

For 2 Players • Ages 8 & Up

Pour 2 joueurs • Dès 8 ans

P2 Rules of the game

P7 Règles du jeu



THE CLASSIC GAME OF BATTLEFIELD STRATEGY  
LE JEU CLASSIQUE DE STRATÉGIE DE CHAMP DE BATAILLE

[www.stratego.com](http://www.stratego.com)

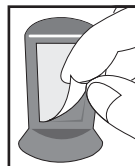
# Stratego

You are the commander-in-chief of a real army – *your* army to be precise. You deploy your troops. You alone devise how to wield your strike power, without neglecting your defences. Planning an attack from the right, but is your left flank not vulnerable as a result? Is your flag properly protected?

**And above all, do you know what your opponent is up to?**

## Box contents:

- 41 Red Army Pieces • 41 Blue Army Pieces
- 2 Label Sheets • Board • Screen • 2 Sorting Trays for Pieces



Stick the gold stickers on the red pieces and the silver stickers on the blue pieces as shown.

## Three games:

Three different games can be played with this version of Stratego: Stratego Duel, Stratego Original and Stratego Infiltrator.

If you've never played Stratego before, Stratego Duel is the ideal game to start with. Stratego Original and Infiltrator are for the real strategists. Both games give you total command over a complete army of 40 pieces.

### Stratego Duel:

For Stratego Duel, both players need the following 10 pieces:



Flag x1



Bomb x2



Marshal x1



General x1



Miner x2



Scout x2



Spy x1

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 where to look for the flag once the screen has gone. You can choose the smartest formation for yourself.

Carefully read the general Stratego rules below. The rules apply to Stratego Duel, Stratego Original and Stratego Infiltrator. You will find it easier to learn to play Stratego Duel because it is played with fewer pieces.



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...

### Example of Stratego starting setup.



## Stratego Infiltrator:

Play the game with only 7 Scouts and the Infiltrator (a total of 40 playing pieces). Play as you would Stratego Original, except for the special rules that apply to the Infiltrator: See 'The Infiltrator' p. 6.



Infiltrator

## General rules:

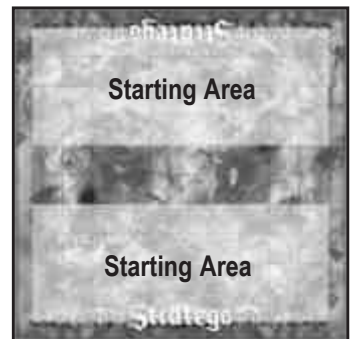
### Preparations:

Lay the game board down on the table with the Stratego logo facing the players. The players draw lots to determine who plays red, since red always goes first.

Place the screen on the two middle rows of the game board between you and your opponent. The screen ensures that your opponent cannot see where you position your pieces and provides beginners with lots of useful information. The pieces are all shown from high to low along with the number of pieces of each rank.

### Outline of the game:

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 images facing you and their backs 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 color 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.

 Flag <b>x1</b>	 Marshal <b>x1</b>	 General <b>x1</b>	 Colonel <b>x2</b>	 Major <b>x3</b>	 Captain <b>x4</b>	 Lieutenant <b>x4</b>
 Sergeant <b>x4</b>	 Miner <b>x5</b>	 Scout <b>x8</b>	 Spy <b>x1</b>	 Bomb <b>x6</b>	 Infiltrator <b>x1</b>	

You position your pieces on the bottom four rows of the game board. You place them with their backs 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 forward or backward. 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 center of the board.

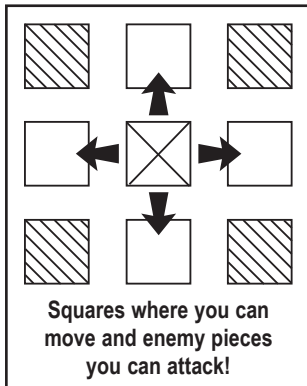


You may not continuously move a piece back and forth between the same two fields. The limit here is set at three moves. It is important then to determine which player began moving to and fro. This player has to stop first too, and this could lead to losing an important piece. The rule is known as the “two field” moves rule.

You may also not continuously pursue one or more of your opponent’s 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, forward or backward. 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: 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.

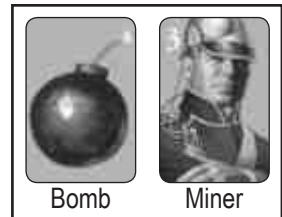
If you attack a piece of the same rank, both pieces lose and are removed from the board. You are never obliged to attack.

As mentioned above, Scouts can attack from a considerable distance. The fields inbetween 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 (and number). It’s a good idea to memorize 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) holds the lowest rank. Any piece that attacks a Spy wins.

But, the mysterious and resourceful Spy can also be very powerful. If a Spy attacks a Field Marshal (10), she outsmarts him and 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 Infiltrator:

The Infiltrator holds the lowest rank (1). Any piece that attacks it wins. But he does have one special power! The Infiltrator comes into his own when operating on enemy territory where he can use his special power. When in enemy territory, he can 'infiltrate' which means he can attack an enemy playing piece from one or two spaces away. Tap the enemy piece, tell your opponent you are infiltrating and guess the rank of the piece you are attacking.



If you guessed correctly, that piece loses. The Infiltrator does NOT take the place of the losing piece but returns to the field where he was.

If you guessed incorrectly, the defending piece stays where it was and the Infiltrator returns to the field where he was. Your opponent now knows the position of your Infiltrator!

Note: An Infiltrator can only infiltrate while on enemy territory.

The Infiltrator can infiltrate bombs and the flag.

The Infiltrator can also attack in the conventional way, but remember he has the lowest rank (1).

### 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.
- 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 high-ranking 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!



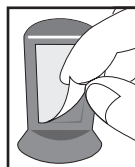
# Stratego

Lors d'une partie de Stratego, tu es le commandant en chef d'une véritable armée, la tienne. Tu dois d'abord disposer tes troupes sur le Champ de Bataille. Il te faudra ensuite être le plus offensif possible tout en maintenant une solide défense. Tu veux attaquer par la droite, mais es-tu certain que ton flanc gauche ne devient pas du même coup trop vulnérable ? Ton drapeau est-il suffisamment protégé ?

**Et par-dessus tout, es-tu vraiment capable de deviner la stratégie secrète de ton adversaire ?**

## Contenu de la boîte :

- 41 Pièces Armée rouge • 41 Pièces Armée bleue
- 2 Feuilles d'autocollants • 1 Plateau de jeu • 1 Paravent
- 2 Présentoirs de tri pour les pièces



Collez les autocollants dorés sur les pièces rouges et les autocollants argentés sur les pièces bleues.

## Trois jeux :

Avec cette version de Stratego, vous pouvez jouer à trois jeux : Stratego Duel, Stratego Original et Stratego Infiltrant.

Si vous n'avez jamais joué à Stratego, Stratego Duel est la version idéale pour vous familiariser avec le jeu. Stratego Original et Stratego Infiltrant sont destinés aux stratèges confirmés. Dans ces deux jeux, vous êtes le commandant en chef d'une armée complète de 40 pièces.

### Stratego Duel :

Chaque joueur dispose de 10 pièces suivantes :



Drapeau 1x



Bombe 2x



Maréchal 1x



Général 1x



Démoneur 2x



Éclaireur 2x



Espionne 1x

Les pièces sont disposées sur les quatre premières rangées du plateau. Pour disposer tes 10 pièces, tu as donc le choix entre 40 cases du plateau de jeu. Tu peux par exemple placer toutes tes pièces dans un coin à l'arrière et protéger ton Drapeau avec deux Bombes (voir exemple). Cette configuration a pour avantage que seuls les Démoneurs adverses pourront s'emparer de ton Drapeau, car ils seront les seuls à pouvoir désamorcer les Bombes. L'inconvénient est que dès que le paravent aura disparu, ton adversaire saura où il faut chercher ton Drapeau. Mais c'est à toi de choisir la disposition que tu estimes la plus ingénieuse.



**Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Duel.**



Lisez attentivement les règles ci-dessous. Ces règles sont valables pour les trois versions : Stratego Duel, Stratego Original et Stratego Infiltrant. Tu verras que Stratego Duel est plus facile à apprendre, car on y joue avec moins de pièces.

### Stratego Original :

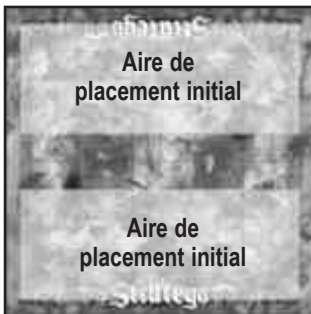
Stratego Original se joue avec toutes les pièces. Chaque joueur en a donc 40. Lors du placement initial, toutes les cases des quatre premières rangées doivent par conséquent être occupées. Le but de Stratego Original est de s'emparer du Drapeau ennemi. Il est donc plus prudent de placer ton Drapeau un peu à l'arrière, afin d'éviter qu'il ne soit pris tout de suite. Tu disposes de six Bombes pour protéger au maximum ton Drapeau. Tu dois veiller à bien répartir tes pièces les plus fortes et les plus faibles dans ton aire de jeu, de façon à ce que ton adversaire ne puisse pas facilement s'infiltrer. Mais la disposition de tes troupes doit en même temps t'offrir suffisamment d'occasions d'attaquer...

#### Exemple de placement initial d'une partie de Stratego Original.



### Stratego Infiltrant :

Vous jouez avec 7 Éclaireurs et 1 agent infiltré, donc avec 40 pièces au total. Les règles sont identiques à celles du Stratego Original. Mais il y a des règles spécifiques pour l'agent infiltré (voir page 11).



## Règles générales :

### Avant de commencer :

Pose le plateau de jeu sur la table avec le logo Stratego orienté vers toi. Les joueurs tirent au sort celui des deux qui jouera les pièces rouges : il sera considéré comme le premier joueur.

Place le paravent sur les deux rangées du milieu entre toi et ton adversaire. Le paravent empêche ton adversaire de voir où tu places tes pièces et offre beaucoup d'informations à un joueur débutant. Toutes les pièces y sont illustrées selon l'importance de leur grade et leur nombre.


















## Résumé du jeu :

Chacun des joueurs dispose d'une armée de 10 pièces (Stratego Duel) ou de 40 (Stratego Original), parmi lesquelles le Drapeau. Le but du jeu consiste à s'emparer du Drapeau de l'adversaire tout en protégeant le sien. La première chose à faire est de disposer d'abord secrètement ses pièces sur sa moitié de plateau. Mais veille bien à ce que ton adversaire ne puisse connaître le grade de tes pièces. Tu les placeras donc l'illustration face à toi et le dos tourné vers l'adversaire. Chaque pièce a une certaine 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, alors la pièce qui a le grade le plus élevé l'emporte ; l'autre pièce est retirée du Champ de Bataille. Toutes les pièces qui peuvent se déplacer peuvent s'emparer du Drapeau adverse.

## Pièces et placement initial :

Les joueurs prennent le présentoir avec les pièces de leur couleur.

Chaque pièce porte une illustration et une valeur. Cette valeur indique le grade de la pièce. Le Maréchal a le grade le plus élevé et possède la valeur 10. Le Général possède la valeur 9 et ainsi de suite jusqu'à l'Espionne, dont la valeur est 1. Seuls les Bombes et le Drapeau n'ont pas de valeur, car ils remplissent un rôle spécial.

 Drapeau <b>x1</b>	 Maréchal <b>x1</b>	 Général <b>x1</b>	 Colonel <b>x2</b>	 Commandant <b>x3</b>	 Capitaine <b>x4</b>	 Lieutenant <b>x4</b>
 Sergent <b>x4</b>	 Démineur <b>x5</b>	 Éclaireur <b>x8</b>	 Espionne <b>x1</b>	 Bombe <b>x6</b>	 Infiltré <b>x1</b>	

Place tes pièces sur les quatre premières rangées du plateau de jeu. Pose-les donc avec le dos tourné vers ton adversaire, de manière à ce qu'il ne puisse pas voir la valeur de tes pièces. Les deux rangées du milieu (celles avec les lacs) restent vides. Aucune pièce ne peut être posée sur ces cases pendant le placement initial.

Le placement initial représente une phase très importante du jeu. La victoire ou la défaite en dépend. Tu trouveras à la fin de ces règles quelques conseils à ce sujet.

Les joueurs retirent le paravent dès qu'ils ont fini de placer leurs pièces. Les présentoirs sont posés à côté du plateau. Toutes les pièces éliminées y seront placées, de façon à ce que les deux adversaires puissent voir quelles sont les pièces déjà éliminées. Les présentoirs portent les valeurs qui servent à indiquer où les joueurs peuvent placer leurs pièces éliminées.



## Déroulement d'une partie :

Le joueur qui a la couleur rouge commence. Les joueurs déplacent ensuite à tour de rôle une pièce. Déplace une pièce vers une case vide ou vers une case où se trouve déjà une pièce adverse, ce qui équivaut alors à l'attaquer. À chaque tour, un joueur n'a le droit de déplacer qu'une seule de ses pièces !

## Déplacement des pièces :

Les pièces peuvent être déplacées d'une case verticalement ou horizontalement, jamais en diagonale. Seul l'Éclaireur (valeur 2) obéit à d'autres règles (voir plus de détails ci-dessous).

Il ne peut y avoir qu'une seule pièce par case et les joueurs n'ont pas le droit de sauter par-dessus une case où se trouve déjà une pièce.

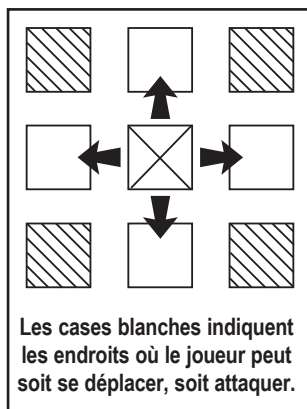
Les pièces ne peuvent jamais être déplacées sur les deux lacs situés au milieu du Champ de Bataille. Elles ne peuvent pas non plus les enjamber.

Avec une pièce, tu n'as pas le droit de faire indéfiniment des allers et retours entre deux cases : tu as droit à 3 mouvements au maximum. Il est important d'établir lequel des deux joueurs a commencé à faire des allers et retours avec une pièce, car il devra en effet s'arrêter le premier et cela peut entraîner des pertes importantes. Cette règle s'appelle la règle des 2 cases.

Il est interdit de chasser une pièce ennemie de manière répétée si la position des pièces reproduit exactement une situation antérieure. L'attaquant doit alors cesser son mouvement.

Les Bombes et le Drapeau sont considérés comme des pièces fixes et ne peuvent plus être déplacées une fois placées.

Les Éclaireurs (2) obéissent à des règles spéciales. Ils peuvent sauter par-dessus une case vide aussi souvent qu'ils le veulent. Vers la gauche, la droite, devant ou derrière, mais il faut que cela soit toujours en ligne droite. Ils peuvent aller aussi loin qu'ils le souhaitent, à condition que leur déplacement ne soit pas entravé par la présence d'autres pièces. Ils ne peuvent pas non plus enjamber les lacs. Les Éclaireurs sont les seules pièces qui peuvent attaquer sur de grandes distances.



## Attaquer :

Tu as le droit d'attaquer une pièce de ton adversaire lorsqu'une de tes pièces se trouve sur la case adjacente. Tu ne peux pas attaquer une pièce en diagonale.

Une attaque se déroule comme suit : tu prends ta pièce entre les doigts, touches la pièce ennemie et énonce le grade (ou la valeur) de ta pièce. Ton adversaire énonce ensuite le grade (ou la valeur) de sa pièce.

La pièce qui a le grade le plus faible est éliminée et retirée du Champ de Bataille.

Si la pièce qui attaque l'emporte, elle prend alors la place de celle qui a perdu. Si la pièce attaquée l'emporte, elle reste en place.

Si ta pièce attaque une pièce de grade équivalent, les deux pièces sont éliminées.

Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer.

Comme on l'a déjà indiqué, un Éclaireur peut attaquer sur une longue distance. Mais les cases parcourues doivent absolument être libres et il faut toujours que ce soit en ligne droite. Un Éclaireur (2) peut donc neutraliser une Espionne (1) qui se trouve assez loin.



## 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 sur le paravent et au début de cette règle de jeu. Ils sont accompagnés du nom associé à leur grade, ce qui est une bonne manière de les apprendre. Tu peux bien sûr te contenter des valeurs et dire par exemple « mon '8' bat ton '5' », mais cela fait tout de même meilleur effet si tu dis « mon Colonel bat ton Lieutenant » !

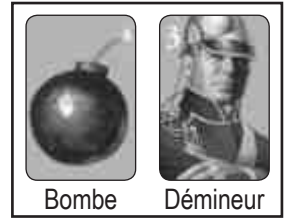
**Bombes et Démineurs (3).** Toutes les pièces qui attaquent une Bombe sont éliminées. La Bombe reste en place, elle n'est pas éliminée ! Seule exception à la règle : le Démineur. Si le Démineur attaque une Bombe, celle-ci est désamorcée et doit être retirée du Champ de Bataille. Le Démineur prend alors sa place.



Espionne

**L'Espionne (1).** L'Espionne 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), celui-ci est éliminé ! Cette règle n'est valable que si l'Espionne attaque. Dans le cas contraire, le Maréchal l'emporte et l'Espionne est retirée du plateau.

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



Bombe

Démineur



Drapeau



Infiltré

## L'agent infiltré :

L'agent infiltré est le moins gradé de tous les soldats et perd face à tous les pions. Mais il a un pouvoir spécial !

L'agent infiltré peut utiliser ce pouvoir spécial en territoire ennemi. Il peut infiltrer ce territoire, c'est-à-dire y pénétrer et attaquer une pièce ennemie à une distance d'une ou deux cases. Pour ce faire, l'agent touche la pièce ennemie, dit qu'il est l'agent infiltré et essaie de deviner le grade de la pièce renversée.

Si le grade est exact, la pièce attaquée est enlevée du jeu. L'agent infiltré ne prend PAS la place de la pièce enlevée, mais retourne sur la case qu'il occupait avant l'attaque.

Si le grade est inexact, la pièce attaquée reste en place et l'agent infiltré retourne sur la case qu'il occupait avant l'attaque.

Dans les deux cas, l'agent infiltré est donc désormais démasqué...

### Attention :

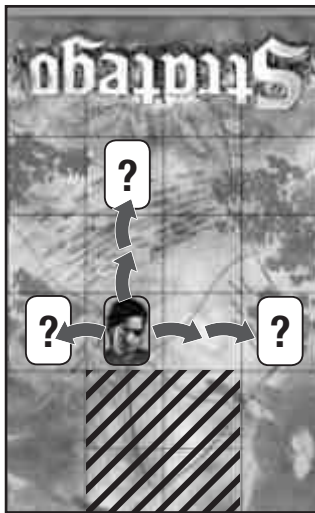
Un agent infiltré peut uniquement utiliser son pouvoir en territoire ennemi (pas sur son propre territoire).

L'agent infiltré peut aussi infiltrer les Bombes et le Drapeau.

L'agent infiltré peut aussi attaquer comme n'importe quelle autre pièce, mais il a le grade le plus bas de tous les soldats !

## Le vainqueur :

Le joueur qui réussit à s'emparer du Drapeau adverse, remporte la bataille. Tu remportes également la bataille si ton adversaire ne peut plus déplacer ses pièces. C'est le cas lorsqu'il ne lui reste plus que des Bombes et son Drapeau ou bien si ses dernières pièces sont encerclées par des Bombes.



## Conseils tactiques :

- Pose ton Drapeau sur l'une des cases de la dernière rangée. Place éventuellement des Bombes tout autour, de manière à ce que seuls les Démineurs (3) ennemis puissent s'emparer de ton Drapeau.
- Il peut également être astucieux de tromper ton adversaire en plaçant une Bombe dans un angle du Champ de Bataille. Tu fais ainsi croire à ton adversaire que ton Drapeau s'y trouve, tandis qu'en réalité, il est caché ailleurs !
- Attention ! Ne place pas trop de Bombes sur la ligne de front, car tu entraves alors le passage de tes propres troupes.
- Place 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 au minimum supérieur de 2. Si par exemple ton Lieutenant (5) est battu par un Capitaine (6) ennemi, alors tu auras au moins besoin d'un Commandant (7) pour le battre à ton tour.
- Dispose également quelques Éclaireurs (2) sur les premières rangées. Tu pourras ainsi partir en reconnaissance des troupes ennemies. Mais places-en également quelques-uns à l'arrière, pour les épargner jusqu'à la fin de la partie. Car jouer sans Éclaireurs équivaut à jouer à l'aveugle.
- Place ta pièce Espionne (1) auprès d'un Général (9), afin de protéger ce dernier dans l'éventualité où le Maréchal ennemi voudrait l'attaquer.
- Il est tentant de pénétrer une zone ennemie inconnue avec des pièces ayant un grade élevé, mais le risque est grand : si tu perds ton Colonel ou une pièce plus importante encore, il y a de fortes chances pour que tu perdes la partie.
- Dès que tu as localisé le Maréchal ennemi, ton Général est alors capable d'éliminer à coup sûr chaque pièce qui s'est déplacée et qui n'est plus protégée par le Maréchal.

## Et maintenant... à l'attaque !

The item inside this package may vary from the photographs and/or illustrations.

Please retain this information for future reference.

Please remove all packaging materials before giving to children.

An adult should periodically check this toy to ensure no damage or hazards exist, if so, remove from use.

Children should be supervised during play.

Les articles inclus dans cet emballage peuvent différer de ceux photographiés ou illustrés.

Veuillez garder cette information pour consultation future.

Veuillez retirer tous les matériaux d'emballage avant de donner l'article à l'enfant.

Un adulte devrait périodiquement examiner le jouet, pour s'assurer qu'il ne présente aucun signe de bris ou aucun danger.

Si tel est le cas, arrêtez l'utilisation. Les enfants devraient être surveillés durant l'utilisation.

# PATCH<sup>®</sup>

We want your comments about our games, puzzles and toys.

**Contact us at:**

Customer Service, 1400 E. Inman Pkwy., Beloit, WI 53511

patch@patchproducts.com • 1-800-524-4263

For more fun, visit patchproducts.com.

# PATCH<sup>™</sup>

Faites-nous part de vos commentaires au sujet de nos jeux, puzzles et jouets.

**Contactez-nous :**

Customer Service, 1400 E. Inman Pkwy., Beloit, WI 53511

patch@patchproducts.com • 1-800-524-4263

Pour plus de plaisir, visitez patchproducts.com.



**www.stratego.com**

© Royal Jumbo, Stratego<sup>®</sup> is a registered trademark owned by Royal Jumbo B.V.

Manufactured by Royal Jumbo B.V. Distributed by Patch Products, LLC.

© Royal Jumbo, Stratego<sup>®</sup> est une marque déposée de Royal Jumbo B.V.

Fabriqué par Royal Jumbo B.V. Distribué par Patch Products, LLC.

Copyright © 2014 Patch Products LLC, 1400 E. Inman Pkwy., Beloit, WI 53511 USA.

All rights reserved. Parts and colors may vary from those shown. Made in China.

Tous droits réservés. Les pièces et les couleurs peuvent différer de celles illustrées. Fabriqué en Chine.

