



**EL MINADOR** Las armaduras blindadas de los Minadores les permiten desactivar Bombas sin sufrir daños.

**ATAQUE ESPECIAL DEL MINADOR** Si un Minador ataca una Bomba, ésta es retirada del tablero. El Minador se desplaza hasta esa casilla.



**EL ESPÍA** El sigiloso Espía solo tiene una misión: ¡capturar al Mariscal!

**ATAQUE ESPECIAL DEL ESPÍA** El Espía tiene una cualidad valiosísima:

Si un Espía ataca a un Mariscal (10), el Mariscal pierde y es retirado del juego. Sin embargo, si el Mariscal es quien ataca primero al Espía, el Espía pierde y es retirado. El Espía no tiene rango y cualquier pieza le vence.

### ESTRATEGIAS RECOMENDADAS

La forma en que distribuyas tus piezas al principio del juego puede determinar si vas a ganar o a perder. Puede que quieras emplear una o más de las estrategias siguientes:

- Coloca tu Bandera en cualquier casilla de la fila de retaguardia, y así tendrás más piezas delante suyo para defenderla. Coloca Bombas alrededor de tu Bandera para protegerla
- Considera la posibilidad de colocar algunas Bombas lejos de tu Bandera. Al usar Bombas a modo de señuelo, tu adversario creerá que la Bandera está cerca de allí y moverá sus piezas en la dirección equivocada.
- Los Exploradores pueden resultar muy útiles en las líneas avanzadas. Úsalos para informarte del rango de las piezas de tu adversario. También puedes reservarte algunos Exploradores o Sondeadores para que te ayuden a capturar la Bandera, una vez descubras dónde se encuentra.
- Tus Sondeadores son muy potentes, pero son fáciles de capturar. Protégelos desplazándolos por detrás de los cráteres o de piezas de mayor rango.
- Los Minadores son importantes al final del juego, así que reserva algunos de ellos en las filas de retaguardia.

### DUELO STRATEGO: PARA JUGADORES PRINCIPIANTES

Si esta es la primera vez que juegas a Stratego, estaría bien que empieces jugando con las Reglas de Duelo Stratego. En el Duelo Stratego se juega con menos piezas, así que aprenderás más rápidamente cómo jugar y cómo se usa cada pieza. Las reglas son iguales que las de Stratego, con excepción de que cada jugador juega solo con estas 10 piezas:

|                          |                           |                     |
|--------------------------|---------------------------|---------------------|
| #10 <b>Mariscal</b> (x1) | #2 <b>Explorador</b> (x1) | <b>Bomba</b> (x2)   |
| # 9 <b>General</b> (x1)  | #1 <b>Sondeador</b> (x1)  | <b>Bandera</b> (x1) |
| # 3 <b>Minador</b> (x2)  | <b>Espía</b> (x1)         |                     |

Los jugadores pueden colocar sus 10 piezas en cualquiera de las 30 casillas de sus tres primeras filas. Por ejemplo, puedes colocar tu Bandera en una esquina con las demás piezas a su alrededor (sin embargo, el otro jugador sabrá inmediatamente donde podría estar tu Bandera). Prueba distintas ubicaciones y variaciones de colocación para encontrar la formación que más te convenga.

---

**Puedes jugar online en [www.stratego.com](http://www.stratego.com)**

**Diset**

*En un lejano planeta, dos ejércitos están enfrentados.  
El Comandante que aplique la mejor estrategia  
en el campo de batalla conseguirá capturar la Bandera  
y derrotar a su enemigo.*

*¿Tienes lo que hay que tener para conducir tu ejército a la victoria?*



*Como Comandante, tendrás que usar la estrategia y la astucia para romper las líneas de tu adversario y encontrar su Bandera. El Mariscal es tu pieza de mayor rango, pero debes hacerle avanzar con cuidado para que no caiga en manos del sigiloso Espía. Envía a tus veloces Exploradores a identificar las piezas enemigas. Usa tu Sondaador para dirigir los ataques de láser orbital. En el momento preciso, haz avanzar a tus Robots Minadores para desactivar las Bombas que protegen la Bandera enemiga.*

**¡CAPTURA LA BANDERA DE TU ADVERSARIO, Y LA VICTORIA SERÁ TUYA!**



**REGLAS DE JUEGO**

## CONTENIDO

- ★ 30 Piezas Rojas
- ★ 30 Piezas Azules
- ★ Etiquetas Rojas
- ★ Etiquetas Azules
- Tablero de Juego
- 2 Bolsas para guardar las Piezas

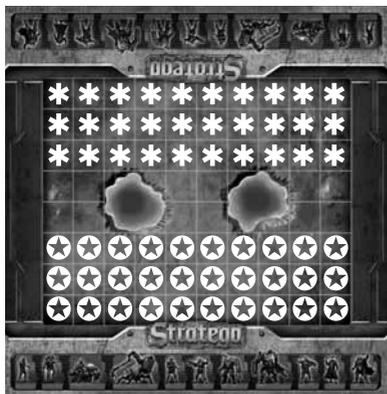
## MONTAJE



Pega cada etiqueta en una pieza del juego. Las etiquetas rojas van en las piezas rojas, y las azules en las azules. Coloca cuidadosamente cada etiqueta dentro de la zona prevista para ello, en el lado opuesto del logotipo "S".

## CÓMO EMPEZAR A JUGAR

1. Debéis decidir qué jugador comandará al Ejército Azul, y cuál al Ejército Rojo (el Ejército Rojo siempre juega primero).
2. Abre el tablero de juego, colocando el bando azul frente al jugador azul, y el bando rojo frente al jugador rojo.
3. Cada jugador debe colocar sus 30 piezas sobre el tablero, una pieza por casilla, en las tres primeras filas que tiene delante (3 filas x 10 casillas). Las dos filas del centro del tablero deben quedar desocupadas.



- ★ COLOCA LAS PIEZAS AZULES EN LAS PRIMERAS 3 FILAS
- ★ COLOCA LAS PIEZAS ROJAS EN LAS 3 PRIMERAS FILAS

4. El lado con la "S" de cada pieza es el que debe quedar a la vista de tu adversario para que solo el Comandante de cada ejército pueda ver el rango de sus piezas.
5. La distribución de tu ejército al principio de la partida es muy importante. De hecho, eso por sí solo puede determinar si vas a ganar o a perder. Lee atentamente las "Reglas de Movimiento" y las "Reglas de Ataque" para planear la distribución de tus piezas, o consulta las "Estrategias Recomendadas" al final de estas instrucciones.



## LAS PIEZAS DEL JUEGO

Las piezas mostradas más arriba son las únicas que pueden desplazarse por el tablero. El número de cada pieza representa su rango, siendo el Mariscal (10) el de superior rango, y el Espía el de menor rango.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Derrotar al ejército de tu adversario atacando y capturando su Bandera.

## DURANTE TU TURNO

Se juega por turnos. El Jugador Rojo juega primero. En cada turno, debes hacer solo UNA de estas cosas:

➔ **MOVER** una de tus piezas

O

➔ **ATACAR** con una de tus piezas

No puedes mover y atacar en el mismo turno (excepto los Exploradores y los Sondaadores; ver "Piezas Especiales"). Si ninguna de tus piezas puede moverse ni atacar, el juego termina: tu adversario ha vencido.

## REGLAS DE MOVIMIENTO

1. Solo puede moverse una pieza por turno, y solo una casilla (excepto los Exploradores, ver "Piezas Especiales"). Las piezas pueden moverse hacia delante, hacia atrás y hacia los lados, pero nunca en diagonal.



2. Dos piezas no pueden ocupar la misma casilla al mismo tiempo.
3. Las piezas no pueden saltar ni desplazarse a través de una casilla ocupada.



4. Las zonas de los cráteres, en el centro del tablero, no tienen casillas. Las piezas pueden desplazarse a su alrededor, pero nunca atravesarlas ni ir a parar a ellas.
5. Una vez una pieza ha sido desplazada hasta una casilla y el jugador ha retirado su mano de ella, ya no puede volverse atrás.
6. Una pieza no puede desplazarse entre las dos mismas casillas más de tres turnos seguidos.

### REGLAS DE ATAQUE

1. Si una pieza de tu adversario se encuentra en una casilla delante de una tuya, o detrás, o a su lado, puedes atacarla. No se puede atacar en diagonal. Atacar siempre es opcional. ¡Los Exploradores y Sondeadores tienen ataques especiales! (Ver "Piezas Especiales").
2. Para atacar, toca suavemente con tu pieza la del adversario, diciendo en voz alta el rango de tu pieza (nombre y número). Tu adversario debe a su vez decir rango de la suya.
  - Si el rango de tu pieza es SUPERIOR al de la de tu adversario, ganas el ataque y capturas su pieza. Tu pieza ganadora debe ocupar ahora la casilla de la vencida.
  - Si el rango de tu pieza es INFERIOR al de la de tu adversario, pierdes el ataque y tu pieza es capturada. La pieza de tu adversario permanece en su casilla original.
  - Si el rango de tu pieza ES IGUAL al de la de tu adversario, ambas piezas resultan capturadas. Las piezas capturadas son retiradas inmediatamente del tablero



### SI UNA PIEZA ATACA A UNA BOMBA:

La pieza atacante pierde y es capturada. La Bomba permanece en su casilla. ¡Solo un Minador o un Sondeador pueden atacar y capturar una Bomba! (Ver "Piezas Especiales").

**NOTA:** La Bandera y las Bombas no pueden atacar.

Deben esperar el ataque del jugador adversario.

### CÓMO SE GANA

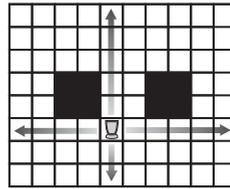
El juego se acaba si:

- Un jugador ataca y captura la Bandera de su adversario. El jugador atacante es el vencedor.
- Un jugador no puede mover ninguna pieza ni atacar. El jugador adversario es el vencedor.

### PIEZAS ESPECIALES



**EL EXPLORADOR** se desplaza velozmente gracias a sus turbovehículo, sondeando a las unidades enemigas para revelar su rango.



### MOVIMIENTO Y ATAQUE ESPECIALES DEL EXPLORADOR

Los Exploradores pueden moverse cualquier número de casillas libres hacia delante, atrás o a los lados,

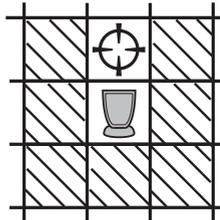
pero solo en línea recta. No se pueden desplazar en diagonal. Los Exploradores pueden desplazarse y atacar en el mismo turno, pero únicamente en línea recta.

**NOTA:** Cuando tu Explorador se desplace más de un espacio, el adversario sabrá de qué pieza se trata. Puedes desplazar tus Exploradores una sola casilla por turno para ocultar su identidad.



**EL SONDEADOR** apunta a un enemigo para identificarlo, haciendo que las naves espaciales en órbita le destruyan con sus láseres.

**ATAQUE ESPECIAL DEL SONDEADOR** Los Sondeadores pueden moverse y después usar su ataque especial.



Un Sondeador puede intentar atacar y capturar cualquier pieza que esté en una casilla delante suyo adivinando su rango. Anuncia a tu adversario que estás "sondeando" su pieza, y después

intenta adivinar su rango. Si has acertado, la pieza adversaria es capturada. El Sondeador NO se desplaza hasta la casilla de la pieza capturada. Si no has acertado, no pasa nada.

**NOTAS:** • Los Sondeadores pueden "sondear" y capturar Bombas y la Bandera.

- Los Sondeadores pueden atacar de forma normal en lugar de "sondear".