



STRATEGO JEU DE CARTES

Un jeu de cartes passionnant, basé sur les ingrédients qui ont fait la force du Stratego Original : chaque joueur dispose secrètement ses pièces et son objectif est de trouver et de détruire le drapeau ennemi. Mais, dans ce jeu de cartes, on a ajouté quelques nouvelles règles étonnantes...

CONTENU

23 cartes (les pièces rouges)

23 cartes (les pièces bleues)

PRÉPARATION

L'un des joueurs reçoit les cartes rouges, l'autre les bleues. Chacun mélange bien ses cartes et en prend 8. De ces 8 cartes, il en choisit 5 et les place, face cachée, en « première ligne », sur la table. Les 3 cartes restantes sont gardées en main. Le reste des cartes est placé en tas à côté du joueur.

BUT DU JEU

Conquérir le drapeau adverse.

LE JEU COMMENCE

Les rouges démarrent la partie. Chaque joueur peut regarder autant de fois qu'il veut les cartes qu'il a déposées en première ligne. A son tour, chaque joueur doit faire les actions suivantes, dans cet ordre :

1. Compléter les cartes dans sa main, si nécessaire, pour en avoir 3. Prendre pour cela une (des) carte(s) au-dessus de son tas.
2. Avec une carte située en première ligne, attaquer une carte de l'adversaire.
3. Compléter un trou éventuel dans sa première ligne avec une carte de sa main. Le tour du joueur s'achève.

ATTAQUER UNE CARTE DE L'ADVERSAIRE

L'attaquant retourne une de ses cartes et touche une carte de la ligne ennemie. L'adversaire retourne la carte touchée. Le grade le plus élevé l'emporte. La carte gagnante reprend sa place dans sa ligne. La carte avec le grade le plus bas est retirée du jeu. Si les deux cartes ont le même grade, elles sont écartées toutes les deux du jeu.

GRADES SPÉCIAUX

ESPIONNE (1)

L'espionne bat le maréchal (10) si elle l'attaque. Si l'espionne est attaquée par n'importe quel autre grade, même le maréchal, elle perd.

Si un joueur place son espionne en première ligne et la retourne (ce qui la rend visible), il peut regarder les cartes dans la main de son adversaire. Cela compte pour une attaque.

ECLAIREUR (2)

Si un joueur place un éclaireur en première ligne et la retourne (ce qui la rend visible), il peut regarder deux cartes dans la ligne d'attaque de son adversaire. Cela compte pour une attaque.

BOMBES

Lorsqu'une bombe est attaquée, la carte qui l'attaque est retirée du jeu. La bombe, elle, reste en place. Mais si la bombe est attaquée par le démineur (3), elle explose et est retirée du jeu. Les bombes sont statiques : elles ne peuvent pas attaquer d'autres cartes.

DRAPEAU

Le joueur qui trouve et conquiert le drapeau de son adversaire gagne la partie.

VOICI UNE RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE CONCERNANT LE DRAPEAU.

Lorsque le drapeau d'un joueur se trouve en première ligne, ce joueur peut le retourner et le rendre visible. Il ramasse alors toutes ses cartes de première ligne et les mélange avec les cartes qu'il a en main et celles de son tas. Puis il replace les cartes comme ci-dessus (« Préparation »). L'autre joueur perd donc toutes les informations qu'il avait concernant les cartes de son adversaire situées en première ligne. Placer son drapeau en première ligne représente donc un gros risque mais peut également être une stratégie payante !

LE GAGNANT

UN JOUEUR GAGNE

lorsqu'il conquiert le drapeau de son adversaire

OU

si son adversaire ne peut plus attaquer lorsque c'est à son tour de jouer, parce que sa première ligne n'est plus constituée que de bombes et de son drapeau.

Bon amusement !

