

BG Stratego

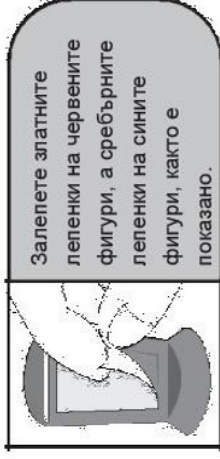
Вие сте командир на реална армия. Трябва да разположите войските си. Измислете стратегия как да атакувате врага, и същевременно да защитите вашата войска. Планирате атака от дясно, но дали левият ви фланг е добре защитен? Добре ли е защитено знамето ви?

Опитайте се да разгадаете тактиката на опонента ви!

Съдържание:

- 2 x 40 фигури
- Игрално поле

Брой играчи: 2
Възраст: 8+



Три игри:

С тази версия на Stratego, можете да играете три различни игри: Stratego Duel, Stratego Original и Stratego Infiltrator.

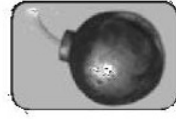
Ако никога преди не сте играли Stratego, Stratego Duel е идеалният вариант, с който да започнете. Stratego Original и Infiltrator са за напреднали стратегии. И двете игри ще ви дадат възможност да командвате армия от 40 фигури.

Stratego Duel:

За Stratego Duel и двамата играчи се нуждаят от 10 фигури:



Флаг x1



Бомба x2



Маршал x1



Генерал x1



Сапър x2

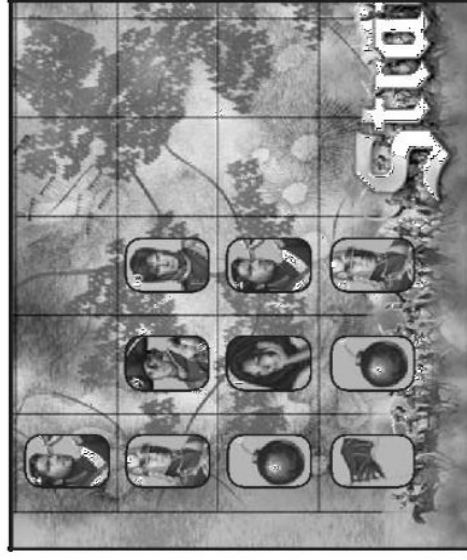


Разузнавач x2



Шпионин x1

Фигурите се позиционират в долните четири реда на игралното поле. Следователно можете да избирате от 40 полета, за да разположите вашите 10 фигури. Можете например да поставите всичките си фигури в единия ъгъл като защитите флага си с двете бомби (виж примера). Предимството е, че само вражеският сапър може да превземе флага ви, понеже само той може да премине през бомбите. Недостатъкът е, че противникът ви ще знае къде да търси флага ви. Внимателно прочетете общите правила по-долу. Те важат за Stratego Duel, Stratego Original и Stratego Infiltrator. За вас ще бъде по-лесно да се научите да играете Stratego Duel, защото се играе с по-малко фигури.



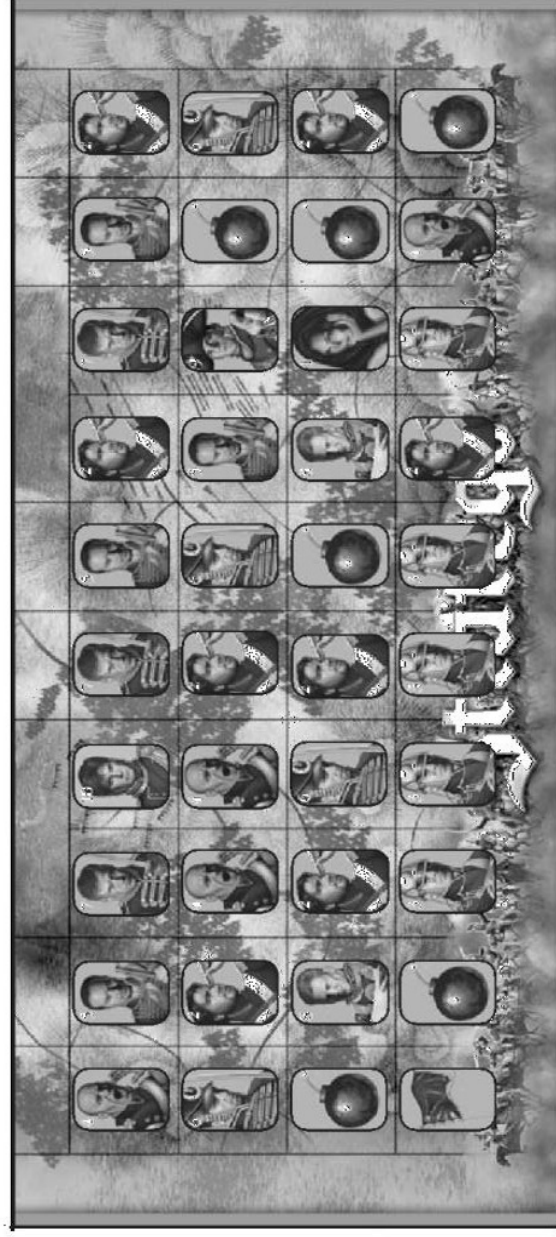
Пример за позициониране при Stratego Duel



Stratego Original:

Когато играете Stratego Original и двамата играчи използват всичките 40 фигури. Това означава, че при подреждане на фигурите, ще се запълнят всичките 40 полета. Целта на играта е да превземете флага на противника. Също така, би било разумно да позиционирате вашия флаг в задната част на полето, което ще го направи по-трудно достъпен за превземане. Имате само шест бомби, които да използвате като допълнителна защита на флага. Трябва да разпределите вашите високи и ниски по ранг фигури на полето, с цел да затрудните максимално противника. Но също така да имате възможност да предвижвате вашата войска напред, давайки и възможности за атака.

Пример за позициониране при Stratego Original



Stratego Infiltrator:

Играе се със седем Разузнавача и Саботьор (общо 40 фигури). Играе се като Stratego Original, с изключение на специалните правила, които се прилагат към Саботьора: Виж по-долу.

Общи правила:

Подготовка:

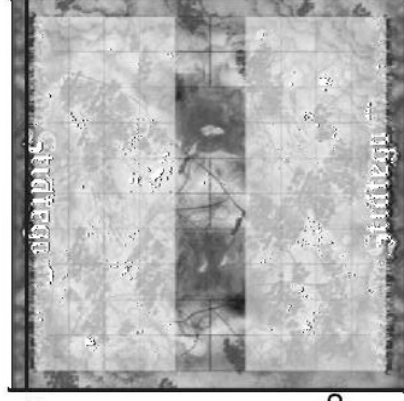
Поставете игралното поле на масата, като логото на Stratego е с лице към вас. Играчите трябва да определят кой ще играе с червените фигури, т.к. те винаги започват първи. Фигурите се подреждат от висока към ниска, според ранга на всяка.

Описание на играта:

И двамата играчи имат армия от 10 (Stratego Duel) или 40 (Stratego Original) фигури, включително и флага. Трябва да се опитате да превземете флага на противника като същевременно защитавате своя собствен. Направете тайна формация като поставите вашите фигури в полето си по такъв начин, че да прикриете ранга им от вашият опонент.



Саботьор



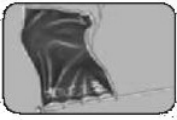










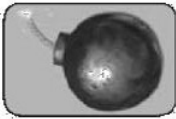

Игрално поле



Поставете вашите фигури и изображенията с лице към вас. Фигурите имат определена последователност: колкото по-голяма е цифрата, толкова по-висок ранг има фигурата. Ако фигура с по-висок ранг превземе фигура с по-нисък, то превзетата фигура се премахва от полето. Флагът може да се превземе само от фигури на противника, които могат да бъдат премествани.

Фигури и информация:

Всяка фигура има илюстрация и номер, който показва нейния ранг. Маршалът има най-висок ранг, обозначен с номер 10, Генералът има 9 и т.н., чак до шпioniна с номер 1. Само бомбите и знамето не разполагат с номер, понеже те имат специална роля в играта.

	Флаг x1		Маршал x1		Генерал x1		Полковник x2		Майор x3		Капитан x4		Лейтенант x4
	Сержант x4		Сапър x5		Разузнавач x8		Шпioniн x1		Бомба x6		Саботьор x1		

Позиционирайте фигурите си в дъното на игралното поле. Трябва да ги поставите с гръб към противника, така че само вие да виждате илюстрациите им. Двата центъра на полето (езерата) остават празни.

Позиционирането на фигурите е важна част от играта, което ще определи развоя на битката. В края на тази инструкция ще намерите някои полезни съвети. Фигурите, които са отстранени по време на играта, се поставят отстрани, така че противниците да могат да видят кои фигури са превзети.

Ход на играта:

Червените започват първи. След това всеки играч прави своя ход. Можете да движите фигурите си върху празните полета или върху заетите от вашия опонент. Последната възможност се нарича атака. Всеки играч може да премести само една фигура по време на своя ход!

Преместване:

Можете да местите фигурите с едно поле на ляво, на дясно, напред или назад (виж схемата по-долу). Разузнавачът (номер 2) е изключение от това правило; за повече подробности, виж по-долу. Във всяко поле може да поставите само една фигура; фигурите не могат да прескачат другите фигури и не могат да се движат по диагонал. Фигурите не могат да бъдат разположени в двете езера в центъра на полето. Те трябва да бъдат заобиколени.

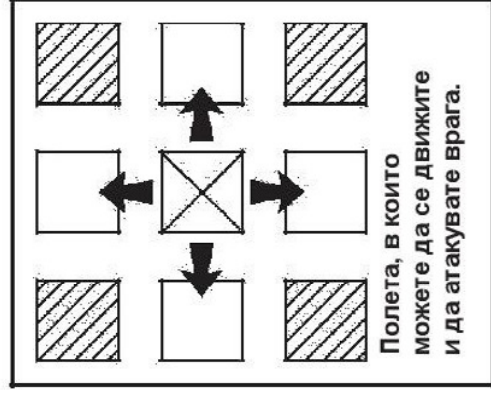


Не може постоянно да се движите напред и назад на две еднакви полета. Ограничението е до три хода. Важно е да се следи колко движения на дадена фигура прави всеки. Ако даден играч движи една фигура напред и назад многократно, той трябва да бъде спрян и може да я загуби. Това правило се нарича „Движение в две полета“.

Също така, не може постоянно да преследвате една или повече от фигурите на вашия опонент. Ако това се случи (и се простира на повече от две полета) агресорът трябва да прекрати атаката.

Бомбите и знамето не могат да бъдат премествани, трябва да останат на същото място през цялото време на играта.

Специалните правила важат за Разузнавачите (2). Те могат да прескачат неограничен брой полета, но само по права линия: напред или назад, на ляво или надясно. Не могат да прескачат фигури от собствената си армия или от тази на противника. Също не могат да прескачат двете езера в центъра. Разузнавачите са единствените фигури, които могат да започнат атака от разстояние.



Атакване:

Ако някоя от вашите фигури е в непосредствена близост до фигура на вашия опонент, вие може да я атакувате.

Атаката е както следва: вземете фигура, докоснете вражеска фигура и кажете ранг (или номер) на вашата фигура. Вашият противник също трябва да каже ранг (или номер) на неговата фигура.

Фигурата с по-нисък ранг губи и се отстранява от полето. Ако атакуващата фигура печели, тя заема мястото на губещата фигура. Ако ответникът печели, той остава на същото място.

Ако ви атакува фигура със същия ранг и двете фигури се отстраняват от полето. Вие никога не сте длъжни да атакувате.

Както бе споменато по-горе, Разузнавачът може да атакува от дистанция. Полетата между тях трябва да бъдат празни и Разузнавачът трябва да се движи в права линия. Разузнавачът (2) може да елиминира Шпионинът (1) от разстояние.

Рангове:

Маршалът (10) превъзхожда Генерала (9) и всички фигури с по-нисък ранг. Генералът (9) превъзхожда Полковника (8) и всички фигури с по-нисък ранг. Това се отнася до Шпионина, който притежава най-ниския ранг. Ранговете са изобразени по-горе в упътването, където са обозначени с име и ранг (номер). Добра идея е да научите ранговете. Разбира се винаги можете да играете с числата '8' бие '5', но по-добре е да кажете моят 'Полковник' бие твоя 'Лейтенант'.

Бомби и Салпър (3). Всяка фигура, която атакува бомба губи. Бомбата остава на същото си място. Единственото изключение на това правило е салпюра. Ако Салпюр атакува бомба, тя става неактивна и трябва да излезе от играта. Салпюрът заема мястото на разрушената бомба.

Шпионинът (1) има най-нисък ранг. Всяка фигура, която го атакува, печели. Но загадъчните и красиви шпиони могат да бъдат много опасни. Ако Шпионин атакува Маршал (10) тя го съблазнява и печели битката.

Това важи само ако Шпионинът атакува.

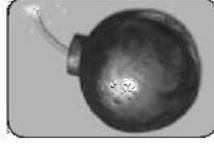
Ако Маршалът пристъпи към атака, Шпионинът напуска полето.

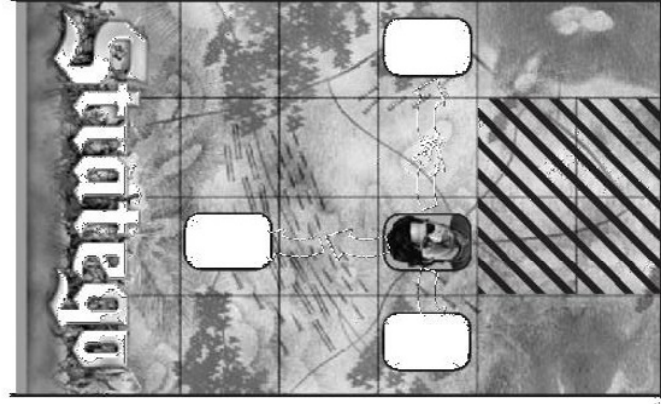
Знамето може да бъде завладяно от всяка една фигура.

Това включва и скоковете на Разузнавача.



Шпионин





The Infiltrator:

Саботьорът притежава най-ниския ранг (1). Всяка фигура, която го атакува печели. Въпреки това той има едно специално качество:



Той може да проникне на вражеска територия и да атакува от разстояние едно или две полета. Посочете вражеската фигура и обявете, че я саботирате като предположите какъв е рангът на съответната фигура. Ако предположението ви се окаже правилно, съответната фигура излиза от играта. Саботьорът не заема мястото на отстранената фигура, а се връща в полето, в което е бил. Ако предположението ви е грешно и атакуваната фигура, и Саботьорът остават на същото място. Врагът вече знае позицията на вашия Саботьор.

Забележка: Саботьорът може да извърши атака само ако е на вражеска територия!

Той може да превземе бомбите и флага на противника. Саботьорът също може да атакува и по обичайния начин, но не забравяйте, че той има най-нисък ранг (1).

Победител:

Можете да спечелите играта, чрез завладяване знамето на противника ви или ако той не е в състояние да движи никоя от фигурите си. Това може да се случи, ако противникът ви остане само с бомби и знаме или като бомби блокират пътя на последните му останали фигури.

Полезни съвети:

- Поставете вашия флаг някъде в по-задните редове. Може да го обградите с бомби, така че да бъде завладян само от Сапър (3).
- Можете да заблудите противника като обградите някой от ъглите на полето ви с бомби, за да изглежда така сякаш там сте скрили флага си. В същото време той може да бъде скрит на друго място в полето.
- Внимавайте! Не поставяйте твърде много бомби в предните си редове. Това ще попречи на движението на собствените ви фигури.
- Позиционирайте фигури с висок и нисък ранг в предните редове. Фигурата е сравнително добре защитена, ако има друга фигура (с най-малко два ранга по-висока) зад или до нея. Все пак ако вражески Капитан (6) превземе вашия Лейтенант (5), ще се нуждаете поне от Майор (7), за да отвърнете на удара и да спечелите.
- Също така позиционирайте Разузнавачите (2) в първите редове. Това ще ви позволи да наблюдавате настъпващите войски. Но поставете някои от тях в дъното на полето, за да ги запазите за финалната битка. Ще бъдете доста затруднени, ако сте принудени да воювате без Разузнавачи.
- Поставете вашия Шпионин (1) близо до Генерала (9). Ако вражеският Маршал (10) заплашва вашия Генерал, Шпионинът може да го прикрие.
- Може да се изкушите да проникнете на вражеска територия с вашите високоставени фигури. Рискът е голям ако изгубите Полковник (8) или фигура с по-висок чин. Това обикновено води до поражение.
- След като определите вражеския Маршал, вашият Генерал може да превземе всяка фигура, която се намира извън покритието на Маршала.

Атака!

