

SPELREGELS



SPIELREGELN



REGLES DE JEU



RULES OF THE GAME

OP EEN VERAFGELEGEN PLANEET TREKKEN TWEE PELOTONS TEGEN ELKAAR TEN STRIJD. TWEE PELOTONS VAN TWINTIG UITVERKOREN GALACTIC MARINIERS. DE BEVELHEBBER DIE DE SPECIALE POWERS VAN ZIJN PELOTON HET BESTE BENUT, VERSLAAT ZIJN TEGENSTANDER EN WINT DE VIJANDELIJKE VLAG. BEN JIJ DIE BEVELHEBBER?

INHOUD

- Speelbord
- 2 x 20 speelstukken
- Vel met stickers voor de speelstukken

DE EERSTE KEER SPELEN

Plak de rode stickers op de rode stukken en de blauwe stickers op de blauwe stukken. Plak de stickers op de daarvoor bestemde plaats aan de andere kant van het 'S' logo.

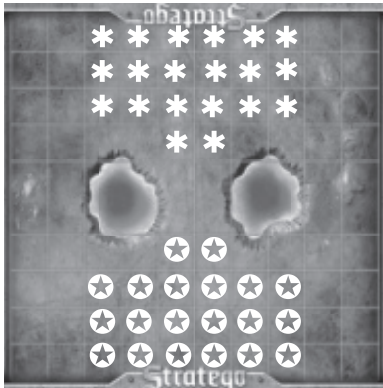


DOEL VAN HET SPEL

Wie het eerste de vlag van de tegenstander verovert, is de winnaar.

VOORBEREIDING

1. Bepaal wie met welke kleur speelt, want rood begint.
2. Allereerst maak je een geheime opstelling. Dit doe je door de stukken zodanig op jouw helft van het speelbord te plaatsen, dat de tegenstander de rang niet kan zien. Je plaatst de stukken dus met de beeldzijde naar jezelf toe en met de rug naar de tegenstander.



DE SPEELSTUKKEN EN DE OPSTELLING

Op de stukken staat een afbeelding en een nummer. Dit nummer geeft de hoogte van de rang aan. De maarschalk is de hoogste in rang en heeft nummer 10, de generaal heeft 9 tot aan de spion die nummer 1 heeft. Alleen de bommen en de vlag hebben geen nummer, omdat zij een speciale rol vervullen. Als een stuk met een hoge rang een stuk met een lagere rang slaat, dan wint de hogere rang en moet het stuk met de lagere rang van het bord. De vlag kan geslagen worden door alle vijandelijke stukken, die verplaatst mogen worden.

Je plaatst je stukken op de onderste vier rijen van het speelbord, zoals op de afbeelding. Twintig velden blijven leeg. De twee middelste rijen (die met de kraters) blijven leeg. Hier mogen bij het opstellen geen speelstukken geplaatst worden. De opstelling is een belangrijk onderdeel van het spel. Winst of verlies hangen ervan af.

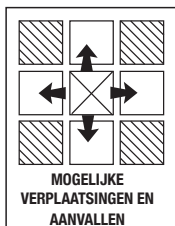
SPELVERLOOP

Rood begint. Vervolgens verplaatsen de spelers om de beurt een stuk. Je verplaatst een stuk naar een leeg veld of naar een veld waar een stuk van de tegenstander staat. Dit laatste heet een aanval. Per beurt mag een speler altijd maar één stuk verplaatsen!

VERPLAATSEN

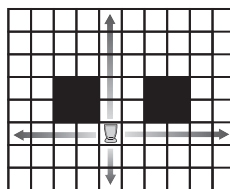
Je verplaatst een stuk door het één vakje naar links, of één naar rechts, één naar voren

of één naar achteren te zetten. De verkenner is hierop een uitzondering; hierover later meer. Er mag maar één stuk op één veld staan; stukken kunnen niet over andere stukken heen springen en stukken kunnen ook niet diagonaal worden verplaatst. Speelstukken mogen niet in de twee kraters in het midden van het speelbord komen. Ze kunnen er ook niet overheen springen.



Je mag met een speelstuk niet ononderbroken tussen 2 velden heen en weer blijven schuiven. Het mag niet meer dan 3 keer. Het is belangrijk vast te stellen welke speler met het heen en weer schuiven is begonnen. Deze moet er namelijk als eerste mee ophouden en dit kan belangrijk stukverlies tot gevolg hebben. Deze regel heet de 2 velden regel. Je mag ook niet voortdurend achter één of meer vijandelijke stukken aanzitten over meer dan 2 velden. Als dit gebeurt dan moet de aanvaller er mee ophouden. De bommen en de vlag mogen nooit worden verplaatst en blijven dus gedurende het hele spel op hun plaats van opstelling staan.

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



AANVALLEN

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

DE RANGEN

De maarschalk (10) verslaat een generaal (9) en alle lagere rangen. De generaal (9) verslaat de kolonels (8) en alle lagere rangen. Dit gaat zo verder tot aan de spion (1), wat de laagste rang is. De rangen staan in de juiste volgorde afgebeeld aan het begin van deze spelregels. Daar staan ze met de naam van de rang erbij.



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

plaats in van de verwijderde bom.

De spion (1). Een gevaarlijk stuk met maar één missie: Schakel de maarschalk uit. De spion is de laagste in rang en verliest dan ook van ieder stuk. Maar hij heeft één speciale power: Als de spion de maarschalk (10) aanvalt is de maarschalk vernietigd. Als de maarschalk de spion echter aanvalt, dan wint de maarschalk. Dus hier geldt: de aanvaller wint.

De vlag kan niet verplaatst worden en kan door ieder stuk (ook een verkenner) op afstand worden geslagen.

DE WINNAAR

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

TEN AANVAL!



SUR UNE PLANÈTE LOINTAINE, DEUX SECTIONS ARMÉES SONT OCCUPÉES À SE COMBATTRE. CHACUNE D'ENTRE ELLES EST COMPOSÉE DE VINGT SOLDATS GALACTIQUES D'ÉLITE. LE COMMANDANT QUI UTILISERA AU MIEUX LES POUVOIRS SPÉCIAUX DE SA SECTION BATTRA SON ADVERSAIRE ET S'EMPARERA DU DRAPEAU ENNEMI. SEREZ-VOUS CE COMMANDANT ?

CONTENU

- Plateau de jeu
- 2 x 20 pièces
- Feuille d'autocollants pour les pions

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Collez les autocollants rouges sur les pions rouges et les autocollants bleus sur les pions bleus. Collez-les sur les endroits



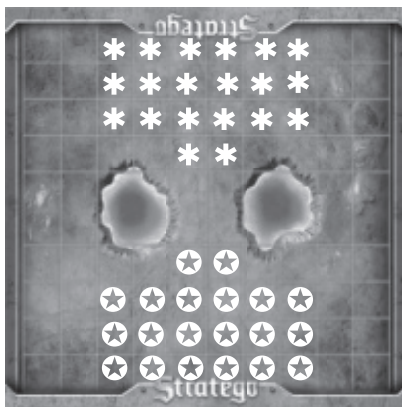
prévus à cet effet, au verso du côté avec le logo 'S'.

BUT DU JEU

Le joueur qui conquiert le premier le drapeau de son adversaire est le vainqueur.

PRÉPARATION

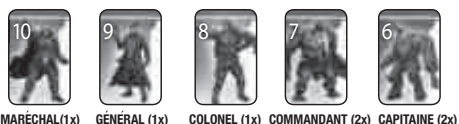
1. Les joueurs choisissent une couleur (les pions rouges commencent le jeu)
2. Disposez secrètement vos pièces sur le plateau et veillez à ce que votre adversaire ne puisse reconnaître le grade de celles-ci. Vous placerez donc l'illustration face à vous, le dos tourné vers l'adversaire.



LES PIÈCES ET LA DISPOSITION

Chaque pièce porte une illustration et une valeur indiquant son grade. Le Maréchal a le grade le plus élevé et présente la valeur 10. Le Général présente la valeur 9 et ainsi de suite jusqu'à l'Espion qui a la valeur 1. Seuls les bombes et le drapeau n'ont pas de valeur car ils remplissent un rôle spécial. Si une pièce qui a un grade élevé attaque une pièce dont le grade est inférieur, la pièce qui a le grade le plus élevé l'emporte et prend la place de la pièce vaincue sur le tableau de jeu (la pièce vaincue est retirée du jeu). Toutes les pièces que l'on peut déplacer, peuvent s'emparer du drapeau adverse.

Placez vos pièces dos tourné vers votre adversaire sur les quatre rangées du bas du



plateau de jeu (comme sur l'image). Les deux rangées du milieu (celles avec les cratères) restent vides (aucune pièce ne peut y être posée). La disposition initiale représente une phase très importante du jeu car en dépend la victoire ou la défaite.

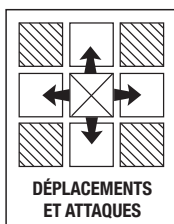
LE DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

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

SE DÉPLACER

Vous ne pouvez déplacer vos pions que d'avant en arrière ou de droite à gauche, jamais en diagonal. Seul l'éclaireur (valeur 2) obéit à d'autres règles (on y reviendra un peu plus loin). Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case et les joueurs n'ont pas le droit de sauter au dessus d'un autre.

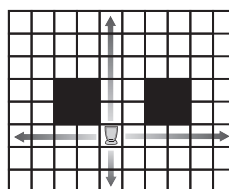
Les pièces ne peuvent pas être déplacées diagonalement, ni être placées sur les deux cratères situés au milieu du champ de bataille ou les enjamber. Vous n'avez pas le droit de faire des va-et-vient indéfinis entre deux cases : Il est



important d'établir lequel des deux joueurs a commencé à faire des va-et-vient avec un pion, car il devra s'arrêter le premier et cela peut entraîner la perte de pièces importantes.



C'est ce que l'on appelle la règle des 2 cases. Vous ne pouvez pas pourchasser un ou plusieurs pions ennemis de façon répétée si la position des pièces reproduit exactement une situation antérieure. Si c'est le cas, l'attaquant doit s'arrêter. Les bombes et le drapeau ne peuvent être déplacés et resteront à leur place initiale durant toute la partie.



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

ATTAQUER

Vous pouvez attaquer votre adversaire lorsqu'un de vos pions se trouve devant, à côté ou derrière la pièce ennemie. Une attaque se déroule comme suit : vous prenez votre pion, touchez la pièce ennemie et énoncez le grade (ou la valeur) de votre pion. Ensuite, votre adversaire énonce le grade (ou la valeur) de sa pièce. Le pion qui a le plus petit grade périt et est éliminé du plateau de jeu. Si c'est l'attaquant qui l'emporte, il prend la place du pion éliminé. Si c'est l'inverse, le pion attaqué reste à sa place. Si les deux pièces ont le même grade,

elles sont toutes deux éliminées. Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer. Comme déjà expliqué, un éclaireur peut attaquer sur une longue distance en sachant que les cases parcourues doivent absolument être libres et que le déplacement ne se fait qu'en ligne droite. Un éclaireur (2) peut donc évincer, à grande distance, l'espion (1).

LES GRADES

Le Maréchal (10) bat le Général (9) et tous les grades inférieurs. Le Général (9) bat les Colonels (8) et tous les grades inférieurs. Et ainsi de suite jusqu'à l'Espion (1) qui a le grade le plus faible. Les grades sont illustrés selon leur ordre d'importance et nommés au début de cette règle de jeu.



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

L'espion (1). Un pion dangereux avec une seule et unique mission : faire tomber le Maréchal adverse. L'Espion a le grade le plus bas et perd lorsqu'il est attaqué par n'importe quel pion. Mais il possède un pouvoir spécial : s'il attaque le Maréchal (10), il l'emporte sur celui-ci. Si c'est le Maréchal qui attaque l'Espion, la règle normale prévaut et le Maréchal l'emporte.

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).

LE VAINQUEUR

Le joueur qui réussit à s'emparer du drapeau adverse, remporte la partie. Si

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

ET MAINTENANT ... À L'ATTAQUE!



AUF EINEM ANDEREN PLANETEN, GANZ WEIT WEG, STEHEN SICH ZWEI MILITÄRISCHE AUFGEBOTE IM KAMPF GEGENÜBER. BEIDE ARMEEN BESTEHEN AUS ZWANZIG GALAKTISCHEN ELITE-SOLDATEN. DER KOMMANDANT, DER DIE SONDERFÄHIGKEITEN SEINER MÄNNER AM BESTEN NUTZT, WIRD DEN GEGNER SCHLAGEN UND DESSEN FAHNE EROBERN. WIRST DU DIESER SIEGREICHE KOMMANDANT SEIN?

INHALT

- Spielbrett
- 2 x 20 Spielfiguren
- Set Aufkleber für die Spielfiguren

VOR DER ERSTEN PARTIE

Die roten Aufkleber werden auf die roten Spielfiguren geklebt, die blauen Aufkleber auf die blauen Figuren. Dabei ist darauf zu achten, dass die Aufkleber sich auf der dem S-Logo gegenüberliegenden Seite befinden.



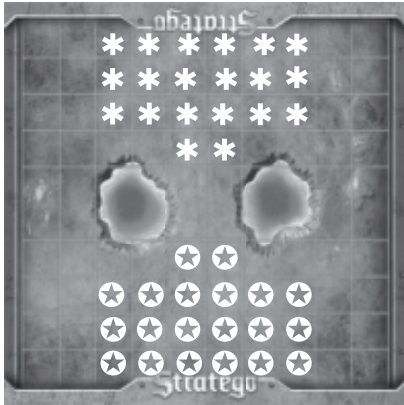
ZIEL DES SPIELS

Als Erster die gegnerische Fahne erobern.

VORBEREITUNG

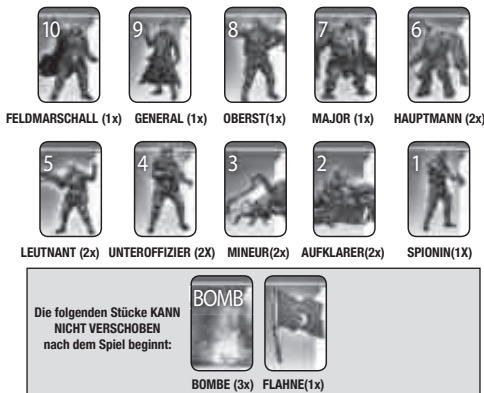
1. Dann wird festgelegt, wer mit welcher Farbe spielt.
2. Das Spiel beginnt mit einer geheimen Aufstellung. Dabei positionieren die Spieler ihre Spielfiguren so auf ihrer eigenen Hälfte des Spielbretts, dass ihr Gegenüber den Rang nicht sehen kann. Die Spielfiguren werden also so aufgestellt, dass der

Spieler selbst die Bildseite sieht und der Gegenspieler die Rückseite.



DIE SPIELFIGUREN UND DIE AUFSTELLUNG

Auf den Figuren sieht man eine Abbildung und eine Nummer. Diese Nummer gibt die Ranghöhe an. Der Feldmarschall hat den höchsten Rang und somit die Nummer 10, der General hat die 9 usw. bis zur Spion mit der Nummer 1. Nur die Bomben und die Flagge haben keine Nummer, da sie unbeweglich sind. Wenn eine Figur mit einem hohen Rang eine Figur mit niedrigerem Rang schlägt, gewinnt der höhere Rang. Die Figur mit dem niedrigen Rang muss aus dem Spiel genommen werden. Treffen zwei gleich hohe Figuren aufeinander, gehen beide Figuren aus dem Spiel. Die Fahne kann von allen gegnerischen Figuren geschlagen werden, die beweglich sind.



Jeder Spieler stellt die Spielfiguren auf den unteren vier Reihen des Spielfeldes auf (wie auf dem bild). Dabei bleiben zwanzig Felder frei. Die beiden mittleren Reihen (die Felder mit den Krater) bleiben leer. Auf diesen Feldern dürfen beim Aufstellen keine Spielfiguren positioniert werden. Die Aufstellung ist eine wichtige Phase des Spiels. Eine kluge Aufstellung kann über Gewinn oder Verlust entscheiden.

SPIELVERLAUF

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

BEWEGEN

Jede Figur kann sich immer nur ein Feld weit bewegen, und zwar nach links, nach rechts, nach vorne oder nach hinten.

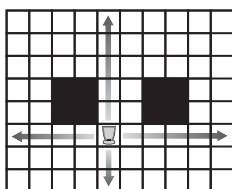
Eine Ausnahme bildet der Aufklärer (Nummer 2); dies wird später näher erläutert. Auf einem Feld darf stets nur eine Figur stehen. Figuren dürfen weder andere Figuren überspringen noch sich diagonal bewegen. Die Figuren dürfen nicht auf die zwei Krater in der Mitte des Spielbretts ziehen oder die Krater überspringen. Das Hin- und Herziehen einer Figur zwischen den gleichen zwei Feldern ist höchstens dreimal hintereinander erlaubt. Es ist wichtig festzustellen, welcher Spieler mit dem Hin- und Herziehen angefangen hat. Dieser Spieler muss das Hin- und Herziehen auch als Erster beenden. Dies kann dazu führen, dass eine Figur geschlagen werden kann. Es ist auch nicht erlaubt, ständig eine oder mehrere gegnerische Figuren zu bedrohen. Wenn dies geschieht und die bedrohte Figur über mehr als zwei Felder ausweicht, muss der Angreifer die Verfolgung einstellen. Es ist also nicht



erlaubt, eine Figur immer wieder zu bedrohen, obwohl diese mehr als zwei Felder zum flüchten hat und somit keine Aussicht auf einen Angriff der Figur besteht. Sollte ein Zug eine Situation wiederholen, die vorher schon einmal auf dem Spielbrett war, ist dieser Zug nicht mehr erlaubt. Diese Regel heißt Mehr-Feld-Regel.



Bomben/Fahne: Die Bomben und die Fahne sind die einzigen Figuren, die nicht ziehen können. Sie bleiben während des ganzen Spiels an ihrer Aufstellungsposition. Das Ziehen mit einer Bombe oder der Fahne führt sofort zum Verlust der Partie. **Aufklärer:** Für die **Aufklärer** (2) gelten besondere Regeln. Aufklärer dürfen eine unbegrenzte Anzahl leerer Felder in gerader Linie überspringen; also nach links, nach rechts, nach vorne und nach hinten. Sie dürfen so weit springen, wie sie möchten, sofern die Felder leer sind. Das Überspringen von eigenen oder gegnerischen Figuren ist nicht erlaubt. Ebenso wenig können sie die Krater überspringen. Aufklärer sind die einzigen Figuren, die über einen größeren Abstand hinweg angreifen können.



ANGREIFEN

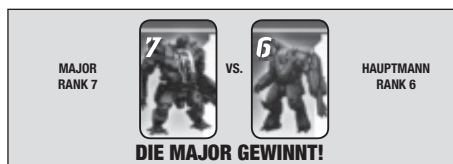
Wenn eine Spielfigur direkt vor, neben oder hinter einer Figur des Gegenspieler steht, darf sie diese Figur angreifen. Angreifen bedeutet: Der Spieler nimmt seine Figur in die Hand, tippt die gegnerische Figur an und nennt den Rang (oder die Nummer) der eigenen Figur. Daraufhin nennt der Gegenspieler den Rang (oder die Nummer) seiner Figur. Die Figur mit dem niedrigeren Rang ist geschlagen und wird aus dem Spiel genommen. Wenn der Angreifer gewinnt,

rückt er auf das Feld der geschlagenen Figur vor. Gewinnt die angegriffene Figur, bleibt sie einfach stehen. Wird eine Figur mit dem gleichen Rang angegriffen, dann scheiden beide Figuren aus dem Spiel aus.

Ein Spieler ist nicht zum Angreifen verpflichtet. Wie bereits gesagt, kann ein Aufklärer über einen größeren Abstand hinweg angreifen. Die dazwischen liegenden Felder müssen leer sein und dürfen nur in gerader Linie übersprungen werden. Ein Aufklärer (2) kann also die Spion (1) aus größerer Entfernung ausschalten oder auch die Fahne erobern.

DIE RÄNGE

Der Feldmarschall (10) schlägt einen General (9) und alle niedrigeren Ränge. Der General (9) schlägt einen Oberst (8) und alle niedrigeren Ränge, und so weiter bis zur Spion (1), die den niedrigsten Rang hat. Die Ränge sind in der richtigen Reihenfolge am Anfang dieser Spielregeln abgebildet. Dort stehen sie mit den einzelnen Rangbezeichnungen.



Bomben und Mineure (3). Jede Spielfigur, die eine Bombe angreift, wird geschlagen. Die Bombe bleibt einfach stehen. Dabei gibt es eine Ausnahme: Wenn ein Mineur eine Bombe angreift, wird die Bombe entschärft und muss sie aus dem Spiel genommen werden. Der Mineur rückt dann auf die Position der entschärften Bombe vor.

Die **Spion** (1). Diese gefährliche Figur hat nur einen einzigen Auftrag – den gegnerischen Feldmarschall zu schlagen. Der Spion hat den niedrigsten Rang und verliert gegen jeden gegnerischen Angreifer. Doch er hat eine Spezialfähigkeit: Wenn der Spion den gegnerischen Feldmarschall (10) angreift, gewinnt er. Sollte allerdings der gegnerische Feldmarschall den Spion angreifen, gewinnt

der Feldmarschall (nach den normalen Regeln).

Fahne: Im Verlaufe der Partie darf die Fahne nicht bewegt werden. Jede gegnerische Spielfigur kann die Fahne erobern (selbst ein Späher auf Distanz).

DER GEWINNER

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

AUF INS GEFECHT!



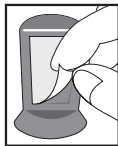
ON A PLANET FAR, FAR AWAY, TWO PLATOONS ARE LOCKED IN BATTLE. TWO PLATOONS OF TWENTY ELITE GALACTIC MARINES. THE COMMANDER WHO MAKES THE BEST USE OF HIS PLATOON'S SPECIAL POWERS WILL DEFEAT HIS OPPONENT AND CAPTURE THE ENEMY'S FLAG. ARE YOU THAT COMMANDER?

CONTENTS

- Game board
- 2 x 20 playing pieces
- Set of stickers for the playing pieces

THE FIRST TIME YOU PLAY

Apply the red stickers to the red playing pieces and the blue stickers to the blue playing pieces. Make sure you line up the stickers neatly on the opposite side to the 'S' logo.

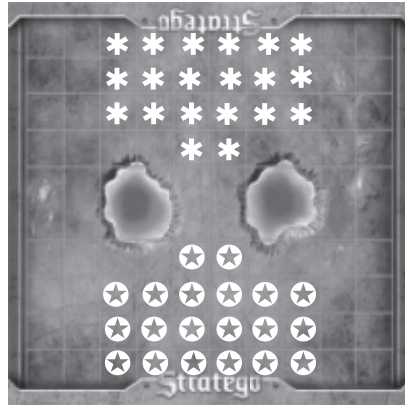


GOAL OF THE GAME

To be the first to capture your enemy's Flag.

PREPARATIONS

1. Decide who is to play with which colour.
2. You first put together a secret formation by placing your playing pieces on your half of the game board in such a way as to conceal their rank from your opponent. In other words, you place your pieces with the image facing you and their back to your opponent.



THE PLAYING PIECES AND FORMATION

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. 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.



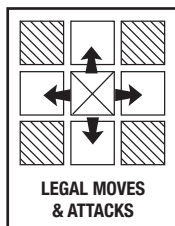
The flag can be conquered by any of the enemy's pieces that can be moved. You position your pieces on the bottom four rows of the game board (as shown on the image). The two middle rows (with the craters) remain empty. No playing pieces may be placed here when setting up the game. Setting up the board is an important part of the game. It determines whether you win or lose.

COURSE OF THE GAME

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

MOVING

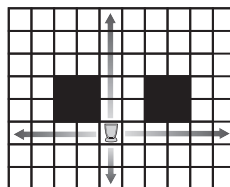
You can move a piece one place to the left or right, or one place forwards or backwards. The Scout (number 2) is an exception to this rule; more details below. Each field can accommodate



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



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

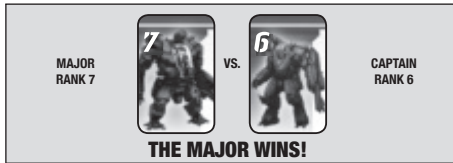


ATTACKING

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

THE RANKS

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



Bombs and Miners. 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.

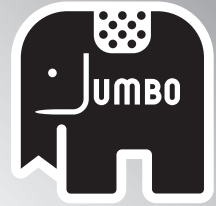
The Spy (1). This dangerous piece has just one mission – to capture the Field Marshall. The Spy has the lowest rank and will lose if attacked by any enemy piece. But he has one Special Power: If the Spy attacks the Field Marshall (10), the Spy wins. However, if the Field Marshall attacks the Spy, the Field Marshall wins (as normal).

The Flag: You cannot move your Flag during the game. The Flag can be captured by any enemy playing piece (even by a Scout at a distance).

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.

ATTACK!



**SPEEL STRATEGO GRATIS ONLINE OP WWW.STRATEGO.COM OF DOWNLOAD
STRATEGO VOOR IPHONE, IPAD OF ANDROID**

**JOUER STRATEGO GRATUITEMENT EN LIGNE OP WWW.STRATEGO.COM OU
TÉLÉCHARGEMENT STRATEGO POUR IPHONE, IPAD OU ANDROID**

**SPIEL KOSTENLOS STRATEGO AM WWW.STRATEGO.COM
ODER DOWNLOAD STRATEGO FÜR IPHONE, IPAD ODER ANDROID**

**PLAY STRATEGO FOR FREE AT WWW.STRATEGO.COM
OR DOWNLOAD STRATEGO FOR IPHONE, IPAD OR ANDROID**



81486



UK Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in The Netherlands. Made in The Netherlands. NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in Nederland. FR Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Le contenu et les couleurs de ce produit peuvent différer des illustrations. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué aux Pays-Bas. DE Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in den Niederlanden.

© 2016, made by koninklijke jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands

jumbo.eu

