

STRATEGO®

RÈGLES DU JEU

STRATEGO® est un jeu non seulement passionnant pour les deux joueurs actifs, mais également captivant pour les spectateurs. La stratégie, qui est le principe fondamental de nombreux jeux tels que les échecs et les dames, a donné son nom à Stratego. Le but à atteindre dans le jeu de Stratego est de s'emparer du drapeau de la partie adverse. A cet effet, chaque joueur dispose d'une armée de 40 pièces classées suivant les grades militaires, ce qui permet de retenir facilement la valeur des pièces. Cette dénomination n'a cependant pas été prise avec l'intention de lancer un jeu inspiré de la guerre, mais simplement comme exercice psychologique d'attaque et de défense. Chaque joueur dispose d'une armée de 40 pièces, dont vous pouvez voir sur le damier les emblèmes, les grades militaires et le nombre.

On doit disposer stratégiquement les pièces de façon à ce que l'attaque et la défense se déploient en faveur de chaque joueur qui les déplace.

DISPOSITION DES PIÈCES

Il y a deux camps : les rouges et les bleus. Etant donné que ce sont les rouges qui ouvrent le jeu, on tire d'abord au sort pour déterminer à quel joueur cette couleur sera attribuée.

Les joueurs se placent face à face, le carton du jeu entre eux, l'emblème Stratego étant tourné vers eux.

Chaque joueur place une pièce dans chaque case de la moitié du carton qui lui est attribuée, mais de telle façon que l'adversaire ne voit que les dos de ces pièces, afin que ce dernier ignore la valeur de chacune des pièces placées.

Les deux rangs de cases du milieu restent inoccupés, de même que les deux lacs à travers lesquels les deux armées ne peuvent pas se mouvoir au cours du jeu.

La disposition des pièces doit être étudiée d'après les règles du jeu d'une part, et suivant l'inspiration stratégique du joueur d'autre part.

RÈGLES DU JEU

A tour de rôle, les joueurs peuvent déplacer une de leurs pièces d'une case à la fois, soit en avant ou en arrière, soit latéralement à gauche ou à droite. l'éclaireur, au contraire des autres pièces peut, en une fois, se déplacer de plus d'une case libre. Il peut alors arriver sur une case vide ou sur une pièce de l'adversaire.

Le drapeau et les bombes ne doivent pas être déplacés et restent donc pendant tout le jeu sur les cases où ils ont été placés au début. Lorsque deux pièces adversaires se sont rapprochées, les pièces se trouvant soit face à face, soit à côté les unes des autres — le joueur peut prendre sa pièce et en touchant celle de

son adversaire, il doit nommer le grade de sa pièce personnelle. Le joueur adverse répond en nommant le rang de sa pièce. Si c'est une pièce d'un rang inférieur, elle est alors enlevée du carton et la pièce de rang supérieur prend la place devenue libre. Si cependant la pièce de l'adversaire est d'un rang supérieur, alors la pièce de rang inférieur disparaît du carton et la pièce de rang supérieur reste à sa place. En cas de rang identiques, les deux pièces tombent.

L'espion tombe devant les éclaireurs, ceux-ci tombent devant les démineurs, les démineurs tombent devant les sergents, les sergents devant les Lieutenants, etc. Si deux pièces se trouvent rapprochées, il n'est pas nécessaire d'attaquer immédiatement; l'initiative de l'attaque peut venir de chacun des deux joueurs.

Chaque pièce, quel que soit son rang, sauf un démineur, tombe contre une bombe qui, rappelons-le, ne doit pas être déplacée. Si l'un des joueurs vient à frapper une bombe de l'adversaire, celui-ci répond « *boum* ». Seul un démineur est en mesure de détruire une bombe, après quoi elle doit être retirée du jeu.

Le drapeau, qui ne doit pas être déplacé, tombe devant n'importe quelle pièce de l'adversaire. Le maréchal, le plus haut en grade, tombe seulement devant l'espion, s'il est pris par le dernier. Quand, au contraire, le maréchal attaque l'espion, ce dernier tombe. Si un joueur ne peut plus déplacer aucune de ses pièces, par exemple lorsqu'il n'a plus que des bombes et le drapeau, il doit capituler. Une pièce ne peut être déplacée plus de cinq fois de suite entre les mêmes 2 cases. C'est le joueur qui réussit à s'emparer du drapeau de son adversaire, qui est le gagnant.

TACTIQUE

D'après les règles du jeu ci-dessus indiquées, il ressort que la mise en place des pièces au début du jeu peut être déterminante pour l'issue de la partie. Il sera donc raisonnable d'entourer le drapeau de quelques bombes, afin de bien pouvoir le défendre. Pour tromper l'adversaire, on fera bien, toutefois, de disposer aussi deux ou trois bombes à une certaine distance de ce drapeau. Quelques pièces d'un grade supérieur en première ligne peuvent être d'une bonne valeur stratégique, mais un joueur qui perd rapidement ses officiers supérieurs se trouve dans une position défavorable. Les éclaireurs ont leur raison d'être en première ligne, car ils permettent de sonder la puissance de l'adversaire mais si l'on vient à les perdre, on doit jouer ensuite comme un aveugle.