

Стратего

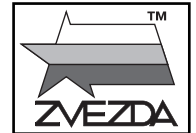
Вы - главнокомандующий реальной армии - вашей армии, если быть точным! И она уже почти готова к бою. Именно Вы должны решить, какими силами атаковать противника, но не забудьте и об обороне. Планируете нападение справа, но разве Ваш левый фланг не становится при этом чересчур уязвимым? А Ваш флаг должным образом защищен? И знаете ли Вы насколько искусен Ваш противник?

Состав игры:

- 80 фишек двух цветов
- Игровое поле
- правила игры



Соберите фишки как показано на рисунке, согласно цвету.



8646

Два варианта игры

Эта версия Стратего позволяет разыграть два варианта игры: Стратего Дуэль и Стратего Сражение. Стратего Дуэль - быстрая игра во всех отношениях: научитесь быстро, играйте быстро и побеждайте быстро! Однако если вы уже готовы стать настоящим стратегом, то для Вас более интересным будет вариант Стратего Сражение, который позволит командовать целой армией, состоящей из 40 фишек, и дает шанс показать все, на что Вы действительно способны!

Стратего Дуэль

Для Стратего Дуэль каждому игроку необходимо 10 следующих фишек:



Флаг x 1 Мина x 2 Фельдмаршал x 1 Генерал x 1 Сапер x 2 Разведчик x 2 Шпион x 1

Игроки расставляют фишки на нижних четырех рядах своей половины игрового поля. Игрок может выбрать, куда расставить 10 своих фишек на этих 40 клетках. Цель игры Стратего - захватить вражеский флаг. Поэтому игрок, например, может расположить все свои фишки в нижнем углу, при этом защитит свой флаг двумя минами (см. пример). Преимуществом такого построения является то, что захватить флаг могут только вражеские саперы, так как только они смогут обезвредить мины. Недостаток заключается в том, что противник сразу же узнает, где искать флаг, как только расстановка войск будет окончена. Игрок сам может придумать, как наиболее эффективно расставить свои войска. Внимательно прочитайте основные правила для Стратего, приведенные ниже. Правила относятся как к Стратего Дуэль, так и к Стратего Сражение. Вы убедитесь в том, что научиться играть в Стратего Дуэль проще, так как для этого варианта требуется меньше фишек.

Пример начальной расстановки для варианта Стратего Дуэль



Стратего Сражение

Для Стратего Сражение используются все фишки. Таким образом, у каждого игрока есть 40 фишек, которые при расстановке занимают все клетки нижних четырех рядов. Цель игры Стратего - захватить вражеский флаг. Разумным было бы расположить его где-нибудь в тылу, чтобы избежать немедленного захвата. У игрока есть только 6 мин, которые он может использовать в качестве дополнительной защиты своего флага. Игроку следует распределять свои старшие и младшие фишки на поле равномерно, чтобы противнику было сложнее победить его армию. Кроме того, построение также должно давать игроку возможность самому предпринять атаку.

Пример начальной расстановки для Стратего Сражение



Основные правила

Подготовка к игре

Игровое поле располагается на столе между игроками так, чтобы логотип Стратего был расположен лицом вверх по отношению к игрокам. Игроки по жребию определяют, кто играет красными, так как красные всегда ходят первыми.

Затем каждый игрок расставляет фишки на нижних четырех рядах игрового поля рубашкой к противнику так, чтобы только сам игрок мог видеть, что на них изображено. Два средних ряда на игровом поле (с озерами) остаются свободными. Фишки на этих клетках не ставятся.



Описание игры

У каждого из игроков есть армия, состоящая из 10 фишек (Стратего Дуэль) или 40 фишек (Стратего Сражение), включая флаг. Игрок должен постараться захватить флаг противника, но в тоже время защитить и свой собственный. В начале игроку нужно создать скрытое построение, расставив фишки на своей половине поля таким образом, чтобы их ранг был не виден противнику. Другими словами, он ставит свои фишки рисунком к себе, а рубашкой к противнику. Для фишек используется следующее правило: чем больше цифра, изображенная на ней, тем выше ранг. Если фишка с большим рангом «бьет» фишку с меньшим рангом, фишка с большим рангом выигрывает, а фишка с меньшим рангом убирается с поля. Флаг может захватить любая "подвижная" фишка противника.



Фишки и построение

На каждой фишке есть свой рисунок и цифра, обозначающая ее ранг. Фельдмаршал, фишка самого высокого ранга, помечена цифрой «10», генерал - цифрой «9», и т.д., заканчивая шпионом с цифрой «1». Флаг и мины не обозначаются цифрами, так как им в игре отведена особая роль. Начальная расстановка фишек на поле - очень важная часть игры. Именно она определяет, выиграет игрок или нет. В конце правил можно найти несколько полезных советов, которые помогут правильно расставить свои войска.

Ход игры

Красные ходят первыми. Затем игроки по очереди перемещают свои фишки. Фишку можно переместить на свободную клетку или клетку, занятую одной из вражеских фишек. Последний вариант называется атакой. Каждый игрок может подвинуть только одну фишку за один ход!

Перемещение

Игрок может перемещать фишку на 1 клетку влево или вправо, либо на 1 клетку вперед или назад. Разведчик (цифра «2») - исключение из этого правила (см. ниже).

На одной клетке может находиться только 1 фишка. Фишки не могут переходить через клетки, занятые другими фишками, и перемещаться по диагонали.

Фишки нельзя ставить на клетках озер, расположенных в центре игрового поля, или ходить через них.

Правило перемещения на двух клетках: нельзя постоянно перемещать фишку вперед-назад между одними и теми же двумя клетками. Можно сделать только три таких перемещения. При этом важно определить, кто из игроков первым начал двигаться вперед-назад. Этот игрок должен остановиться первым, что в свою очередь может привести к потере фишки.

Игрок также не может постоянно преследовать одну или более фишек своего противника. Если это происходит (и продолжается больше 2 ходов), атакующий должен немедленно остановиться. Мины и флаг нельзя перемещать, и поэтому они остаются на одном и том же месте на протяжении всей игры.

Для разведчиков (цифра «2») существуют особые правила. Разведчики могут перемещаться через любое количество свободных клеток. Но при этом они могут перемещаться только по прямой, т. е. влево и вправо, вперед и назад. Разведчики не могут ходить через фишки своей армии или армии противника. Они также не могут ходить через озера. Разведчики - единственные войска, которые могут начинать атаку с большого расстояния.



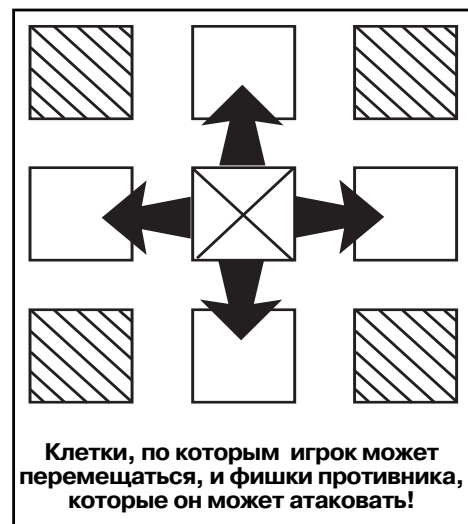
Атака

В случае если одна из фишек игрока находится непосредственно перед, рядом или позади одной из фишек противника, игрок может начать атаку этой фишки. Атака проводится следующим образом: игрок берет свою фишку, касается ею фишки противника и показывает ранг (цифру) своей фишки. Затем противник показывает ранг (цифру) своей фишки. Фишка меньшего ранга проигрывает и убирается с игрового поля. Если выигрывает атакующая фишка, она занимает место проигравшей. Если выигрывает обороняющаяся фишка, она остается на своей клетке.

Если игрок атакует равную фишку, обе фишки считаются проигравшими и убираются с поля. Проигравшие фишки убираются из игры, но игрок всегда может посмотреть, какие войска уже выбыли.

Игрок не обязан предпринимать атаку первым.

Как уже было сказано выше, разведчик может начинать атаку с большого расстояния, но при этом клетки, расположенные между атакующим и объектом атаки, должны быть свободны, а разведчик должен перемещаться по прямой. Таким образом, разведчик (цифра «2») может уничтожить шпиона (цифра «1») с большого расстояния.



Ранги

Фельдмаршал (цифра «10») старше генерала (цифра «9») и всех остальных фишек меньшего ранга. Генерал (цифра «9») старше полковников (цифра «8») и фишек меньшего ранга. Это относится и к шпиону (цифра «1»), у которого самый низкий ранг. Ранги перечислены в конце правил, где также приводятся их названия и соответствующие цифры. Рекомендуем запомнить соотношение «цифра-ранг». Разумеется, игрок может использовать только цифры для характеристики своих фишек, то есть говорить: «Моя восьмерка «бьет» твою пятерку», - однако «Мой полковник «бьет» твоего лейтенанта» звучит гораздо лучше!

Мины и саперы (цифра «3»). Любая фишка, которая атакует мину, проигрывает. Мина остается на своем месте. Единственным исключением из этого правила является сапер. В случае если сапер атакует мину, она считается обезвреженной и должна быть убрана из игры. Сапер занимает клетку уничтоженной мины.



Шпион (цифра «1») имеет самый низкий ранг. Любая фишка, которая атакует шпиона, выигрывает. Но если шпион атакует фельдмаршала (цифра «10»), он выигрывает схватку! Это правило применяется только в том случае, если начинает атаку шпион. Если же атакует фельдмаршал, то шпион побежден и его фишка убирается с игрового поля.



Флаг может захватить любая фишка, включая разведчика!



Победитель

Выигрывает игрок, который сумел захватить флаг противника. Игрок также становится победителем, если у его противника не осталось больше фишек, которые он может перемещать по игровому полю. Это происходит в двух случаях: 1) у противника на поле остаются только мины и флаг или 2) проходы для перемещения последних подвижных фишек противника заминированы.

Полезные советы

- Старайтесь расположить свой флаг где-нибудь в нижнем ряду игрового поля. По возможности окружите его минами так, чтобы его могли захватить только вражеские саперы.
- Также можно защитить угловую клетку минами, как будто ваш флаг находится именно там. А на самом деле вы можете спрятать флаг где-нибудь в тылу в центре игрового поля!
- Осторожно! Не ставьте слишком много мин на передовой. Это может помешать перемещению ваших собственных фишек.
- Расположите фишки как высокого, так и низкого ранга в первых двух рядах. Фишка относительно хорошо защищена, если за ней или перед ней расположена другая фишка (по крайней мере, на два ранга выше). В итоге, если вражеский капитан (цифра «6») «бьет» вашего лейтенанта (цифра «5»), вам необходимо, по крайней мере, майор (цифра «7»), чтобы отомстить и выиграть.
- Также расставьте несколько разведчиков (цифра «2») в первых рядах. Это позволит вам получить информацию о наступающих войсках. Несколько разведчиков можно расположить также в тылу, чтобы сохранить их для финального поединка. Если вы будете вынуждены играть без разведчиков, вам придется сражаться вслепую.
- Расположите своего шпиона (цифра «1») ближе к своему генералу (цифра «9»). Если фельдмаршал (цифра «10») противника будет угрожать вашему генералу, шпион сможет обеспечить ему прикрытие.
- Возможно, вам покажется заманчивым вариант проникнуть на неизученную вражескую территорию с помощью фишек старших рангов. Однако риск велик: потеря полковника или фишки более высокого ранга, как правило, приводит к поражению.
- В случае если вы находите фельдмаршала противника, ваш генерал может «побить» любую фишку, которая перемещается за пределами прикрытия этого фельдмаршала.

Фишки и ранги



В атаку!

