osszuk el, és inkább hátra állítsuk őket, hiszen rájuk is a játék végén hárulnak fontos feladatok.
- A kémre (1) is érdemes odafigyelni, mert ő az egyetlen figura, aki a tábornagynak (10) méltó ellenfele lehet.
- Nagyon csábító egy magasabb rangú figurával behatolni az ellenfél területére és ott egyszerűen megtámadni a figurákat, de óvatosnak kell lenni, mert aki elveszíti a magasabb rangú figuráit, könnyen elveszítheti a játékot is.
- Abban az esetben, ha egy tábornagy (10) ismertté válik, a tábornok (9) minden rizikó nélkül támadhatja meg a már mozgott figurákat.
- Gondoljon arra, hogy a bombákat nem lehet elmozdítani, ezért a játék kezdetekor igyekezzen minél kevesebb figurát mozgásba hozni, így ellenfele nehezebben jön rá, melyek lehetnek az ön bombái.
- És még egy ötlet: A leütött figurákat helyezzük magunk mellé, így mindig áttekintést szerezhetünk arról, hogy milyen figurák vannak még játékban.

