



VÝBAVA HRY

- 1x hrací deska
- 40x modré figury
- 40x červené figury
- 1x přepážka včetně stojánku
- 2x ukládací podstavce pro figurky
- 1x pravidla

DVĚ HRY

S tímto provedením STRATEGO můžete hrát dvě varianty:

STRATEGO Duel (hrací doba cca 10 min.) a STRATEGO Original (hrací doba cca 45 min).

Pro hráče, kteří ještě nikdy Stratego nehráli nebo znají jen Stratego Junior, je Stratego Duel ideální hra pro rychlé naučení pravidel.

Stratego Duel je rychlý tříkrát: rychle se naučí, rychle se hraje a rychle se zvítězí. Plnou herní zábavu pro všechny strategy pak nabízí Stratego Original, kde hráč velí celé armádě 40 hracích figur. Přitom může prokázat všechny své strategické schopnosti.

STRATEGO DUEL:

Pro hru Stratego Duel si hráči připraví následujících 10 figur:



Fahne
1x



Bombe
2x



Feldmarschall
1x



General
1x



Mineur
2x



Aufklärer
2x



Spionin
1x

Figury rozestavte na spodní čtyři řady hrací desky.

Umístění pro deset figur si hráč může volit ze všech 40 volných polí. Může například postavit všechny figury do rohu a přitom ještě chránit Vlajku (Fahne) dvěma Bombama (viz příklad). Výhoda je, že nepřátelský Ženista (Mineur) musí nejdříve odstranit Bomby, než může dobýt Vlajku.

Nevýhodou je, že soupeř rychle zjistí, kde musí hledat Vlajku, až objeví Bombu. Hráči se vždy znovu rozhodují, jaké rozestavení pro nejlepší taktiku použijí.

Příklad rozestavení při Strategu Duel



STRATEGO ORIGINAL:

Stratego Original se hraje se všemi figurami. Každý hráč ovládá armádu se 40 figurami (červenou nebo modrou). Při rozmísťování bude tedy zaplněno všech 40 polí ve spodních čtyřech řadách. Cílem hry Stratego je dobytí nepřátelské Vlajky. Proto je rozumné umístit svou vlajku v zadní části, aby hned nedošlo k jejímu zničení. Každý hráč má k dispozici 6 Bomb, se kterými může Vlajku chránit. Nízké i vysoké hodnoty figur by měly být dobře rozmístěny po celém bojišti, aby přes ně soupeř nemohl snadno proniknout. Ovšem rozestavení musí také nabízet dobré šance pro útok. Kdo se pouze brání, těžko se stane vítězem.

VŠEOBECNÁ PRAVIDLA:

Příprava:

Hrací deska je položena na stůl tak, že logo STRATEGO je otočeno k hráčům. Hráči losují, kdo bude hrát s červenými, neboť červený vždy ve hře začíná.

Na začátku hry, během rozestavování figur, je na prostřední řady hrací desky mezi oba hráče postavena přepážka. Přepážka znemožňuje soupeři vidět, kam budou figury stavěny. Navíc nabízí začínajícím hráčům mnoho informací. Na přepážce jsou například zobrazeny všechny figury podle pořadí; také je zde uvedeno počet figur v dané hodnotě. Jakmile jsou všechny figury rozestaveny, přepážka se odstraní a hra může začít.

Hra ve zkratce:

Oba hráči hrají s armádou, která se skládá z 10 (Stratego Duel), respektive ze 40 (Stratego Original) figur. Hra začíná jejich tajným rozestavením. Hráči rozmístí své figury na vlastní polovině hrací desky tak, aby protivník nemohl vidět jejich hodnoty. Figury se tedy staví tak, že hráč vidí líc a soupeř rub. Hráči se mohou sami rozhodnout, jak svou armádu rozestaví. Figury mají určité pořadí hodnot: čím vyšší číslo, tím vyšší hodnota. Když figura s vyšší hodnotou bojuje s figurou s nižší hodnotou, tak vyšší hodnota vyhrává. Figura s touto nižší hodnotou je odstraněna z bojiště a odložena zpět na podstavec. Vlajka může být dobyta všemi nepřátelskými figurami, které se mohou pohybovat.

Figury a rozmístování:

Hráči si vezmou podstavec s figurami ve zvolené barvě.

Na figurách je vidět ilustrace vojáka a číslo. Toto číslo znamená velikost hodnoty. Polní maršál má nejvyšší hodnotu a tudíž číslo 10, Generál má 9 atd. až ke Špiónce s číslem 1. Pouze Bomby a Vlajka nemají žádné číslo, protože mají speciální úlohu a nemohou se pohybovat.



Každý hráč umísťuje figury na své čtyři spodní řady bojiště. Přitom jsou figury otočeny zadní stranou k soupeři, aby nemohl vidět jejich ilustrace. Nad tato pole nesmí být při rozmístování umístěny žádné figury.

Rozmístování je důležitá fáze hry. Moudré rozmístění může rozhodnout o vítězství či porážce. Na konci těchto pravidel je několik tipů.

Když hráči ukončí své rozmístování, je odstraněna přepážka a podstavce jsou položeny vedle hrací desky. Všechny poražené figury se na ně ukládají, takže oba hráči mohou vidět, jaké figury již byly odstraněny. Podle drobných čísel na podstavcích hráči poznají, kam má být odstraněná figura uložena.

Průběh hry:

Červený začíná. Hráči střídavě pohybují jednou svou figurou. Hráč, když je na řadě, musí táhnout jednou figurou. Může svou figurou táhnout na prázdné pole nebo na pole obsazené nepřátelskou figurou. Takový tah se nazývá útok. Hráč smí, když je na řadě, vždy pohnout pouze jednou figurou! Pole, na kterých již stojí vlastní figury, se nemohou přeskakovat, ani se na ně nemůže vstupovat.

Pohyb:

Každá figura se může pohybovat vždy pouze o jedno pole, a to vlevo, vpravo, dopředu nebo dozadu. Výjimkou je Průzkumník (číslo 2); bude objasněn později.

Na jednom poli smí být vždy pouze jedna figura. Figury nesmí přeskakovat přes jiné figury, ani se pohybovat úhlopříčně.

Figury nesmí táhnout na dvě jezera uprostřed hrací desky, ani tato jezera přeskakovat.

"Pravidlo dvou polí"

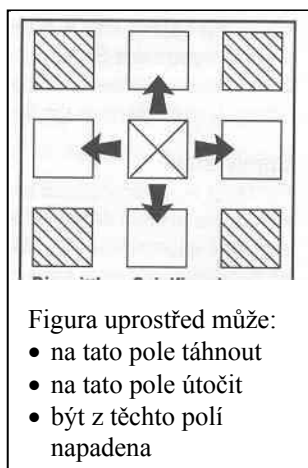
Tažení sem a tam jednou figurou mezi dvěma stejnými poli je dovoleno nanejvýš třikrát za sebou. Toto pravidlo se jmenuje "PRAVIDLO DVOU POLÍ" a platí nezávisle na tom, zda je figura ohrožována. Je-li figura ohrožována, je důležité stanovení, který hráč s tažením sem a tam začal. Tento hráč musí také jako první s tažením sem a tam skončit. To může vést k tomu, že figura může být zničena, neboť hráč po třetí tažení sem a tam s ní už nemůže vícekrát táhnout (ledaže by svou figurou mohl táhnout ještě na třetí volné pole).

"Pravidlo více polí"

Není povoleno neustále jednu nebo více nepřátelských figur v po sobě jdoucích tazích ohrožovat. Když se to stane a ohrožovaná figura uhýbá o VÍCE NEŽ DVĚ POLE, musí útočník pronásledování vždy zastavit. Není tudíž povoleno jednu figuru stále znovu a znovu ohrožovat, když má k útěku více než dvě pole a tak neexistuje žádná naděje na napadení této figury. Přitom nehraje žádnou roli, zda jsou hodnoty figur prozrazeny. Pokud by se tahem opakovala situace, která již dříve jednou na hrací desce byla, není tento tah povolen. Toto pravidlo se jmenuje PRAVIDLO VÍCE POLÍ. Toto pravidlo je důležité pouze ve chvíli, kdy je figura stále znovu a znovu ohrožována protivníkem.

Bomby a Vlajky jsou jediné figury, které se nemohou pohybovat. Zůstávají po celou hru na svých pozicích při rozmístění. Pohyb Bombou nebo Vlajkou znamená okamžitou prohru v partii.

Pro Průzkumníky (2) platí zvláštní pravidlo. Průzkumníci smí přeskočit neomezený počet prázdných polí v kolmé dráze; tudíž vlevo, vpravo, dopředu a dozadu. Mohou skákat tak daleko, jak chtějí, pokud jsou pole prázdná. Přeskakování vlastních či protivníkových figur není dovoleno. Stejně tak nemohou přeskakovat jezera. Průzkumník je jediná figura, která se může pohybovat nebo také (ve stejném tahu) zaútočit na větší vzdálenost.



Útok:

Jestliže figura stojí přímo před, vedle nebo za figurou soupeře, může na tuto figuru zaútočit. Útok nemůže být nikdy veden úhlopříčně. Útok znamená: Hráč si vezme svou figuru do ruky a táhne s ní na hrací pole, na kterém právě stojí protivníková figura. Lehce se dotkne protivníkovy figury a oznámí hodnot (nebo číslo) své vlastní figury. Poté oznámí soupeř hodnot (nebo číslo) své figury. Oba hráči si ukáží figury. Figura s nižší hodnotou je zničena a je odstraněna ze hry. Když zvítězí útočník, tak postoupí na pole, kde stála odstraněná figura. Vyhraje-li napadená figura, tak zůstává stát na místě. Stane-li se, že spolu bojují figury se stejnou hodnotou, pak jsou odstraněny ze hry obě tyto figury. **POZOR:** Hráč nemá povinnost zaútočit. Figury obou hráčů mohou na sousedních polích stát libovolně dlouho.

Po boji je figura, která boj vyhrála, opět umístěna tak, že soupeř nevidí její hodnotu. Je důležité, aby si hráči hodnoty pamatovali. Když jednou hráč zná vysoké figury, tak je to velká výhoda pro jeho taktiku, ale pouze když si je zapamatuje. Zápisy jakýmkoli způsobem jsou zakázány..

Hodnosti:

Polní maršál (10) zničí Generála (9) a všechny nižší hodnosti. Generál (9) zničí Plukovníka (8) a všechny nižší hodnosti, a tak dále až k Špiónce (1), která má nejnižší hodnotu. Hodnosti jsou ve správném pořadí zobrazeny na přepážce a na konci těchto pravidel. V pravidlech jsou zobrazeny s jednotlivými názvy hodností. Pro atmosféru hry je větší zábava, když se naučíte názvy hodností. Ovšem je možné se spokojit s čísly, např.: "Má 8 útočí na tvou 5." Ale lépe zní, když hráč říká: "Můj Plukovník útočí na tvého Poručíka".

Bomby a Minéři (3). Každá figura, která zaútočí na Bombu, je zničena. Bomba zůstává stát na místě. Avšak existuje výjimka: Když na Bombu zaútočí Minér, tak je Bomba zneškodněna a musí být odstraněna ze hry. Minér poté postoupí na pozici po zneškodněné Bombě.



Špiónka (1). Špiónka je figura s nejnižší hodnotou. Každá figura, která na ni zaútočí, vyhrává. Ale Špiónka má jednu speciální vlastnost, která ji dělá zrádnou a nebezpečnou. Když Špiónka zaútočí na Polního maršála (10), pak Polního maršála zničí !

Toto platí pouze tehdy, když útočí Špiónka. Útočí-li Polní maršál na Špiónku, tak vyhrává Polní maršál a Špiónka musí pryč z bojiště.



Vlajka může být zničena jakoukoli pohybující se figurou, tudíž také Průzkumníkem, který táhne přes několik polí!

Vítěz:

Když se hráči podaří dobýt vlajku svého soupeře, tak vyhrává. Hráč také zvítězí, když jeho soupeř nemůže táhnout žádnou figuru. To je případ, kdy má soupeř pouze Vlajku a Bomby nebo když jsou jeho poslední pohyblivé figury obklopeny Bombami.

TIPY:

- Hrajte s různým rozestavením. Umísťujte někdy Vlajku za Bomby a někdy volně. To dělá vaši taktiku nevypočitatelnou.
- Pozor! Příliš mnoho Bomb v předních řadách překáží i vlastním figurám při útoku, protože se Bombami nesmí hýbat.
- Průzkumník (2) a Minér (3) jsou velmi důležití na konci hry. Když hrajete bez Průzkumníků, hrajete poněkud "slepě". Bez Minéra (3) se nedají zneškodnit nepřátelské Bomby.
- Špiónka (1) má sice nejnižší hodnotu, je ale velmi důležitou figurou, neboť pouze ona může zničit Polního maršála (10). Umísťte Špiónku (1) nejlépe v blízkosti Generála (9) nebo jiných vysokých figur. Dbejte na to, aby nebyla zničena Průzkumníky na velkou vzdálenost.
- Je lákavé, táhnout vyššími postavami do protivníkovy oblasti a tam prostě figurami útočit. Riziko je však příliš velké! Jakmile hráč jako první ztratí vysoké figury, ztrácí často i partii.
- Jakmile je znám nepřátelský Polní maršál, tak může Generál útočit bez rizika na všechny jiné pohyblivé figury.
- Myslete na to, že všechny figury, které se jednou pohnuly, nemohou být Bomby. Nepohybujte proto na začátku příliš mnoha figurami. To zanechává protivníka v nejistotě, kde jsou vaše Bomby umístěny.
- Nezapomínejte se také dívat na figury na podstavcích. Je na nich přesně vidět, jaké figury ještě na bojišti jsou.
- Stratego je často rozhodnuto díky jednomu dobrému "blufu". Protože protihráč nemůže vidět, na jaké postavy útočí, dá se dobře připravit past, do které soupeř padne.

Die Namen, Ränge und Anzahl der Spielfiguren



Fahne
1x



Feldmarschall
1x



General
1x



Oberst
2x



Major
3x



Hauptmann
4x



Leutnant
4x



Unteroffizier
4x



Mineur
5x



Aufklärer
8x



Spionin
1x



Bombe
6x

- 10 – Polní maršál (Feldmarschall)
- 9 – Generál (General)
- 8 – Plukovník (Oberst)
- 7 – Major (Major)
- 6 – Kapitán (Hauptmann)
- 5 – Poručík (Leutnant)
- 4 – Seržant (Unteroffizier)
- 3 – Minér (Mineur)
- 2 – Průzkumník (Aufklärer)
- 1 – Špiónka (Spionin)

Bomba (Bombe)
Vlajka (Fahne)



VZHŮRU DO ÚTOKU!

Pro WWW.SVET-DESKOVYCH-HER.CZ přeložil CAULY