

Stratego®

ASSASSIN'S CREED



Spelregels

Règles du jeu

Spielanleitung

Rules of the game











Reglas del juego

Regole del gioco











Regras do jogo

Spilleregler

Assassin's Brotherhood

									
1x	1x	2x	3x	3x	2x	2x	4x	5x	1x
Marshal: Ezio Auditore	General: Niccolò Machiavelli	Colonel: Bartolomeo d'Alviano	Major: Claudia Auditore	Captain: Yusuf Tazim	Lieutenant: Mario Auditore	Sergeant: Gilberto La Volpe	Miner: Leonardo Da Vinci	Scout: Assassin Apprentice	Spy: Shao Jun
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1

Templars Order

									
1x	1x	2x	3x	3x	2x	2x	4x	5x	1x
Marshal: Cesare Borgia	General: Rodrigo Borgia	Colonel: Octavian De Valois	Major: Micheletto Corella	Captain: Shahkulu	Lieutenant: Dottore Malfatto	Sergeant: Knight	Miner: Brute	Scout: Agile	Spy: Lucrezia Borgia
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1



Stratego Assassin's Creed

In deze speciale editie Stratego Assassin's Creed binden de meest legendarische Assassijnen de strijd aan met hun aartsvijanden, de Tempeliers. Stel je leger in het geheim op... Wie heeft de juiste strategie om de Appel uit het Paradijs te bemachtigen en voor vrede en veiligheid te zorgen?

Er zijn drie spelvarianten: Classic, Duel en Special, waarbij de krachten uit het Paradijs in het spel worden gebracht.

Inhoud

• 30 rode stukken • 30 blauwe stukken • Spelbord • Scherm • Stickervel

Voor je begint



Plak voorzichtig een sticker op de achterzijde van elk speelstuk (in het gladde, verzonken gedeelte). Plak de Tempeliers op de rode stukken en de Assassijnen op de blauwe stukken.

1. Klap het spelbord uit en plaats het scherm dwars over het bord, zodat je de stukken van je tegenspeler niet kunt zien. Zie de illustratie hiernaast.
2. Bepaal wie er met de Assassijnen speelt en wie met de Tempeliers.
3. Zet nu allebei je 30 stukken op het bord: plaats één stuk per vakje op de eerste drie rijen vlak voor je (10 breed, 3 diep). De twee rijen in het

midden van het bord blijven leeg. Zet de stukken neer met de 'S' in de richting van je tegenspeler, zodat alleen jij – als bevelhebber van je leger – kunt zien hoe je je stukken hebt neergezet. Verwijder het scherm wanneer jullie allebei jullie stukken hebben geplaatst.

BELANGRIJK: De plaats van je stukken bepaalt of je wint of verliest. We raden je aan om de spelregels helemaal door te lezen voordat je met het spel begint!



- Plaats rode stukken op de eerste drie rijen
- Plaats blauwe stukken op de eerste drie rijen

Zo speel je Stratego Classic

Als je voor het eerst Stratego speelt of als je even snel een spelletje wilt spelen, speel dan eerst met de 'Stratego Duel'-spelregels. Deze vind je op de laatste pagina.

Doel van het spel

Verover als eerste de Appel uit het Paradijs van je tegenstander.

De stukken

Assassijnen									
1x Maarschalk: Ezio Auditore	1x Generaal: Niccoló Machiavelli	2x Kolonel: Bartolomeo d'Alviano	3x Majoor: Claudia Auditore	3x Kapitein: Yusuf Tazim	2x Luitenant: Mario Auditore	2x Sergeant: Gilberto La Volpe	4x Mineur: Leonardo Da Vinci	5x Verkenner: Leerling- Assassijn	1x Spion: Shao Jun
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1
Tempeliers									
1x Maarschalk: Cesare Borgia	1x Generaal: Rodrigo Borgia	2x Kolonel: Octavian De Valois	3x Majoor: Micheletto Corella	3x Kapitein: Shahkulu	2x Luitenant: Dottore Malfatto	2x Sergeant: Knight	4x Mineur: Brute	5x Verkenner: Agile	1x Spion: Lucrezia Borgia
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1

Alleen bovenstaande stukken kunnen over het bord worden verplaatst. Het nummer op elk stuk geeft de rang weer. Maarschalk (10) is de hoogste rang en Spion (1) de laagste.

Deze stukken kunnen niet meer worden verplaatst nadat het spel is begonnen. De Appel uit het Paradijs is het meest waardevolle stuk op het bord, ondanks het feit dat dit stuk geen rang heeft.

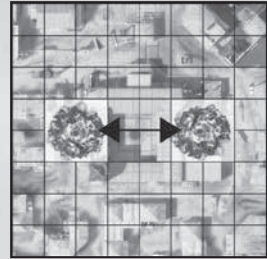
Spelers mogen om de beurt een stuk verplaatsen. De Orde der Tempeliers mag altijd beginnen.

Jouw beurt

Je moet een van je stukken **VERPLAATSEN** of **AANVALLEN** met een van je stukken. Je kunt niet verplaatsen en aanvallen tijdens dezelfde beurt (behalve Verkenners, ga naar 'Specialisten' op pagina 5).

Verplaatsen

- Je mag **één** stuk per beurt verplaatsen naar het volgende veld (behalve Verkenners, ga naar 'Specialisten' op pagina 5). Stukken kunnen naar voren, naar achteren en opzij bewegen, maar **nooit** schuin.
- Er mag slechts **één** stuk op een vakje staan.
- Stukken kunnen niet over of door een bezet vakje worden verplaatst.
- De explosies in het midden van het bord hebben geen vakjes. De stukken bewegen langs deze gebieden, nooit erover of erdoorheen.
- Als je een stuk naar een vakje verplaatst en het loslaat, dan mag je je zet niet meer ongedaan maken.



ONTHOUD: De Appels uit het Paradijs en de Bommen kunnen niet worden verplaatst. Deze stukken blijven tijdens het spel dus op hun plek staan.

De twee-vakkenregel – Stukken mogen maximaal drie opeenvolgende beurten tussen dezelfde twee vakjes heen en weer worden verplaatst. Onthoud welke speler hier als eerste mee begon. Deze speler moet hier als eerste mee stoppen. Verplaatst het stuk naar een ander vakje, als je kunt. Anders word je misschien wel aangevallen.

Aanvallen

- Als er een stuk van je tegenspeler op een vakje voor, naast of achter je staat, dan kun je het aanvallen. Je mag niet schuin aanvallen. Aanvallen is niet verplicht. (Verkenners hebben een speciale aanval! Ga naar 'Specialisten' op pagina 5.)
- Als je wilt aanvallen, pak je je stuk op en tik je het stuk van je tegenspeler aan. Hierbij vertel je de rang van je stuk (naam en nummer). Daarna moet je tegenspeler de rang van zijn stuk vertellen.
 - Als jouw stuk een **hogere** rang heeft, win je de aanval en neem je het andere stuk gevangen. Verplaats jouw stuk naar het lege vakje. Veroverde stukken worden van het bord verwijderd en keren niet meer terug in het spel.
 - Als jouw stuk een **lagere** rang heeft, verlies je de aanval. Jouw stuk wordt gevangengenomen en het stuk van je tegenspeler blijft in het vakje staan. Jouw stuk wordt van het bord verwijderd.
 - Als jouw stuk **dezelfde** rang heeft als die van je tegenspeler, worden de stukken allebei uit het spel verwijderd.

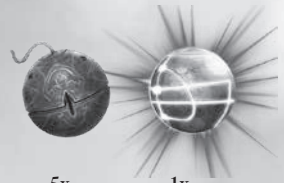
Als je een Bom aantikt, dan verlies je de aanval en wordt jouw stuk verwijderd. De Bom blijft staan waar hij staat. (Alleen een Mineur kan een Bom onschadelijk maken! Ga naar 'Specialisten' op pagina 5).

OPMERKING: De Appel uit het Paradijs en de Bommen kunnen zelf niet aanvallen. Ze kunnen alleen door stukken van je tegenspeler worden aangevallen.

Wie wint er?

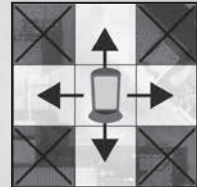
Het spel is afgelopen wanneer:

1. Een speler de Appel uit het Paradijs van de tegenspeler aanvalt en verovert. De aanvallende wint.
2. Een speler geen stukken meer kan aanvallen of verplaatsen. De tegenspeler wint.



5x
Bom

1x
Appel uit het
Paradijs



MAJOOR
RANG 7

KAPITEIN
RANG 6



DE MAJOOR WINT

Specialisten

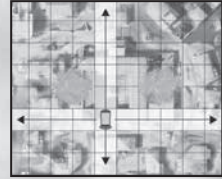
De Spion (1): De Spion heeft maar één missie – de Maarschalk uitschakelen! Als een Spion een Maarschalk (10) aanvalt, wordt de Maarschalk gevangengenomen en uit het spel verwijderd. Andersom, als de Maarschalk de Spion aanvalt, wordt de Spion gevangengenomen en verwijderd.

OPMERKING: Een Spion is kwetsbaar vanwege zijn lage rang. Hij kan door elk verplaatsbaar stuk worden verslagen.

De Verkenner (2): Verkenners kunnen naar voren, naar achteren en opzij over een willekeurig aantal vakjes worden verplaatst, maar alleen in een rechte lijn. Ze mogen niet schuin worden verplaatst. Verkenners kunnen verplaatsen en aanvallen in dezelfde beurt, maar alleen in een rechte lijn.

TIP: Als je een Verkenner meer dan één vakje verplaatst, is direct duidelijk welk stuk het is.

Het is daarom slim om je Verkenners niet meer dan één vakje per beurt te verplaatsen om hun rang geheim te houden.



Verkenners mogen op deze manier zich verplaatsen en aanvallen

De Mineur (3): Mineurs kunnen Bommen onschadelijk maken. Als een Mineur een Bom 'aanvalt', wordt de Bom onschadelijk gemaakt en van het bord verwijderd. De Mineur gaat dan naar het vakje waar de Bom stond.

Hoe speel je Stratego Special met de krachten uit het Paradijs

Speel voor een volledige Stratego Assassin's Creed-ervaring de Classic-versie en pas deze regels toe om het nog spannender te maken:

Sluier uit het Paradijs – De kracht om te herstellen en te helen:

'De Sluier werd gebruikt om allerlei wonden te behandelen, van steekwonden tot aangeboren afwijkingen.'

Je Spion draagt de Sluier uit het Paradijs. Als je Spion gevangen wordt genomen, kun je een gewonde soldaat helen: kies meteen een eerder verslagen soldaat met een rang van (2) tot (10), en plaats deze op een onbezett vakje in de eerste rij aan jouw kant van het bord. Als er geen onbezette vakjes in deze rij zijn, kies dan een vakje in de volgende rij.



Zwaard uit het Paradijs – Een krachtig wapen:

"De Zwaarden uit het Paradijs zijn een van de krachtigste wapens die zijn ontwikkeld door de Eerste Beschaving. Ze beschikken over talloze geavanceerde kwaliteiten."

Al je Kapiteins (6) dragen een Zwaard uit het Paradijs en ze kunnen twee stukken tegelijk aanvallen. Tik op de twee stukken die je wilt aanvallen en volg de regels voor een aanval (zie pagina 4). Je tegenspeler moet hun rangen vertellen en elke aanval wordt als volgt afzonderlijk beoordeeld:



Begin met het stuk met de laagste rang. Val eerst Bommen aan en volg een stijgende lijn door de rangen. De Appel uit het Paradijs is het stuk met de hoogste rang en wordt altijd als laatste aangevallen.

- Als je eerste aangevallen stuk een Bom is, dan wordt je Captain meteen veroverd. Met het andere stuk van je tegenspeler gebeurt niets en het blijft op zijn plek. Beëindig jouw beurt.
- Als beide stukken van je tegenspeler Kapitein (6) zijn, dan worden alle drie de stukken, inclusief jouw eigen Kapitein gevangengenomen.
- Je Kapitein keert na elke succesvolle aanval terug naar zijn **oorspronkelijke** positie.

Appel uit het Paradijs – De kracht van controle:

'Aan ben die aan de glans van de Appel worden blootgesteld, wordt beloofd dat ze alles krijgen wat ze maar willen. Er wordt maar één ding gevraagd: volledige geboorzaamheid. En wie kan dat nou weigeren? Dit is de vleesgeworden verleiding.'

De Appel uit het Paradijs is een krachtig wapen dat je maar één keer kunt gebruiken. Ga er dus verstandig mee om. Als je de Appel gebruikt, moet je het stuk omdraaien en de locatie onthullen. Vervolgens kun je één van de stukken van je tegenspeler aantikken (waar dan ook op het bord). Dit stuk wordt dan tijdelijk van jou, dankzij de kracht van de Appel uit het Paradijs. Tik op de stukken van je tegenspeler in alle vier de vakjes die grenzen aan het vakje dat je hebt geselecteerd en val ze achtereenvolgens aan volgens de regels (zie 'Aanvallen' op pagina 4 en hun Specialisten-eigenschappen op pagina 5).



Elke aanval wordt afzonderlijk beoordeeld, te beginnen met het stuk met de laagste rang. Val eerst Bommen aan en volg een stijgende lijn door de rangen.

- Als een van de aangevallen stukken een Bom is, dan wordt het aanvallende stuk (tenzij het een Mineur is) meteen gevangengenomen. Met de andere stukken van je tegenspeler gebeurt niets en zij blijven op hun plek. Beëindig je beurt. Het aanvallende stuk keert na elke succesvolle aanval terug naar zijn **oorspronkelijke** positie.
- De Appel uit het Paradijs is het meest waardevolle stuk en wordt altijd als laatste aangevallen. Als het wordt aangevallen krijgt je tegenspeler weer de controle over zijn eigen stuk dat daarom niet gevangen wordt genomen.
- Je beurt eindigt nadat je alle aangrenzende stukken hebt aangevallen. Je tegenspeler krijgt weer de controle over het stuk (als het niet gevangengenomen is) en je beurt eindigt.

BELANGRIJK: Als het stuk van de tegenspeler de De Appel uit het Paradijs is of een Bom, dan hoeft je tegenspeler je alleen dit stuk te laten zien en niet de omringende stukken. Beëindig jouw beurt. Alleen verplaatsbare stukken kunnen worden gecontroleerd.

Als het geselecteerde stuk de Spion is, dan kan het de Maarschalk van je tegenspeler gevangennemen. Zo kan een Mineur ook zijn eigen Bommen ontmantelen.

Hoe speel je Stratego Duel

In deze vereenvoudigde versie van Stratego Classic speel je met slechts 10 stukken. Het is een snelle en spannende variant die je leert hoe elk stuk wordt gebruikt. Vergeet de speciale krachten uit het Paradijs die hierboven in de spelregels van Stratego Special staan beschreven. Je hebt de volgende stukken nodig:

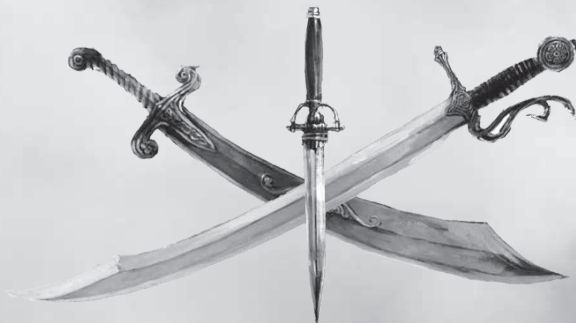
1x Maarschalk	1x Generaal	2x Mineur	2x Verkenner	1x Spion	2x Bom	1x Appel uit het Paradijs
#10	#9	#3	#2	#1		

Zet je 10 stukken neer op 10 willekeurige vakjes in de eerste drie rijen. Denk goed na over waar je ze neerzet. Je kunt je Appel uit het Paradijs in een hoek zetten met al je stukken eromheen, maar je tegenspeler weet dan direct waar hij moet zoeken. Probeer hem daarom op verschillende plaatsen uit.

Voorgestelde strategieën

Zoals je hierboven hebt kunnen lezen, bepaalt de plaats van je stukken het verloop van het spel. Hier heb je nog wat handige tips:

- Het is een goede verdedigende tactiek om je Appel uit het Paradijs te omringen met Bommen. Als je je tegenspeler om de tuin wilt leiden, kun je echter beter een paar Bommen wat verder van de Appel uit het Paradijs vandaan plaatsen.
- Het kan slim zijn om een paar stukken met een hoge rang in de frontlinie te plaatsen, maar als je ze al vroeg in het spel kwijtraakt, wordt je positie wel erg zwak.
- Verkenners in de voorste linie kunnen worden gebruikt om te bepalen hoe sterk de stukken van je tegenspeler zijn.
- Je hebt Mineurs vaak nodig aan het einde van het spel. Zet ze daarom niet in de voorste linie.



Stratego Assassin's Creed

Dans cette édition spéciale Stratego Assassin's Creed, les légendaires Assassins et leurs ennemis millénaires, les Templiers, sont à la veille d'une grande bataille. Déploie secrètement ton armée... Qui sera doué d'assez de courage et d'esprit tactique pour s'emparer de la Pomme d'Éden et garantir la paix et la liberté aux citoyens du monde ? Il existe trois variantes de jeu : Classic, Duel, et Special dans laquelle interviennent les pouvoirs des Fragments d'Éden.

Contenu

• 30 pièces rouges • 30 pièces bleues • 1 plateau de jeu • 1 écran • 1 feuille d'autocollants

Avant de commencer



Colle délicatement un autocollant au dos de chaque pièce (dans la zone lisse et plane). Les Templiers jouent avec les pièces rouges, les Assassins avec les pièces bleues.

1. Ouvre le plateau de jeu et place le cache à la verticale au milieu du plateau de manière à ce que ton adversaire ne puisse pas voir où tu places tes pièces.

2. Les joueurs déterminent qui jouera les Assassins et qui jouera les

Templiers.

3. Chaque joueur place ses 30 pièces sur le plateau : une pièce par case sur les trois premières rangées du plateau de jeu (10 en longueur et 3 en largeur). Les deux rangées du milieu restent vides. Tourne le côté « S » de chaque pièce en direction de ton adversaire, de manière à ce que celui-ci ne puisse pas voir la valeur de tes pièces et que tu sois le seul – en tant que commandant en chef de ton armée – à connaître la disposition de tes pièces. Les joueurs retirent le cache lorsqu'ils ont placé toutes leurs pièces.



IMPORTANT : *Le placement initial de tes pièces sur le plateau de jeu est une phase cruciale : la victoire ou la défaite en dépendent ! Il est donc conseillé de lire attentivement les règles de jeu complètes avant de commencer à jouer.*

- Place les pièces rouges sur les 3 premières rangées
- Place les pièces bleues sur les 3 premières rangées

Comment jouer à Stratego Classic

Si tu joues pour la première fois à Stratego ou si tu préfères disputer une partie rapide, le mieux est d'appliquer les règles de la variante Stratego Duel indiquées sur la dernière page.

Objectif du jeu

S'emparer de la Pomme d'Éden de son adversaire.

Les pièces

Assassins									
1x Maréchal: Ezio Auditeur	1x Général: Niccolò Machiavelli	2x Colonel: Bartolomeo d'Alviano	3x Major: Claudia Auditeur	3x Capitaine: Yusuf Tazim	2x Lieutenant: Mario Auditeur	2x Sergent: Gilberto La Volpe	4x Artificier: Leonardo Da Vinci	5x Éclaireur: Assassin Apprentice	1x Espionne: Shao Jun
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1
Templiers									
1x Maréchal: Cesare Borgia	1x Général: Rodrigo Borgia	2x Colonel: Octavian De Valois	3x Major: Micheletto Corella	3x Capitaine: Shahkulu	2x Lieutenant: Dottore Malfatto	2x Sergent: Knight	4x Artificier: Brute	5x Éclaireur: Agile	1x Espionne: Lucrezia Borgia
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1

Les pièces indiquées ci-dessus sont les seules pièces qui peuvent être déplacées sur le plateau de jeu. Le numéro indiqué sur chaque pièce désigne son grade : le Maréchal (10) a le grade le plus élevé et l'Espionne (1) le grade le plus faible.

Ces pièces ne peuvent plus être déplacées une fois que le jeu a commencé. Même si elle ne porte pas de grade, la Pomme d'Éden est la pièce du plateau qui a la plus grande valeur.

Les joueurs déplacent à tour de rôle une pièce. L'armée des Templiers est toujours la première à jouer.

Quand c'est ton tour

Tu dois DÉPLACER une de tes pièces ou ATTAQUER avec une de tes pièces. Tu n'as pas le droit de déplacer une pièce et d'attaquer pendant un même tour (sauf dans le cas de l'Éclaircur qui obéit à des règles spéciales ; voir le chapitre « Troupes spéciales » page 9).

Déplacement des pièces

- Un joueur a seulement le droit de déplacer **une seule** pièce à chaque tour sur une distance d'une case (sauf l'Éclaircur, voir chapitre « Troupes spéciales » page 9). Les pièces peuvent être déplacées vers l'avant, l'arrière, orthogonalement mais **jamais** en diagonale.
- Chaque case ne peut être occupée que par **une seule** pièce.
- Les joueurs n'ont pas le droit de sauter par-dessus une case où se trouve déjà une pièce, ni de passer à travers une case occupée.
- Les explosions situées au milieu du plateau de jeu ne comportent aucune case. Les pièces peuvent être déplacées autour de cette zone, mais jamais passer à travers ou l'enjamber.
- Quand tu as déplacé une pièce sur une case et que tu l'as lâchée, tu n'as plus le droit de replacer cette pièce sur sa position précédente.

À RETENIR : Les Pommes d'Éden et les Bombes ont des cases fixes et ne peuvent pas être déplacées. Ces pièces doivent donc rester sur la case qu'elles occupent au début du jeu.

La règle des deux cases – Les pièces peuvent seulement faire 3 va-et-vient successifs au maximum entre deux cases adjacentes. Il est important de se souvenir lequel des deux joueurs a commencé à faire des va-et-vient avec une pièce car ce joueur devra s'arrêter le premier. Dans la mesure du possible, déplace ta pièce sur une case différente pour éviter d'être attaqué.

Attaquer

- Tu as le droit d'attaquer une pièce de ton adversaire lorsqu'une de ses pièces se trouve sur une case située devant, à côté ou derrière ta pièce. Tu n'as pas le droit d'attaquer une pièce en diagonale. Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer. (L'Éclaircur obéit à des règles spéciales en matière d'attaque ! Voir le chapitre « Troupes spéciales » Page 9.)
- Pour attaquer, prends ta pièce, touche la pièce ennemie que tu veux attaquer et énonce le grade de ta pièce (titre et numéro). Ton adversaire énonce ensuite le grade de sa pièce.

- Si le grade de ta pièce est **plus élevé** que celui de ton adversaire, tu remportes l'attaque et capture sa pièce. Déplace ensuite ta pièce sur la case laissée vide de ton adversaire. Les pièces capturées sont retirées du plateau de jeu et éliminées.
- Si le grade de ta pièce est **plus faible** que celui de ton adversaire, tu perds l'attaque. Ta pièce est capturée et la pièce de ton adversaire reste sur la case où elle se trouve.
- Si les deux pièces ont un grade **équivalent**, elles sont toutes les deux capturées et éliminées du jeu.

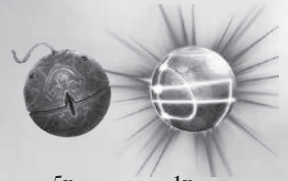
Si la pièce que tu touches est une Bombe, ta pièce perd l'attaque et elle est capturée. La Bombe reste sur la case où elle se trouve. (Seul l'Artificier peut désamorcer une Bombe et la capturer ! Voir « Troupes spéciales » Page 9.)

REMARQUE : La Pomme d'Éden et les Bombes n'ont pas le droit d'attaquer, elles sont immobiles. Ces pièces peuvent seulement attendre l'attaque de l'adversaire.

Le vainqueur

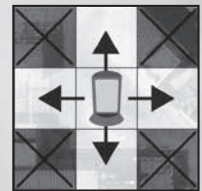
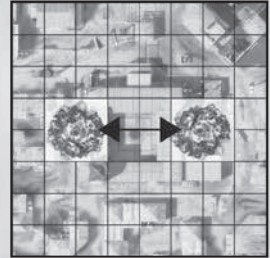
La partie est terminée lorsque :

1. Un joueur attaque et s'empare de la Pomme d'Éden de son adversaire. Ce joueur remporte la bataille.
2. Un joueur ne peut plus déplacer ou attaquer une pièce. Son adversaire est alors déclaré vainqueur.



5x
Bombe

1x
Pomme d'Éden



MAJOR
GRADE 7

CAPITAINE
GRADE 6



LE MAJOR GAGNE

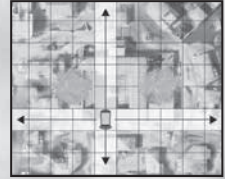
Troupes spéciales

Espionne (1): L'Espionne n'a qu'un seul but : battre le Maréchal ! Lorsqu'une Espionne attaque un Maréchal (10), le Maréchal est capturé et retiré du jeu. À l'inverse, si c'est le Maréchal qui attaque l'Espionne, c'est l'Espionne qui est capturée et éliminée.

REMARQUE : Une Espionne est vulnérable car elle possède le grade le plus bas dans la hiérarchie. Elle peut être capturée par n'importe quelle autre pièce.

Éclaireur (2): L'Éclaireur peut se déplacer d'autant de cases qu'il le souhaite, vers l'avant, l'arrière, à gauche ou à droite, mais toujours en ligne droite. Il n'a pas le droit de se déplacer en diagonale. L'Éclaireur peut se déplacer et attaquer simultanément lors d'un même tour, à condition qu'il avance en ligne droite.

CONSEIL : Si tu déplaces ton Éclaireur sur une distance de plus d'une case, tu seras obligé de révéler son identité. Il est donc parfois préférable de déplacer son Éclaireur d'une seule case pour garder son identité secrète.



Les Éclaireurs peuvent se déplacer et attaquer comme indiqué

Artificier (3): Les Artificiers peuvent désamorcer les Bombes. Lorsqu'un Artificier attaque une Bombe, la Bombe est désamorcée et éliminée du plateau de jeu. L'Artificier prend alors la place laissée vide par la Bombe.

Comment jouer à Stratego Special en utilisant les pouvoirs des Fragments d'Éden

Pour faire l'expérience complète de Stratego Assassin's Creed, joue la variante de jeu Classic en corsant les règles :

Suaire d'Éden – Le pouvoir de régénérer et de guérir :

« Le Suaire sert à guérir les blessures plus ou moins graves, allant des coups de couteau aux malformations congénitales »

Ton Espionne porte le Suaire d'Éden. Si ton Espionne est capturée, tu as la possibilité de guérir un soldat blessé : choisis **immédiatement** n'importe quel soldat précédemment capturé avec un grade de (2) à (10) et place-le sur une case libre de la première rangée située de ton côté du plateau de jeu. Si aucune case n'est libre, essaie la rangée suivante.



L'Épée d'Éden – Une arme redoutable :

« Les Épées d'Éden sont parmi les armes les plus redoutables jamais créées par les Précurseurs et possèdent différents pouvoirs. »

Tous tes Capitaines (6) portent une Épée d'Éden et ont le droit d'attaquer jusqu'à deux pièces simultanément. Touche les deux pièces que tu veux attaquer et suis les règles valables pour une attaque (voir page 8). Ton adversaire doit révéler son grade et chaque attaque est évaluée séparément de la manière suivante :



Commence par la pièce démasquée qui a le grade le plus faible. Attaque les Bombes en premier, puis remonte dans la hiérarchie. La Pomme d'Éden est la pièce qui a la plus grande valeur et elle est toujours attaquée en dernier.

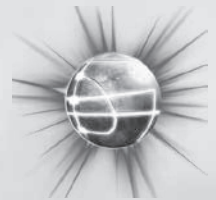
- Si la première des pièces attaquées est une Bombe, ton Capitaine qui a lancé l'attaque est immédiatement capturé. L'autre pièce de l'adversaire n'est pas touchée et reste à sa place. Ton tour est maintenant terminé.
- Si les deux pièces de ton adversaire sont des Capitaines (6), la totalité des 3 pièces, y compris donc ton Capitaine qui a lancé l'attaque, est capturée.
- Après chaque attaque victorieuse, ton Capitaine retourne vers sa position **précédente**.

Pomme d'Éden – Un pouvoir de contrôle :

« Ceux qui succombent au rayonnement de la Pomme se voient promettre tout ce qu'ils désirent. Elle ne demande qu'une seule chose en échange : une obéissance totale et absolue. Qui peut vraiment lui résister ? C'est la tentation incarnée. »

La Pomme d'Éden est une arme redoutable qui ne peut être utilisée qu'une seule fois, alors utilise-la avec la plus grande précaution. Lorsque tu utilises la Pomme, retourne-la pour révéler son emplacement.

Tu peux alors toucher **une** des pièces de ton adversaire de ton choix (n'importe où sur le plateau de jeu), elle tombe alors temporairement sous ton contrôle, grâce au pouvoir de la Pomme d'Éden. Touche les pièces de ton adversaire **dans chacune des quatre cases adjacentes à la case que tu as choisie** et attaque-les toutes à tour de rôle, en suivant les règles valables pour l'attaque (voir le chapitre « Attaquer » à la page 8 et les règles auxquelles obéissent les Troupes spéciales à la page 9).



Chaque attaque est évaluée séparément, en commençant par la pièce démasquée qui porte le grade le plus faible. Attaque d'abord les Bombes avant de remonter parmi les différents grades :

- Si une des pièces attaquées est une Bombe, la pièce attaquante (sauf s'il s'agit d'un Artificier) est immédiatement capturée. Les autres pièces de l'adversaire ne sont pas affectées et restent à leur place. Après chaque attaque victorieuse, la pièce attaquante retourne vers sa position **précédente**.
- La Pomme d'Éden est la pièce du jeu qui a la plus grande valeur et elle est toujours attaquée en dernier. Si elle est attaquée grâce au pouvoir de l'autre Pomme d'Éden, elle ne sera pas capturée (juste démasquée), ton adversaire aura de nouveau le contrôle de sa pièce qui, elle non plus ne sera pas capturée.
- Ton tour est terminé quand toutes les pièces adjacentes ont été attaquées. La pièce choisie (si elle n'est pas capturée) retourne sous le contrôle de ton adversaire et ton tour est terminé.

IMPORTANT : Si la pièce de l'adversaire que tu as choisie se trouve être sa Pomme d'Éden ou une de ses Bombes, ton adversaire doit seulement révéler l'identité de cette pièce et pas celles des pièces placées sur les cases tout autour. Seules les pièces mobiles peuvent être contrôlées.

Si la pièce choisie est l'Espionne, alors elle peut capturer le Maréchal de l'adversaire. De même, un Artificier peut désamorcer ses propres Bombes.

Comment jouer à Stratego Duel

Dans cette version simplifiée du jeu Stratego Classic, tu joues avec 10 pièces seulement. C'est un jeu rapide mais palpitant qui t'apprend aussi comment utiliser chaque pièce. Ignore les pouvoirs spéciaux des Fragments d'Éden décrits ci-dessus dans les règles de Stratego Special. Voici la liste des pièces dont tu as besoin :

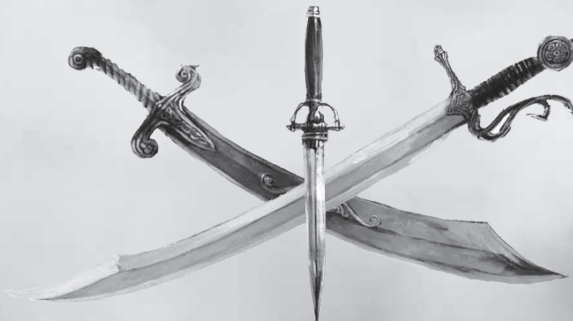
1x Maréchal	1x Général	2x Artificier	2x Éclaireur	1x Espionne	2x Bombe	1x Pomme d'Éden
#10	#9	#3	#2	#1		

Place tes 10 pièces sur les 10 cases de tes trois premières rangées. Réfléchis bien à la disposition de ton armée. Tu peux placer ta Pomme d'Éden dans un coin et l'entourer d'autres pièces pour la protéger, mais ton adversaire devinera alors rapidement dans quelle direction chercher !

Conseils tactiques

Comme tu l'as lu précédemment, la victoire ou la défaite peut dépendre de la manière dont tu déploies tes pièces. Voici quelques rapides conseils :

- C'est une bonne tactique défensive que de placer des Bombes tout autour de la Pomme d'Éden. Mais pour induire ton adversaire en erreur, il est plus prudent de placer quelques Bombes à une certaine distance de ta Pomme d'Éden.
- Placer quelques pièces avec un grade élevé sur les premières rangées est une bonne stratégie, mais si elles sont capturées au début du jeu, tu risques vite de te retrouver en difficulté.
- Les Éclaireurs disposés sur la première rangée sont utiles pour sonder la force des pièces de ton adversaire.
- Les Artificiers sont très importants vers la fin du jeu, c'est donc une bonne stratégie de les garder éloignés des premières rangées.



Stratego Assassin's Creed

In dieser besonderen Ausgabe des Spiels „Stratego Assassin's“ Creed nehmen die legendärsten Assassinen den Kampf gegen ihre Erzfeinde, die Templar, auf. Stelle insgeheim deine Armee auf... Wer hat die Stärke und die richtige Strategie, um den Edenapfel zu erobern und der Menschheit Frieden und Freiheit zu bringen? Es gibt drei Spielvarianten: Klassik, Duell und Spezial, wobei in der Spezial-Variante die Kräfte der Edensplitter ins Spiel kommen.

Inhalt

• 30 rote Spielfiguren • 30 blaue Spielfiguren • Spielbrett • Trennwand • Bogen mit Aufklebern

Vor Spielbeginn

Die Aufkleber werden vorsichtig auf die Rückseite jeder Spielfigur geklebt (in den glatten, vertieften Bereich). Die Templar werden auf die roten Spielfiguren geklebt und die Assassinen auf die blauen Figuren.



1. Das aufgeklappte Spielbrett wird auf den Tisch gelegt und die Trennwand so in der Mitte aufgestellt, dass niemand die gegnerischen Spielfiguren sehen kann.

2. Die Spieler entscheiden, wer mit den Assassinen spielen wird und wer mit den Templern.

3. Jeder Spieler stellt seine 30 Spielfiguren auf das Spielbrett: je eine Figur auf jedes Feld in den ersten drei Reihen, die er vor sich hat (jeweils 10 Felder). Die zwei Reihen in der Mitte des Spielbretts bleiben leer. Die Spieler drehen ihre Figuren mit der „S“-Seite zum Gegenspieler, so dass nur sie selbst – als Befehlshaber ihrer Armee – sehen können, welche ihrer eigenen Spielfiguren sie wohin gestellt haben. Wenn beide Spieler ihre Spielfiguren aufgestellt haben, wird die Trennwand weggenommen.



***WICHTIGER HINWEIS:** Die Aufstellung der Figuren auf dem Spielbrett kann darüber entscheiden, wer gewinnt oder verliert. Daher empfehlen wir, vor Spielbeginn die gesamte Spielanleitung zu lesen!*

- Rote Spielfiguren in den ersten drei Reihen aufstellen
- Blaue Spielfiguren in den ersten drei Reihen aufstellen

So wird „Stratego Klassik“ gespielt

Wenn ihr zum ersten Mal „Stratego“ spielt oder eine schnelle Partie bevorzugt, empfiehlt es sich, zuerst mit den Regeln von „Stratego Duell“ zu beginnen. Diese Regeln stehen auf der letzten Seite.

Ziel des Spiels

Wer erobert als Erster den Edenapfel seines Gegenspielers?

Die Spielfiguren

Assassinen									
1x Feldmarschall: Ezio Auditore	1x General: Niccoló Machiavelli	2x Oberst: Bartolomeo d'Alviano	3x Major: Claudia Auditore	3x Hauptmann: Yusuf Tazim	2x Leutnant: Mario Auditore	2x Unteroffizier: Gilberto La Volpe	4x Mineur: Leonardo Da Vinci	5x Aufklärer: Assassin Apprentice	1x Spionin: Shao Jun
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1
Templar									
1x Feldmarschall: Cesare Borgia	1x General: Rodrigo Borgia	2x Oberst: Octavian De Valois	3x Major: Micheletto Corella	3x Hauptmann: Shahkulu	2x Leutnant: Dottore Malfatto	2x Unteroffizier: Knight	4x Mineur: Brute	5x Aufklärer: Agile	1x Spionin: Lucrezia Borgia
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1

Die oben genannten Spielfiguren sind die einzigen, die auf dem Spielbrett bewegt werden können. Die Zahl auf jeder Spielfigur gibt ihren Rang an, wobei der Feldmarschall (10) den höchsten Rang und die Spionin (1) den niedrigsten Rang hat.

Diese Figuren können nach Beginn der Partie nicht mehr bewegt werden. Der Edenapfel hat zwar keinen Rang, ist aber die wertvollste Figur auf dem Spielbrett.

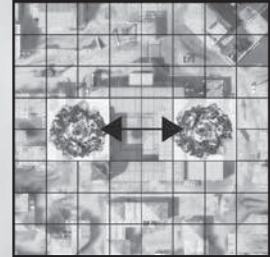
Die Spieler sind abwechselnd am Zug und dürfen jeweils eine eigene Figur bewegen. Die Armee der Templer fängt immer an.

Ein Spielzug

Wenn ein Spieler am Zug ist, MUSS er eine seiner Spielfiguren **BEWEGEN** oder mit einer seiner Spielfiguren **ANGREIFEN**. Er darf nicht im gleichen Spielzug bewegen und angreifen (mit Ausnahme der Aufklärer; siehe „Spezialisten“ auf Seite 13).

Bewegen

- Eine Spielfigur kann in einem Spielzug immer nur **ein** Feld vorrücken (mit Ausnahme der Aufklärer, siehe „Spezialisten“ auf Seite 13). Spielfiguren können vorwärts, rückwärts oder zur Seite bewegt werden, aber nie diagonal.
- Auf jedem Feld darf immer nur **eine** Spielfigur stehen.
- Die Spielfiguren dürfen weder ein besetztes Feld überspringen noch durch es hindurchziehen.
- Die Explosionen in der Mitte des Spielbretts haben keine Felder. Die Spielfiguren müssen diese Gebiete umgehen und dürfen weder durch sie hindurchziehen noch sie überspringen.
- Sobald ein Spieler eine Figur auf ein Feld gestellt und seine Hand weggenommen hat, darf dieser Zug nicht mehr rückgängig gemacht werden.

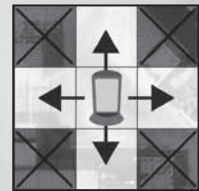


NICHT VERGESSEN: Die Edenäpfel und Bomben dürfen nicht bewegt werden. Diese Figuren bleiben während des Spiels dort, wo sie zu Beginn aufgestellt worden sind.

Die Zwei-Felder-Regel – Spielfiguren dürfen höchstens dreimal hintereinander zwischen denselben beiden benachbarten Feldern hin- und hergezogen werden. Wer als Erster eine Figur hin- und hergezogen hat, muss diese Bewegung auch als Erster beenden. Er sollte seine Figur nach Möglichkeit auf ein anderes Feld ziehen, da sonst die Gefahr besteht, dass sie angegriffen wird.

Angreifen

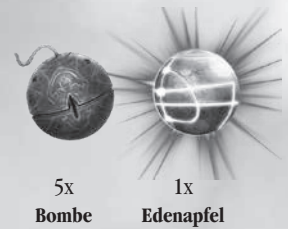
- Wenn eine gegnerische Figur auf einem Feld vor, neben oder hinter der eigenen Figur steht, kann der Spieler sie angreifen. Es ist nicht möglich, diagonal anzugreifen. Ein Spieler kann stets selbst entscheiden, ob er angreift oder nicht. (Aufklärer haben besondere Angriffsmöglichkeiten! Siehe „Spezialisten“ auf Seite 13.)
- Zum Angreifen hebt der Spieler seine Figur an, zeigt auf die gegnerische Figur, die er angreifen will, und nennt den Rang seiner Figur (Bezeichnung und Zahl). Auch der Gegenspieler muss den Rang seiner Figur nennen.



- Hat die eigene Figur einen **höheren** Rang als die Figur des Gegenspielers, gewinnt der Spieler den Angriff und schlägt diese gegnerische Figur. Er stellt seine siegreiche Figur auf das leere Feld. Geschlagene Figuren werden aus dem Spiel genommen.
- Hat die eigene Figur einen **niedrigeren** Rang als die Figur des Gegenspielers, verliert der Spieler den Angriff. Die eigene Figur wird geschlagen, und die gegnerische Figur bleibt auf dem Feld stehen.
- Wenn zwei Figuren mit **gleichem** Rang aufeinandertreffen, werden beide Figuren geschlagen und aus dem Spiel genommen.

Falls die angegriffene Spielfigur eine Bombe ist, unterliegt der Angreifer und wird geschlagen. Die Bombe bleibt auf ihrer Position stehen. (Nur ein Mineur kann eine Bombe entschärfen und schlagen! Siehe „Spezialisten“ weiter unten.)

ANMERKUNG: Der Edenapfel und die Bomben können selbst nicht angreifen, sondern nur von gegnerischen Figuren angegriffen werden.



5x
Bombe

1x
Edenapfel

MAJOR
RANG 7

HAUPTMANN
RANG 6



DER MAJOR GEWINNT

Wer gewinnt?

Die Partie endet, wenn:

1. ein Spieler den Edenapfel seines Gegenspielers angreift und erobert. Der Angreifer gewinnt.
2. ein Spieler keine Figuren mehr bewegen oder angreifen kann. Der Gegenspieler gewinnt.

Spezialisten

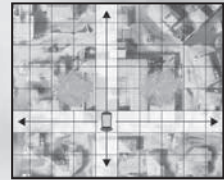
Die Spionin (1): Die Spionin hat eine nur eine einzige Aufgabe – sie muss dafür sorgen, dass der gegnerische Feldmarschall das Feld räumt! Wenn eine Spionin einen Feldmarschall (10) angreift, wird der Feldmarschall geschlagen und aus dem Spiel genommen. Wenn umgekehrt der Feldmarschall die Spionin angreift, wird die Spionin geschlagen und aus dem Spiel genommen.

ANMERKUNG: Eine Spionin hat als rangniedrigste Figur eine schwache Position. Sie kann von jeder anderen beweglichen Figur geschlagen werden.

Der Aufklärer (2): Aufklärer dürfen sich über eine beliebige Anzahl freier Felder hinweg vorwärts, rückwärts oder zur Seite bewegen, aber nur in einer geraden Linie. Sie können nicht diagonal gezogen werden. Aufklärer dürfen im gleichen Spielzug vorrücken **und** angreifen, allerdings immer nur in gerader Linie.

TIPP: Wenn ein Aufklärer mehr als ein Feld vorrückt, kennt der Gegner seine Identität.

Dabei kann es strategisch sinnvoll sein, wenn Aufklärer pro Spielzug nur ein einziges Feld vorrücken, um ihre Identität nicht preiszugeben.



So können Aufklärer sich bewegen und angreifen

Der Mineur (3): Ein Mineur kann Bomben entschärfen. Wenn ein Mineur eine Bombe „angreift“, wird die Bombe entschärft und aus dem Spiel genommen. Der Mineur wird dann auf das Feld gestellt, auf dem zuvor die Bombe gestanden hat.

So wird „Stratego Spezial“ mit den Edensplittern gespielt

Für ein optimales Spielerlebnis mit „Stratego Assassin's Creed“ spielt ihr die Klassik-Version mit den folgenden Sonderregeln, die das Spiel noch spannender machen:

Das Edentuch – heilende Wirkung:

„Das Edentuch hat die Kraft, die verschiedensten Leiden zu heilen, von Stichwunden bis hin zu angeborenen Missbildungen.“

Die Spionin trägt das Edentuch. Wird die Spionin geschlagen, kann der Spieler einen verletzten Soldaten heilen: Er wählt **sofort** einen seiner zuvor geschlagenen Soldaten mit einem Rang von (2) bis (10) und stellt ihn auf ein freies Feld in der ersten Reihe seiner Spielbreithälfte. Wenn in der ersten Reihe kein Feld frei ist, wählt er ein Feld in der nächsten Reihe.



Das Edenschwert – eine mächtige Waffe:

„Die Edenschwerter gehören zu den mächtigsten Waffen der Ersten Zivilisation und besitzen unzählige besondere Eigenschaften.“

Alle Hauptmänner (6) tragen ein Edenschwert und können zwei Spielfiguren gleichzeitig angreifen.

Der Spieler zeigt, welche beiden Figuren er angreifen will, und befolgt die Regeln für einen Angriff (siehe Seite 12). Der Gegenspieler muss ihre Ränge nennen, und jeder Angriff wird folgendermaßen einzeln ausgewertet:



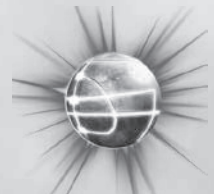
Der Spieler beginnt mit der Figur mit dem niedrigsten Rang. Er greift zuerst Bomben an und dann in aufsteigender Reihenfolge die höheren Ränge. Der Edenapfel ist die Figur mit dem höchsten Wert und wird immer zum Schluss angegriffen.

- Wenn die erste angegriffene Figur eine Bombe ist, wird der angreifende Hauptmann sofort geschlagen. Mit der anderen gegnerischen Figur geschieht nichts: Sie bleibt an ihrer Position. Der Spielzug ist damit beendet.
- Wenn beide gegnerische Spielfiguren Hauptmänner (6) sind, werden alle drei Spielfiguren geschlagen, auch der angreifende Hauptmann.
- Nach jedem erfolgreichen Angriff kehrt der eigene Hauptmann an seine **vorherige** Position zurück.

Edenapfel – Kraft der Kontrolle:

„Denjenigen, die dem Glanz des Apfels ausgesetzt waren, wird versprochen, dass sie alles bekommen, was sie sich wünschen. Dabei wird nur eine Gegenleistung verlangt: völliger Gehorsam. Wer kann dem widerstehen? Das ist die Verkörperung der Versuchung.“

Der Edenapfel ist eine mächtige Waffe, die der Spieler nur ein einziges Mal einsetzen kann. Er sollte



deshalb gut darüber nachdenken, wie er ihn verwenden möchte. Wird der Apfel eingesetzt, muss er umgedreht werden, sodass der Gegner nun weiß, wo er sich befindet.

Anschließend darf der Spieler auf eine gegnerische Figur zeigen (an beliebiger Position auf dem Spielbrett). Diese gegnerische Figur steht nun dank der Kraft des Edenapfels vorübergehend unter seiner Kontrolle. Der Spieler zeigt auf alle Figuren seines Gegenspielers, die sich auf den vier Nachbarfeldern der von ihm gewählten Figur befinden: Sie werden nacheinander angegriffen, wobei die üblichen Angriffsregeln gelten (siehe „Angreifen“ auf Seite 12 und die Eigenschaften der „Spezialisten“ auf Seite 13).

Jeder Angriff wird einzeln ausgewertet – beginnend bei der Figur mit dem niedrigsten Rang. Zuerst werden Bomben angegriffen, bevor es in aufsteigender Reihenfolge mit den Figuren der höheren Ränge weitergeht.

- Wenn eine der angegriffenen Figuren eine Bombe ist, wird die angreifende Figur sofort geschlagen (es sei denn, diese Figur ist ein Mineur). Mit den anderen gegnerischen Figuren geschieht dann nichts: Sie bleiben auf ihren Positionen, und der Spielzug ist beendet. Nach jedem erfolgreichen Angriff kehrt die angreifende Spielfigur an ihre **vorherige** Position zurück.
- Der Edenapfel ist die Spielfigur mit dem höchsten Rang und wird immer zum Schluss angegriffen. Wenn er angegriffen wird, erhält der Gegenspieler wieder die Kontrolle über seine eigene Figur zurück, die deshalb nicht geschlagen wird.
- Der Spielzug endet, nachdem der Spieler alle Figuren auf den angrenzenden Feldern angegriffen hat. Der Gegenspieler erhält wieder die Kontrolle über die gewählte Figur zurück, und der Spielzug ist beendet.

WICHTIGER HINWEIS: Falls die gegnerische Spielfigur sein Edenapfel oder eine seiner Bomben ist, muss der Gegner nur die Identität dieser Figur enthüllen, nicht die der Figuren auf den anderen benachbarten Feldern. Der Spielzug des Spielers ist beendet, da lediglich bewegliche Spielfiguren vorübergehend unter die Kontrolle des anderen Spielers gelangen können. Wenn die gewählte Figur die Spionin ist, kann der Spieler den gegnerischen Feldmarschall schlagen. Und ein Mineur kann seine eigenen Bomben entschärfen.

So wird „Stratego Duell“ gespielt

Diese vereinfachte Version von „Stratego Klassik“ wird mit nur 10 Figuren gespielt. Bei dieser schnellen und spannenden Variante lernt ihr, wie die einzelnen Spielfiguren benutzt werden. Die besonderen Kräfte der Edensplitter, die bei den Regeln für „Stratego Spezial“ beschrieben wurden, gelten bei dieser Variante nicht. „Stratego Duell“ wird mit den folgenden Figuren gespielt.

1x Feldmar- schall	1x General	2x Mineur	2x Aufklärer	1x Spionin	2x Bombe	1x Edenapfel
#10	#9	#3	#2	#1		

Jeder Spieler stellt seine 10 Spielfiguren auf 10 beliebige Felder in seinen ersten drei Reihen. Denkt gut darüber nach, wie ihr die Figuren aufstellt! Man kann seinen Edenapfel in eine Ecke stellen und mit den anderen Figuren umringen, aber dann weiß der Gegenspieler schnell, wo er den Edenapfel suchen muss. Deshalb sollte er vielleicht besser auf ein anderes Feld gestellt werden.

Strategie schläge

Wie bereits erwähnt, kann die Aufstellung der Spielfiguren für den Verlauf der Partie entscheidend sein. Hier noch einige kurze Tipps:

- Es ist eine gute Verteidigungsstrategie, den Edenapfel mit Bomben zu umringen. Aber wenn man den Gegenspieler täuschen will, kann man auch einige Bomben in größerem Abstand zum Edenapfel aufstellen.
- Im Prinzip ist es eine gute Strategie, einige Spielfiguren mit hohem Rang an der Frontlinie aufzustellen, aber wenn diese Figuren schon in einer frühen Phase des Spiels geschlagen werden, wird die eigene Situation dadurch geschwächt.
- Aufklärer in der vordersten Linie können nützlich sein, um herauszufinden, welche Stärke die gegnerischen Spielfiguren haben.
- Mineure sind in der letzten Phase des Spiels sehr wichtig. Sie sollten deshalb nicht in der vorderen Reihe aufgestellt werden.



Stratego Assassin's Creed

Let battle be joined between the most legendary Assassins and their nemesis the Templars in this special Stratego Assassin's Creed edition. Secretly deploy your army... Who will have the strength and strategy to capture the Apple of Eden to safeguard peace and freedom for the citizens of the world?

There are three variations of the game: Classic, Duel, and Special which brings the powers of the Pieces of Eden into play.

Contents

- 30 red playing pieces • 30 blue playing pieces • Game board • Screen • Sticker sheet

Before you begin



Carefully apply a label to the reverse of each playing piece (within the smooth recessed area). The Templars go on the red pieces, the Assassins on the blue pieces.

1. Open the game board and place the screen upright across the middle of the board so that you cannot see the other player's pieces.
2. Decide who will play the Assassins and who will be the Templars.
3. Each deploy your 30 playing pieces on the board: place one piece per square in the first three rows in front of you (10 across by 3 deep). The two rows in the middle of the game board remain unoccupied. The "S" side of each piece should face your opponent, so only you – the commander of your army – can see how you have set out your pieces. Remove the screen once you have both finished deploying your troops.

***IMPORTANT:** How you place your pieces on the board can determine whether you win or lose. We recommend that you read the full instructions before starting the game!*



- Place red pieces in the first 3 rows
- Place blue pieces in the first 3 rows

How to play Stratego Classic

If this is your first time playing Stratego or if you prefer a quick game, you may want to play using the 'Stratego Duel' rules on the last page.

Object of the game

Be first to capture your opponent's Apple of Eden.

The playing pieces

Assassins									
1x Marshal: Ezio Auditore	1x General: Niccoló Machiavelli	2x Colonel: Bartolomeo d'Alviano	3x Major: Claudia Auditore	3x Captain: Yusuf Tazim	2x Lieutenant: Mario Auditore	2x Sergeant: Gilberto La Volpe	4x Miner: Leonardo Da Vinci	5x Scout: Assassin Apprentice	1x Spy: Shao Jun
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1
Templars									
1x Marshal: Cesare Borgia	1x General: Rodrigo Borgia	2x Colonel: Octavian De Valois	3x Major: Micheletto Corella	3x Captain: Shahkulu	2x Lieutenant: Dottore Malfatto	2x Sergeant: Knight	4x Miner: Brute	5x Scout: Agile	1x Spy: Lucrezia Borgia
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1

The pieces above are the only ones that can move on the game board. The number shown on each piece designates its rank, with Marshal (10) being the highest and Spy (1) being the lowest.

These pieces cannot move once the game begins. Although it does not show a rank, the Apple of Eden is the most valuable piece on the board.

Players alternate turns. The Templar's army always goes first.

On your turn

You must **MOVE** one of your pieces **or** **ATTACK** with one of your pieces. You cannot move *and* attack on the same turn (except for Scouts; see "Specialists" on Page 17).

Move

- You may only move **one** piece per turn by a distance of one square (except Scouts, see "Specialists" on Page 17). Pieces can move forwards, backwards or sideways, but **never** diagonally.
- Only **one** piece can occupy a square.
- Pieces cannot jump over or move through an occupied square.
- The mountains in the centre of the board contain no squares. Pieces must move around these areas, never through or over them.
- Once you have moved a piece to a square and removed your hand, it cannot be moved back to its previous position.

REMEMBER: The Apples of Eden and the Bombs cannot move. These pieces must remain where they were placed at the beginning of the game.

The two square rule – Pieces can only move a maximum of three successive turns between the same two adjacent squares. Keep track of which player was first to start moving pieces back and forth in this way, as this is the player who will also need to stop their back-and-forth moves first. If you can, move to a different square or you risk being attacked.

Attack

- If one of your opponent's pieces occupies a square in front, beside or behind yours, you can attack it. You cannot attack diagonally. Attacking is always optional. (Scouts have special attack abilities! See "Specialists" on Page 17.)
- To attack, pick up your piece and tap the opponent's piece you wish to attack, calling out your piece's rank (name and number). Your opponent must call out their piece's rank.
 - If your rank is **higher** than your opponent's, you win the attack and capture their piece. Move your winning piece into the square left vacant. Captured pieces are removed from the board and go out of play.
 - If your rank is **lower** than your opponent's, you lose the attack. Your piece is captured and your opponent's piece stays in its square.
 - If your rank **matches** the rank of your opponent's, both pieces are captured and removed from the game.

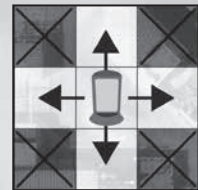
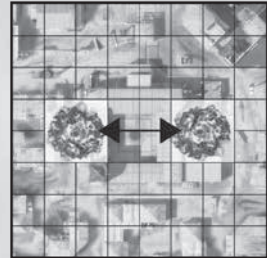
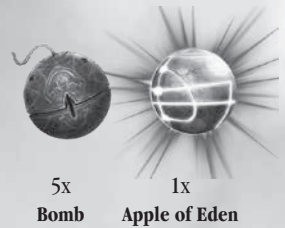
If the piece you tapped turns out to be a Bomb, your attacking piece loses and is captured. The Bomb remains in its square. (Only your Miner can defuse and capture a Bomb! See "Specialists" on Page 17.)

NOTE: The Apple of Eden and the Bombs cannot attack. They can only wait for the opposing player to attack them.

Who wins?

The game ends when:

1. A player attacks and captures their opponent's Apple of Eden. The attacking player is the winner.
2. A player cannot move or attack a piece. The opposing player is the winner.



THE MAJOR WINS

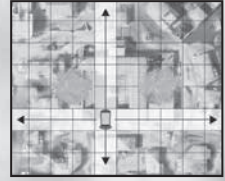
Specialists

The Spy (1): The Spy has one mission – to eliminate the Marshal! If a Spy attacks a Marshal (10), the Marshal is captured and removed from the game. By contrast, if the Marshal attacks the Spy, the Spy is captured and removed.

NOTE: A Spy is vulnerable as it holds the lowest rank. It can be captured by any movable piece.

The Scout (2): Scouts can move across any number of open squares, forwards, backwards or sideways, but only in a straight line. They may not move diagonally. Scouts can move **and** attack on the same turn, but again, only in a straight line.

TIP: If a Scout moves more than one square, its identity will be revealed. You might want to move your Scouts no more than one square per turn to hide their identity.



Scouts may move and attack as shown

The Miner (3): Miners can disarm Bombs. When a Miner ‘attacks’ a Bomb, the Bomb is defused and removed from the board. The Miner then moves into the square left vacant by the Bomb.

How to play Stratego Special – using the powers of the Pieces of Eden

For the full Stratego Assassin’s Creed experience, play the Classic game and spice it up with the following rules:

Shroud of Eden - Power to regenerate and heal:

“The Shroud has been used to heal wounds of varying severity, mending injuries ranging from stab wounds to birth defects.”

Your Spy wears the Shroud of Eden. If your Spy is captured, you have the ability to heal a wounded soldier:

immediately choose any previously captured soldier ranked from (2) to (10) and place it on a free square in the first row on your side of the game board. If there is no free square, try the next row.



Sword of Eden - A powerful weapon:

“The Swords of Eden are some of the most powerful weapons created by the First Civilization and they possess a myriad of advanced abilities.”

All of your Captains (6) wield a Sword of Eden and may choose to attack up to two pieces at the same time. Tap the two pieces you want to attack and follow the rules for an attack (see Page 16).

Your opponent must reveal their ranks and each attack is evaluated separately as follows:



Start with the lowest ranking piece revealed. Attack Bombs first and then work your way up through the ranks. The Apple of Eden is the highest value piece and is always attacked last.

- If the first of the attacked pieces is a Bomb, your attacking Captain is immediately captured. The opponent’s other piece is unaffected and remains in place. End your turn.
- If both the opponent’s pieces are Captains (6), all 3 pieces including your attacking Captain are captured.
- After each successful attack, your Captain returns to its **previous** position.

Apple of Eden - Power of control:

“Those subjected to the Apple’s glow are promised all that they desire. It asks only one thing in return: complete and total obedience. And who can truly refuse? It is temptation incarnate.”

The Apple of Eden is a powerful weapon that can only be called upon **once** so use it wisely. When using the Apple, turn it around to reveal its location.

You can then select and tap **one** of your opponent’s pieces (anywhere on the board) that temporarily comes under your control, thanks to the Apple of Eden’s power. Tap your opponent’s pieces in all **four adjacent squares to the one you selected** and attack them all in turn, following the rules for attack (see “Attack” on page 16 and their Specialist abilities on page 17).



Each attack is evaluated separately, starting with the lowest ranking piece revealed. Attack Bombs first before you work your way up through the ranks:

- If one of the attacked pieces is a Bomb, the attacking piece (unless this is a Miner) is immediately captured. Remove it and the Bomb from the board. The opponent’s other pieces are unaffected and remain in place. End your turn.
- After each successful attack, the attacking piece returns to its **previous** position.

- The Apple of Eden is the highest valued pieces and is always attacked last. On its attack it will return the piece to your opponent's control and is therefore not captured.
- Your turn ends after all adjacent pieces that came under your control have been attacked. The selected piece (if not captured) is returned to your opponent's control and your turn ends.

IMPORTANT: If the opponent's piece you selected to come under your Apple of Eden's power happens to be their Apple of Eden or one of their Bombs, your opponent only has to reveal this piece and not those in the surrounding squares. End your turn. Only movable pieces can be controlled.

If the selected piece is the Spy, it can capture the opponent's Marshal. Similarly, a Miner will diffuse its own Bombs.

How to play Stratego Duel

In this simplified version of the Stratego Classic game, you play with only 10 pieces. It is a quick but exciting game that also teaches you how each piece is used. Ignore the special powers of the Pieces of Eden described above in the Stratego Special rules. Here are the pieces you will need:

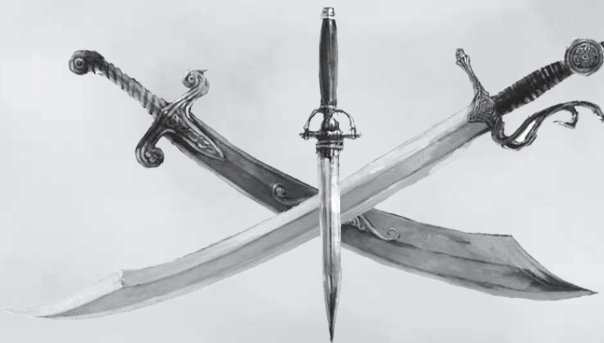
1x Marshal	1x General	2x Miner	2x Scout	1x Spy	2x Bomb	1x Apple of Eden
#10	#9	#3	#2	#1		

Set up your 10 pieces on any 10 squares of your first three rows. Think carefully about your set-up. You could place your Apple of Eden in a corner, with the other pieces surrounding it, but your opponent will quickly guess where to look for it! Instead, try to place it in different locations.

Suggested strategies

As you will have seen from the above, the way you deploy your pieces can determine the outcome of the game. Here are some quick tips:

- It is a good defensive tactic to surround the Apple of Eden with Bombs. However, to mislead your opponent, it's wise to place a few Bombs at some distance from the Apple of Eden.
- Placing a few high-ranking pieces in the front lines is a good plan, but if these are captured early in the game, you may be left in a weak position.
- Scouts in the front line are useful to probe the strength of your opponent's pieces.
- Miners are very important near the end of the game, so it is good strategy to keep them away from the front lines.



Stratego Assassin's Creed

Deja que comience la batalla entre los Asesinos más legendarios y sus archienemigos, los Templarios, en esta edición especial de Stratego Assassin's Creed. Despliega tu ejército en secreto... ¿Quién será capaz de reunir la fuerza y la estrategia necesarias para capturar el Fruto del Edén y salvaguardar la paz y la libertad de los ciudadanos del mundo?

El juego tiene 3 variantes: Clásico, Duelo y Especial que pone en juego la potencia de los Fragmentos del Edén.

Contenido

- 30 piezas rojas • 30 piezas azules • Tablero de juego • Pantalla • Hoja de pegatinas

Antes de comenzar



Coloca las pegatinas detrás de cada una de las piezas del juego (en la zona plana). Los Templarios van en las piezas rojas, los Asesinos en las piezas azules.

1. Abre el tablero del juego y coloca la pantalla en el centro del tablero de forma que ningún jugador pueda ver las piezas del contrario.
2. Ahora toca decidir quién juega con los Asesinos y quién con los Templarios.

3. Cada jugador debe desplegar sus 30 piezas sobre el tablero, una pieza en cada una de las casillas de las tres primeras filas que tienes delante (10 en horizontal por 3 en vertical). Las dos filas del centro del tablero de juego deben quedar vacías. El lado con la «S» de cada pieza debe mirar hacia tu adversario de forma que solo tú —el comandante de tu ejército— puedas ver la disposición de tus piezas. Una vez que ambos jugadores hayáis acabado de desplegar vuestros ejércitos, retirad la pantalla.



¡IMPORTANTE: *Cómo coloques tus piezas en el tablero puede determinar tu victoria o tu derrota. Te recomendamos que leas las instrucciones hasta el final antes de empezar a jugar.*

- Coloca las piezas rojas en las 3 primeras filas.
- Coloca las piezas azules en las 3 primeras filas.

Cómo jugar al Stratego Clásico

Si es la primera vez que juegas al Stratego o si quieres hacer una partida rápida, puedes jugar con las reglas del «Stratego Duelo».

Objetivo del juego

Ser el primero en capturar el Fruto del Edén del adversario.

Las piezas del juego

Asesinos									
1x Mariscal: Ezio Auditore	1x General: Niccolò Machiavelli	2x Coronel: Bartolomeo d'Alviano	3x Mayor: Claudia Auditore	3x Capitán: Yusuf Tazim	2x Teniente: Mario Auditore	2x Sargento: Gilberto La Volpe	4x Minador: Leonardo Da Vinci	5x Explorador: Assassin Apprentice	1x Espía: Shao Jun
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1
Templarios									
1x Mariscal: Cesare Borgia	1x General: Rodrigo Borgia	2x Coronel: Octavian De Valois	3x Mayor: Micheletto Corella	3x Capitán: Shahkulu	2x Teniente: Dottore Malfatto	2x Sargento: Knight	4x Minador: Brute	5x Explorador: Agile	1x Espía: Lucrezia Borgia
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1

Las piezas de arriba son las únicas que se pueden mover en el tablero del juego. El número que tiene cada pieza indica su rango, con el Mariscal (10) como el rango más alto y la Espía (1) como el más bajo.

Una vez empezado el juego estas piezas no se pueden mover. Aunque no tiene un rango determinado, el Fruto del Edén es la pieza más valiosa del tablero.

Los jugadores juegan en turnos alternos. El ejército de los Templarios mueve primero.

En tu turno

Debes **MOVER** una de tus piezas o **ATACAR** con una de ellas. No puedes mover y atacar en el mismo turno (excepto los Exploradores; lee «Especialistas» en la página 21).

Movimiento

- Solo puedes mover **una** pieza por turno y desplazarla una casilla (excepto los Exploradores; lee «Especialistas» en la página 21). Las piezas se pueden mover hacia adelante, hacia atrás y lateralmente, pero **nunca** en diagonal.
- En cada casilla solo puede haber **una** pieza.
- Las piezas no pueden saltar por encima de otras ni pasar por una casilla ocupada.
- En las explosiones del centro del tablero no hay ninguna casilla. Las piezas se mueven alrededor de ellas, pero nunca a través ni por encima.
- Una vez que hayas soltado la pieza en una casilla, ya no hay vuelta atrás.

RECUERDA: Los Frutos del Edén y las Bombas no se pueden mover. Estas piezas deben permanecer en el sitio en el que se bayan colocado al empezar la partida.

La regla de las dos casillas – No se pueden mover las piezas más de tres veces seguidas entre las mismas dos casillas adyacentes. Hay que tener en cuenta qué jugador ha comenzado a mover así su pieza una y otra vez porque es el primero que tendrá que cambiar de movimiento. Si puedes, mueve la pieza a una casilla diferente o corres el riesgo de ser atacado.

Ataque

- Si una de las piezas del adversario ocupa una casilla delante, al lado o detrás de una de tus piezas, puedes atacarla. No puedes atacar en diagonal. El ataque es siempre opcional. (¡Los Exploradores tienen habilidades de ataque especiales! Lee «Especialistas» en la página 21.)
- Para atacar, coge tu pieza y toca la pieza del adversario que quieres atacar y di tu rango (nombre y número). Tu adversario hará lo mismo con su pieza.
 - Si tu rango es **más alto** que el de tu adversario, ganas el ataque, capturas su pieza y mueves la pieza ganadora a la casilla que ha quedado libre. Las piezas capturadas se quitan del tablero y ya no se vuelven a utilizar.
 - Si tu rango es **más bajo** que el de tu adversario, pierdes el ataque. Tu pieza es capturada y la pieza del adversario se queda en su casilla.
 - Si los rangos **coinciden**, ambas piezas se sacan del tablero.

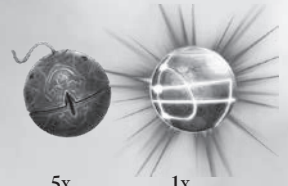
Si la pieza que has atacado es una Bomba, la pieza atacante pierde y se retira del tablero. La bomba permanece en su casilla. (¡Solo tus Minadores pueden desarmar y capturar una Bomba! Lee «Especialistas» en la página 21.)

NOTA: Los Frutos del Edén y las Bombas no pueden atacar. Solo pueden esperar que el oponente las ataque.

¿Quién gana?

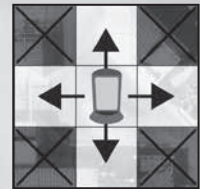
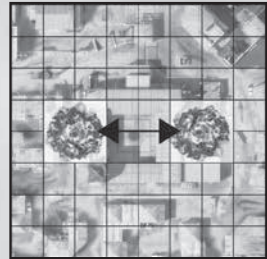
El juego termina cuando:

1. Un jugador ataca y captura el Fruto del Edén del adversario. El jugador atacante es el ganador.
2. Un jugador no puede mover ni atacar una pieza. El adversario es el ganador.



5x
Bomba

1x
Fruto del Edén



MAYOR
RANGO 7

CAPITÁN
RANGO 6



EL MAYOR GANA

Especialistas

La Espía (1): La Espía tiene una misión, ¡eliminar al Mariscal! Si una Espía ataca a un Mariscal (10), el Mariscal es capturado y sale del tablero. Por el contrario, si el Mariscal ataca a la Espía, la Espía es la capturada y sale del juego.

NOTA: Una Espía es vulnerable porque es la de menor rango. Puede ser capturada por cualquier pieza que pueda moverse.

El Explorador (2): Los Exploradores se pueden mover en cualquier dirección a través de un número ilimitado de casillas vacías, pero siempre en línea recta. No pueden moverse en diagonal. Los Exploradores pueden moverse y atacar en el mismo turno, pero siempre en línea recta.

CONSEJO: Si un Explorador se mueve más de una casilla, su identidad quedará revelada. Para preservar su identidad es posible que prefieras mover tus Exploradores una casilla por vez.

El Minador (3): Los Minadores pueden desarmar Bombas. Cuando un Minador ataca una Bomba, la Bomba queda desarmada y se saca del tablero. El Minador ocupa la casilla que deja libre la Bomba.

Cómo jugar al Stratego Especial, usando las potencias de los Fragmentos del Edén

Para disfrutar al máximo de Stratego Assassin's Creed, juega la versión Clásica y añádele un poco de pimienta con las reglas siguientes:

Sudario del Edén - Poder de regenerar y sanar:

«El Sudario se ha usado para sanar heridas de diferente gravedad, curando tanto estocadas como defectos de nacimiento.»

Tu Espía lleva el Sudario del Edén. Si tu Espía es capturada, puedes sanar a un soldado herido: selecciona **inmediatamente** cualquiera de tus soldados capturados de rango (2) a (10) y colócalo en una casilla libre de la primera fila que tienes delante. Si no hay ninguna casilla libre, busca en la fila siguiente.



Espada del Edén - Un arma poderosa:

«Las Espadas del Edén son una de las armas más poderosas creadas por la Primera Civilización y poseen un sinfín de capacidades avanzadas.»

Todos los Capitanes (6) llevan una Espada del Edén y pueden escoger atacar a dos piezas a la vez. Toca las dos piezas que quieres atacar y sigue las reglas de un ataque (lee la página 20). Tu adversario debe revelar sus rangos y cada ataque se valora por separado de la siguiente forma:



El adversario debe empezar declarando la pieza de menor rango. Ataca primero a las Bombas y luego sigue con las piezas con rango. El Fruto del Edén es la pieza más valiosa y siempre es la que se ataca en último lugar.

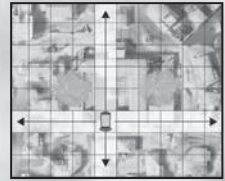
- Si la primera de las piezas atacadas es una Bomba, el Capitán atacante es capturado inmediatamente. La otra pieza del adversario no se ve afectada y permanece en su posición. Fin del turno.
- Si ambas piezas del adversario son Capitanes (6), las 3 piezas –incluido el Capitán atacante– son capturadas.
- Tras un ataque exitoso, tu Capitán vuelve a su posición **anterior**.

Fruto del Edén - Poder de control:

«A los que contemplan el resplandor del Fruto del Edén se les concederán todos los deseos. Y a cambio se le pide solo una cosa: obediencia completa y total. ¿Quién puede rechazar semejante oferta? Es la tentación encarnada.»

El Fruto del Edén es un arma poderosa pero solo puede usarse **una vez**, así que debe hacerse de forma inteligente. Al usar el Fruto del Edén, tendrás que darle la vuelta para revelar su posición.

Entonces puedes seleccionar y tocar **una** de las piezas de tu adversario (en cualquier casilla del tablero) para que quede temporalmente bajo tu control, gracias al gran poder del Fruto del Edén. Toca todas las piezas de tu adversario que estén en **las cuatro casillas adyacentes a la que has seleccionado** y atácalas una a una siguiendo las reglas del ataque (lee «Ataque» en la página 20 y las capacidades especiales en la página 21).



Los Exploradores pueden mover y atacar como se muestra aquí

Cada ataque se valora por separado, empezando por la pieza de menor rango. Ataca primero a las Bombas antes de seguir con los rangos:

- Si una de las piezas atacadas es una Bomba, la pieza atacante queda inmediatamente capturada (a menos que sea un Minador). Hay que quitar la pieza y la Bomba. Las demás piezas del adversario no se ven afectadas y permanecen en su posición. Fin del turno.
- Tras un ataque exitoso la pieza atacante vuelve a su posición **anterior**.
- El Fruto del Edén es la pieza más valiosa y siempre es la que se ataca en último lugar. Tras su ataque la pieza vuelve a ser controlada por el adversario y por lo tanto no es capturada.
- Tu turno finaliza cuando hayan terminado los ataques a todas las piezas adyacentes. La pieza seleccionada (si no es capturada) vuelve a ser controlada por tu adversario y tu turno finaliza.

IMPORTANTE: Si la pieza seleccionada para que quede bajo el control de tu Fruto del Edén es el Fruto del Edén de tu adversario o una de sus Bombas, tu adversario solo tiene que revelar dicha pieza y no las de las casillas adyacentes. Fin del turno. Solo se pueden controlar piezas que se pueden mover.

Si la pieza seleccionada es la Espía, puede capturar el Mariscal del adversario. De forma similar, un Minador desactivará sus propias Bombas.

Cómo jugar al Stratego Duelo

En esta versión simplificada del Stratego Clásico, se juega solo con 10 piezas. Es una partida rápida pero emocionante que te permite aprender cómo se usa cada pieza. Ignora los poderes especiales de las Piezas del Edén descritos más arriba en las reglas del Stratego Especial. Estas son las piezas que necesitas:

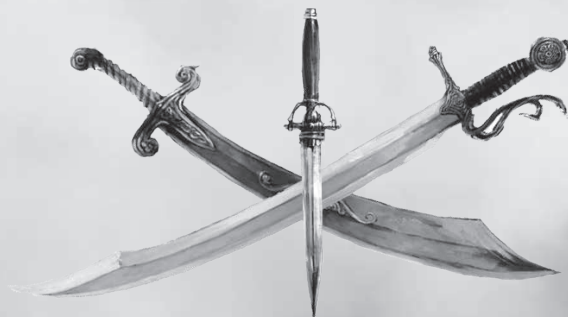
1x Mariscal	1x General	2x Minador	2x Explorador	1x Espía	2x Bomba	1x Fruto del Edén
#10	#9	#3	#2	#1		

Coloca las 10 piezas en cualquiera de las 10 casillas de las tres primeras filas. Piensa cuidadosamente cómo colocarlas. Podrías poner el Fruto del Edén en una esquina con las otras piezas rodeándolas, pero tu adversario adivinará rápidamente donde está. Trata de ponerla en posiciones diferentes.

Estrategias sugeridas

Tal como has visto arriba, la forma en que despliegues tus piezas puede determinar el resultado de la partida. Estos son algunos consejos sencillos:

- Rodear el Fruto del Edén con Bombas es una buena táctica defensiva. Sin embargo, para confundir al adversario es mejor colocar algunas bombas a cierta distancia de el Fruto del Edén.
- Colocar unas cuantas piezas de rango alto en las líneas del frente de batalla es un buen plan, pero si las pierdes en las primeras escaramuzas quedarás en una posición débil.
- Los Exploradores situados en la primera línea de batalla son útiles para poner a prueba la fuerza de las piezas de tu adversario.
- Los Minadores son muy importantes en el tramo final de la partida, así que es una buena estrategia mantenerlos alejados de las líneas del frente.



Stratego Assassin's Creed

Lascia che abbia inizio la battaglia tra i più leggendari Assassini e i loro nemici, i Templari, in questa speciale edizione di Stratego Assassin's Creed. Schiera il tuo esercito senza farti vedere... Chi avrà la forza e la migliore strategia per catturare la Mela dell'Eden e difendere così la pace e la libertà dei cittadini del mondo? Il gioco ha tre varianti: Classic, Duel e Special, che introduce nel gioco i poteri dei Frutti dell'Eden.

Contenuto

• 30 pezzi di gioco rossi • 30 pezzi di gioco blu • Tabellone • Schermo • Foglio con le etichette adesive

Prima di iniziare



Applica un'etichetta sul retro di ciascun pezzo di gioco (nell'apposita area liscia leggermente incassata). Le etichette dei Templari vanno sui pezzi rossi, quelle degli Assassini sui pezzi blu.

1. Apri il tabellone e posiziona lo schermo nel mezzo di esso in modo che tu non possa vedere i pezzi dell'altro giocatore né lui i tuoi.

2. Decidi con l'altro giocatore chi giocherà con gli Assassini e chi con i Templari.

3. Schiera i tuoi 30 pezzi sul tabellone: posiziona un pezzo su ciascuna casella nella prima tre file davanti a te (10 pezzi in orizzontale per ciascuna delle 3 file). Le due file al centro del tabellone rimangono libere. Il lato con il logo "S" di ciascun pezzo deve essere rivolto verso l'avversario, in modo tale che solo tu – il comandante dell'esercito – possa vedere come hai schierato i tuoi pezzi. Una volta schierate le truppe, rimuovi lo schermo.



IMPORTANTE: lo schieramento dei pezzi sul tabellone è determinante per la vittoria o la sconfitta. Prima di iniziare il gioco, ti consigliamo di leggere per intero le istruzioni!

- Posiziona i pezzi rossi nelle prime 3 file
- Posiziona i pezzi blu nelle prime 3 file

Come si gioca a Stratego Classic

Se giochi per la prima volta a Stratego o se preferisci una partita veloce, ti conviene utilizzare le regole di 'Stratego Duel' riportate in ultima pagina.

Obiettivo del gioco

Catturare per primo la Mela dell'Eden del tuo avversario.

I pezzi di gioco

Assassini									
1x Maresciallo: Ezio Auditore	1x Generale: Nicoló Machiavelli	2x Colonello: Bartolomeo d'Alviano	3x Maggiore: Claudia Auditore	3x Capitano: Yusuf Tazim	2x Tenente: Mario Auditore	2x Sergente: Gilberto La Volpe	4x Artificiere: Leonardo Da Vinci	5x Esploratore: Assassin Apprentice	1x Spia: Shao Jun
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1
Templari									
1x Maresciallo: Cesare Borgia	1x Generale: Rodrigo Borgia	2x Colonello: Octavian De Valois	3x Maggiore: Micheletto Corella	3x Capitano: Shahkulu	2x Tenente: Dottore Malfatto	2x Sergente: Knight	4x Artificiere: Brute	5x Esploratore: Agile	1x Spia: Lucrezia Borgia
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1

I pezzi raffigurati sopra sono i soli che possono muoversi sul tabellone. Il numero riportato su ciascun pezzo ne indica il grado, il Maresciallo (10) ha il grado più alto e la Spia (1) quello più basso.

Questi pezzi non possono essere mossi una volta iniziato il gioco. Sebbene non abbia alcun grado, la Mela dell'Eden è il pezzo di maggior valore del tabellone.

I giocatori muovono a turno. L'esercito dei Templari muove sempre primo.

Quando tocca a te

Devi **MUOVERE** uno dei tuoi pezzi **oppure** **ATTACCARE** con uno dei tuoi pezzi. Non puoi muovere e attaccare nello stesso turno di gioco (salvo nel caso degli Esploratori; vedi "Gli Specialisti" a Pagina 25).

La mossa

- Puoi muovere soltanto **un** pezzo di una sola casella per ogni turno di giocata (salvo nel caso degli Esploratori; vedi "Gli Specialisti" a Pagina 25). I pezzi si possono muovere in avanti, all'indietro o lateralmente, ma **mai** in diagonale.
- Ciascuna casella può essere occupata da **un solo** pezzo.
- I pezzi non possono saltare né transitare attraverso una casella occupata.
- Le esplosioni al centro del tabellone non contengono caselle. I pezzi si devono muovere intorno alle montagne, ma mai attraverso o sopra di esse.
- Una volta collocato il pezzo su una casella e tolta la mano, non puoi più riportarlo alla posizione precedente.

RICORDA: le Mele dell'Eden e le Bombe non possono muoversi. Questi pezzi devono rimanere dove sono stati posizionati all'inizio del gioco.

La regola delle due caselle – I pezzi possono muoversi tra due medesime caselle adiacenti per un massimo di tre turni di gioco successivi. Occorre tenere traccia del giocatore che per primo ha iniziato a muovere i pezzi avanti e indietro in questo modo, perché questo giocatore sarà anche il primo a dover interrompere questo tipo di mossa avanti e indietro. Se puoi, sposta il pezzo su un'altra casella o rischi di essere attaccato.

L'attacco

• Se uno dei pezzi del tuo avversario occupa la casella davanti, a fianco o dietro quella del tuo pezzo, sei autorizzato ad attaccarlo. Non puoi attaccare in diagonale. L'attacco è sempre facoltativo. (Gli Esploratori hanno speciali capacità di attacco! Vedi "Gli Specialisti" a Pagina 25).

• Per attaccare, prendi il tuo pezzo e tocca il pezzo dell'avversario che intendi attaccare, dichiarando il grado (nome e numero) del tuo pezzo. Il tuo avversario deve dichiarare a sua volta il grado del suo pezzo.

- Se il tuo grado è **superiore** rispetto a quello del tuo avversario, tu vinci l'attacco e catturi il suo pezzo. Sposta il tuo pezzo vincitore sulla casella rimasta vuota. I pezzi catturati vengono rimossi dal tabellone ed eliminati dal gioco.
- Se il tuo grado è **inferiore** rispetto a quello del tuo avversario, tu perdi l'attacco. Il tuo pezzo viene catturato e il pezzo del tuo avversario rimane nella sua casella.
- Se il tuo grado è **uguale** a quello del tuo avversario, entrambi i pezzi vengono catturati, rimossi dal tabellone ed eliminati dal gioco.

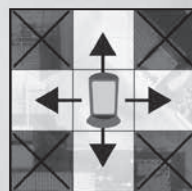
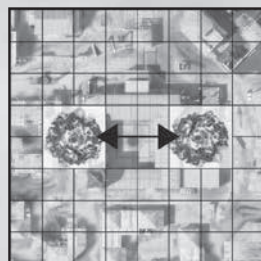
Se il pezzo che tu hai toccato si rivela essere una Bomba, il tuo pezzo attaccante perde e viene catturato. La Bomba rimane nella sua casella. (Solo il tuo Artificiere può disinnescare e catturare una Bomba! Vedi "Gli Specialisti" a Pagina 25).

NOTA: le Mele dell'Eden e le Bombe non possono attaccare. Possono solo attendere di essere attaccate dal giocatore avversario.

Chi vince?

Il gioco termina quando:

1. Un giocatore attacca e cattura la Mela dell'Eden del suo avversario. Il giocatore che attacca vince.
2. Un giocatore non può più muovere o attaccare un pezzo. Il giocatore avversario vince.



MAGGIORE GRADO 7 **CAPTANO GRADO 6**



IL MAGGIORE VINCE

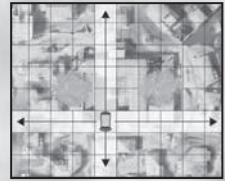
Gli Specialisti

La Spia (1): la Spia ha una specifica missione – eliminare il Maresciallo! Se la Spia attacca un Maresciallo (10), il Maresciallo viene catturato ed eliminato dal gioco. Per contro, se il Maresciallo attacca la Spia, la Spia viene catturata ed eliminata.

NOTA: una Spia è vulnerabile in quanto è il pezzo con il grado più basso. Può essere catturata da ogni pezzo in grado di muoversi.

L'Esploratore (2): gli Esploratori possono muoversi avanti, indietro o lateralmente per tutte le caselle vuote disponibili, ma solo in linea retta. Non possono muoversi in diagonale. Gli Esploratori possono muoversi e attaccare nello stesso turno di gioco, ma sempre e soltanto in linea retta.

SUGGERIMENTO: se un Esploratore si muove per più di una casella, ovviamente rivela la sua identità. Per evitare di scoprire l'identità dei tuoi Esploratori, ti suggeriamo di muoverli di una sola casella per turno di gioco.



Gli Esploratori possono muoversi e attaccare come mostrato

L'Artificiere (3): gli Artificieri possono disinnescare le Bombe. Quando un Artificiere 'attacca' una Bomba, la Bomba viene disinnescata e rimossa dal tabellone. L'Esploratore quindi occupa la casella lasciata vuota dalla Bomba.

Come giocare a Stratego Special – Avvalendosi dei poteri dei Frutti dell'Eden

Per goderti appieno l'esperienza di Stratego Assassin's Creed, gioca la versione Classic rendendola ancora più entusiasmante con le seguenti regole:

Sindone dell'Eden - Ha il potere di rigenerare e guarire:

“La Sindone è stata utilizzata per guarire ferite di varia gravità, che vanno dalle pugnalate ai difetti di nascita.”

La tua Spia indossa la Sindone dell'Eden. Se la tua Spia viene catturata, tu acquisisci il potere di guarire un soldato ferito: **scegli immediatamente** un tuo soldato precedentemente catturato con grado da (2) a (10) e posizionalo su una casella libera nella prima fila del tuo lato del tabellone. Se non ci sono caselle libere nella prima fila, cerca nella fila successiva.



La Spada dell'Eden - Si tratta di un'arma molto potente:

“Le Spade dell'Eden sono tra le armi più potenti create dalla Prima Civiltà e possiedono una miriade di poteri avanzati.”

Tutti i tuoi Capitani (6) hanno in dotazione una Spada dell'Eden e possono decidere di attaccare fino a due pezzi contemporaneamente. Tocca i due pezzi che desideri attaccare e segui le regole di attacco (vedi Pagina 24). Il tuo avversario deve rivelare i gradi dei pezzi attaccati e ciascun attacco viene valutato in modo separato come segue:



Inizia con il pezzo di grado più basso tra i due rivelati. Attacca prima le Bombe e poi procedi salendo progressivamente di grado. La Mela dell'Eden è il pezzo di valore più alto e viene sempre attaccata per ultima.

- Se il primo dei due pezzi attaccati è una Bomba, il tuo Capitano attaccante viene immediatamente catturato. L'altro pezzo del tuo avversario non subisce alcun attacco e rimane al suo posto. Il tuo turno finisce.
- Se entrambi i pezzi del tuo avversario sono Capitani (6), tutti e 3 i pezzi, incluso il Capitano attaccante, vengono catturati.
- Dopo ogni attacco vincente, il tuo Capitano **ritorna** alla casella da cui è partito.

La Mela dell'Eden - Ha il potere di controllo:

“A tutti coloro che sono soggiogati dallo splendore della Mela viene promessa la realizzazione ogni loro desiderio. La Mela chiede una sola cosa in cambio: una completa e totale obbedienza. Chi potrebbe invero rifiutare? È l'incarnazione stessa della tentazione.”

La Mela dell'Eden è un'arma molto potente, ma può essere utilizzata una **sola volta**, quindi gestiscila con prudenza. Quando decidi di utilizzare la Mela, ruotala per rivelare la sua posizione.

A questo punto puoi scegliere e toccare **uno** dei pezzi del tuo avversario (ovunque sul tabellone) che



temporaneamente cade sotto il tuo controllo, grazie al potere della Mela dell'Eden. Tocca i pezzi del tuo avversario che si trovano nelle **quattro caselle adiacenti a quella del pezzo che hai scelto** e attaccali tutti a turno, seguendo le regole di attacco (vedi "L'Attacco" a Pagina 24 e i poteri degli Specialisti a Pagina 25).

Ciascun attacco viene valutato in modo separato, a partire dal pezzo di grado più basso rivelato. Attacca prima le Bombe e poi procedi salendo progressivamente di grado:

- Se uno dei pezzi attaccati è una Bomba, il pezzo attaccante (salvo che non si tratti di un Artificiere) viene immediatamente catturato. Rimuovi il pezzo e la Bomba dal tabellone. Gli altri pezzi del tuo avversario non subiscono alcun attacco e rimangono al loro posto. Il tuo turno finisce.
- Dopo ogni attacco vincente, il pezzo attaccante ritorna alla casella **da cui è partito**.
- La Mela dell'Eden è il pezzo di valore più alto e viene sempre attaccata per ultima. Se attaccata, la Mela restituisce il controllo del pezzo al tuo avversario e pertanto non viene catturata.
- Il tuo turno finisce dopo che tutti i pezzi adiacenti sotto il tuo controllo sono stati attaccati. Il pezzo scelto (se non catturato) ritorna sotto il controllo del tuo avversario e il tuo turno finisce.

IMPORTANTE: se il pezzo avversario che hai scelto per essere soggiogato dal potere della tua Mela dell'Eden è la Mela dell'Eden o una delle Bombe del tuo avversario, quest'ultimo è obbligato a rivelare il grado di questo pezzo soltanto e non quello dei pezzi che si trovano nelle caselle circostanti. Il tuo turno finisce. Solo i pezzi in grado di muoversi possono essere controllati.

Se il pezzo selezionato è la Spia, essa può catturare il Maresciallo avversario. Allo stesso modo, un Artificiere sarà in grado di disinnescare le Bombe del tuo avversario.

Come si gioca a Stratego Duel

In questa versione semplificata del gioco Stratego Classic, si gioca con soli 10 pezzi. Il gioco è veloce ma ugualmente entusiasmante e ti permette di imparare l'uso di ciascun pezzo. Non valgono i poteri speciali dei Frutti dell'Eden descritti sopra nelle regole di Stratego Special. Ecco i pezzi di cui hai bisogno:

1x Maresciallo	1x Generale	2x Artificiere	2x Esploratore	1x Spia	2x Bomba	1x Mela dell'Eden
#10	#9	#3	#2	#1		

Posiziona i tuoi 10 pezzi a piacere nelle caselle delle prime tre file. Pensa bene alla disposizione dei tuoi pezzi. Potresti, ad esempio, posizionare la tua mela dell'Eden in un angolo, circondandola con tutti gli altri pezzi, ma certo il tuo avversario capirebbe immediatamente qual è il suo obiettivo finale! Prova a posizionare la tua Mela in una casella più neutra.

Strategie suggerite

Come certamente avrai già capito, il modo in cui schieri i tuoi pezzi determina l'esito del gioco. Ecco alcuni veloci suggerimenti:

- È una buona tattica difensiva circondare di Bombe la Mela dell'Eden. Tuttavia, per fuorviare il tuo avversario, è opportuno posizionare alcune Bombe a una certa distanza dalla tua Mela dell'Eden.
- Posizionare alcuni pezzi di grado elevato nelle prime file può essere un buon piano, ma se poi il tuo avversario riesce a catturarli in breve tempo, potresti ritrovarti in una situazione di debolezza difensiva.
- Gli Esploratori in prima fila sono utili per saggiare la forza dei pezzi del tuo avversario.
- Gli Artificieri sono molto importanti verso la fine del gioco, quindi è una buona strategia posizionarli lontano dalle prime file.



Stratego Assassin's Creed

Que comece a batalha entre os mais lendários Assassinos e os seus inimigos Templários, nesta edição especial do Stratego Assassin's Creed. Dispõe secretamente o teu exército... Quem terá a força e a estratégia para capturar a Maça do Éden, para assegurar a paz e a liberdade da população mundial?

O jogo tem três variantes: Clássico, Duelo e Especial, que trazem os poderes das Peças do Éden para o jogo.

Conteúdo

• 30 peças de jogo vermelhas • 30 peças de jogo azuis • Tabuleiro de jogo • Biombo • Folha de autocolantes

Antes de começares



Coloca cuidadosamente uma etiqueta no verso de cada peça de jogo (na reentrância). Os Templários jogam com as peças vermelhas e os Assassinos com as peças azuis.

1. Abre o tabuleiro de jogo e coloca o biombo na vertical, no centro do tabuleiro, para não poderes ver as peças do outro jogador.

2. Decide quem irá jogar pelos Assassinos e quem irá jogar pelos Templários.

3. Cada jogador irá dispor as 30 peças de jogo no tabuleiro: coloca uma peça em cada quadrado, nas primeiras três filas à tua frente (10 em largura e 3 em profundidade). As duas filas do meio do tabuleiro de jogo ficam vazias. O lado com um "S" de cada peça deve ficar voltado para o teu adversário, para que apenas tu - o comandante do teu exército - possas ver a forma como colocaste as tuas peças. Retira o biombo quando acabares de dispor as tuas tropas.

***IMPORTANTE:** A forma como colocas as tuas peças no tabuleiro pode determinar se ganbas ou perdes. Recomendamos que leias todas as instruções antes de começares o jogo!*



- Coloca peças vermelhas nas 3 primeiras filas
- Coloca peças azuis nas 3 primeiras filas

Como jogar Stratego Clássico

Se for a primeira vez que vais jogar Stratego ou se preferires um jogo rápido, podes começar por jogar utilizando as regras do "Stratego Duelo", na última página.

Objetivo do jogo

Ser o primeiro a capturar a Maça do Éden do teu adversário.

As peças do jogo

Assassins									
1x Marechal: Ezio Auditore	1x General: Niccoló Machiavelli	2x Coronel: Bartolomeo d'Alviano	3x Major: Claudia Auditore	3x Capitão: Yusuf Tazim	2x Tenente: Mario Auditore	2x Sargento: Gilberto La Volpe	4x Mineiro: Leonardo Da Vinci	5x Batedor: Assassin Apprentice	1x Espião: Shao Jun
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1
Templars									
1x Marechal: Cesare Borgia	1x General: Rodrigo Borgia	2x Coronel: Octavian De Valois	3x Major: Micheletto Corella	3x Capitão: Shahkulu	2x Tenente: Dottore Malfatto	2x Sargento: Knight	4x Mineiro: Brute	5x Batedor: Agile	1x Espião: Lucrezia Borgia
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1

As peças acima são as únicas que podem mover-se no tabuleiro de jogo. O número apresentado em cada peça indica o seu grau, sendo o Marechal (10) o grau mais elevado e a Espiã (1) o grau mais baixo.

Estas peças não podem mover-se quando o jogo é iniciado. Embora não apresente um grau, a Maça do Éden e a peça mais valiosa no tabuleiro.

Os jogadores jogam à vez. O exército dos Templários joga sempre em primeiro lugar.

Na tua vez

Tens de **MOVER** uma das tuas peças **ou** **ATACAR** com uma das tuas peças. Não podes mover e atacar na mesma jogada (à exceção dos Batedores, consulta “Especialistas” na página 29).

Mover

- Só podes mover **uma** peça por jogada, numa distância de um quadrado (à exceção dos Batedores, consulta “Especialistas” na página 29). As peças podem ser movidas para a frente, para trás ou para os lados, mas **nunca** na diagonal.
- Um quadrado só pode ser ocupado por **uma** peça.
- As peças não podem saltar ou mover-se através de um quadrado ocupado.
- As explosões no centro do tabuleiro não contêm quadrados. As peças têm de se mover à volta destas áreas, nunca através ou sobre as mesmas.
- Depois de moveres uma peça para um quadrado e afastares a tua mão, não podes voltar a movê-la para a posição anterior.

LEMBRA-TE: As Maças do Éden e as Bombas não podem mover-se. Estas peças têm de permanecer no local onde foram colocadas no início do jogo.

Regra dos dois quadrados – As peças só podem mover-se um máximo de três vezes sucessivas entre os mesmos dois quadrados adjacentes. Mantém registo do primeiro jogador que começou a mover peças para trás e para a frente desta forma, uma vez que terá de ser esse jogador a parar primeiro os seus movimentos para trás e para a frente. Se puderes, move a tua peça para um quadrado diferente, para não correres o risco de seres atacado.

Atacar

- Se uma das peças do teu adversário ocupar um quadrado à frente, ao lado ou atrás do teu, podes atacá-la. Não podes atacar na diagonal. O ataque é sempre opcional. (Os Batedores têm capacidades de ataque especiais! Consulta “Especialistas” na página 29).
- Para atacares, levanta a tua peça e toca na peça do adversário que pretendes atacar, dizendo em voz alta o grau da tua peça (nome e número). O teu adversário tem de dizer em voz alta o grau da sua peça.
 - Se o grau da tua peça for **superior** ao do teu adversário, vences o ataque e capturas a peça dele. Move a tua peça vencedora para o quadrado que fica livre. As peças capturadas são retiradas do tabuleiro e ficam fora de jogo.
 - Se o grau da tua peça for **inferior** ao do teu adversário, perdes o ataque. A tua peça é capturada e a peça do teu adversário, permanece no respetivo quadrado.
 - Se o grau da tua peça for **igual** ao do teu adversário, ambas as peças são capturadas e retiradas do jogo.

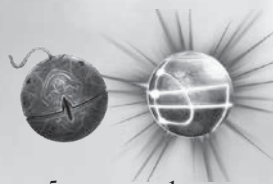
Se a peça em que tocaste for uma Bomba, a tua peça atacante perde e é capturada. A Bomba permanece no seu quadrado. (Apenas o teu Mineiro pode desativar e capturar uma Bomba! Consulta “Especialistas”, na página 29).

NOTA: A Maça do Éden e as Bombas não podem atacar. Apenas podem esperar que o jogador adversário as ataque.

Quem ganha?

O jogo termina quando:

1. Um jogador atacar e capturar a Maça do Éden do seu adversário. O jogador atacante é o vencedor.
2. Um jogador não conseguir mover ou atacar uma peça. O jogador adversário é o vencedor.

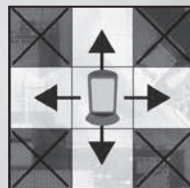
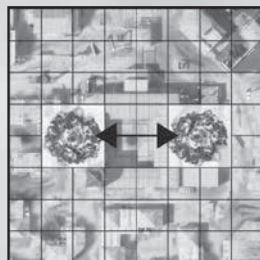


5x

Bomba

1x

Maça do Éden



MAJOR
GRAU 7

CAPITÃO
GRAU 6



O MAJOR VENCE

Especialistas

A Espiã (1): A Espiã tem uma missão – eliminar o Marechal! Se uma Espiã atacar um Marechal (10), o Marechal é capturado e retirado do jogo. Em contrapartida, se o Marechal atacar a Espiã, a Espiã é capturada e retirada do jogo.

NOTA: Uma Espiã é vulnerável, uma vez que detém o grau mais baixo. Pode ser capturada por qualquer peça móvel.

O Batedor (2): Os Batedores podem mover-se ao longo de qualquer número de quadrados livres, quer seja para a frente, para trás ou para os lados, mas apenas em linha reta. Não podem mover-se na diagonal. Os Batedores podem mover-se e atacar na mesma jogada, mas apenas em linha reta.

SUGESTÃO: Se um Batedor se mover mais de um quadrado, a sua identidade será revelada.

Podes optar por não mover os teus Batedores mais de um quadrado por jogada, para proteger a sua identidade.

O Mineiro (3): Os Mineiros podem desarmar Bombas. Quando um Mineiro ataca uma Bomba, a Bomba é desativada e retirada do tabuleiro. Em seguida, o Mineiro move-se para o quadrado deixado livre pela Bomba.

Como jogar Stratego Especial – utilizando os poderes das Peças do Éden

Para desfrutares da experiência completa do Stratego Assassin's Creed, joga o jogo Clássico e torna-o ainda mais desafiante com as seguintes regras:

Sudário do Éden - Poder de regenerar e curar:

“O Sudário tem sido utilizado para curar feridas de diferentes gravidades, sarando lesões que podem ir desde punhaladas a malformações congénitas”.

A tua Espiã usa o Sudário do Éden. Se a tua Espiã for capturada, tens a possibilidade de curar um soldado ferido: **de imediato**, escolhe um soldado previamente capturado, com grau de (2) a (10), e coloca-o num quadrado livre da primeira fila do teu lado do tabuleiro de jogo. Se não houver nenhum quadrado livre, tenta na fila seguinte.



Espada do Éden - Uma arma poderosa:

“As Espadas do Éden são das armas mais poderosas criadas pela Primeira Civilização e possuem inúmeras capacidades avançadas”.

Todos os teus Capitães (6) empunham uma Espada do Éden e podem optar por atacar até duas peças em simultâneo. Toca nas duas peças que pretendes atacar e segue as regras de ataque

(consulta a página 28). O teu adversário tem de revelar os graus das suas peças e cada ataque é avaliado em separado, do seguinte modo:



Começa com a peça de grau mais baixo que for revelada. Ataca primeiro as Bombas e, em seguida, percorre o teu caminho através dos graus. A Maçã do Éden é a peça mais valiosa e é sempre a última a ser atacada.

- Se a primeira das peças atacadas for uma Bomba, o teu Capitão atacante é imediatamente capturado. A outra peça do adversário não é afetada e permanece no respetivo lugar. Termina a tua jogada.

- Se ambas as peças do adversário forem Capitães (6), as 3 peças, incluindo o teu Capitão atacante, são capturadas.

- Após cada ataque bem sucedido, o teu Capitão regressa à posição **anterior**.

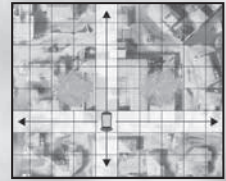
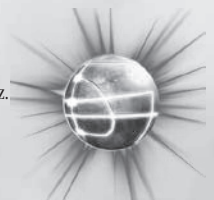
Maçã do Éden - Poder de controlo:

“Aqueles que forem submetidos ao brilho da Maçã verão todos os seus desejos cumpridos. Apenas terão de dar uma coisa em troca: obediência completa e total. E quem consegue recusar? É uma verdadeira tentação”.

A Maçã do Éden é uma arma poderosa que só pode ser utilizada **uma vez**, por isso, usa-a com sensatez.

Quando utilizares a Maçã, volta-a para mostrares a sua localização.

Em seguida, podes escolher e tocar **numa** das peças do teu adversário (em qualquer parte do tabuleiro) que passa a estar temporariamente sob o teu controlo, graças ao poder da Maçã do Éden.



Os Batedores podem mover-se e atacar como se mostra

Toca nas peças do teu adversário em todos os **quatro quadrados adjacentes ao que escolheste** e ataca-as todas de uma vez, seguindo as regras de ataque (consulta “Ataque” na página 28 e as capacidades dos Especialistas na página 29).

Cada ataque é avaliado em separado, começando pela peça de grau mais baixo a ser revelada. Ataca as Bombas antes de percorreres o teu caminho através dos graus:

- Se uma das peças atacadas for uma Bomba, a peça atacante é imediatamente capturada (a menos que seja um Mineiro). Retira essa peça e a Bomba do tabuleiro. As outras peças do adversário não são afetadas e permanecem no respetivo lugar. Termina a tua jogada.
- Após cada ataque bem sucedido, a peça atacante regressa à posição **anterior**.
- A Maçã do Éden é a peça mais valiosa e é sempre a última a ser atacada. No seu ataque, devolverá a peça ao controlo do teu adversário, não sendo portanto capturada.
- A tua vez termina depois terem sido atacadas todas as peças adjacentes que ficaram sob o teu controlo. A peça escolhida (caso não tenha sido capturada) é devolvida ao controlo do teu adversário e a tua vez termina.

IMPORTANTE: Se a peça do adversário que escolheste para ficar sob o teu controlo, graças ao poder da Maçã do Éden, for a Maçã do Éden ou uma das Bombas do teu adversário, este apenas tem de revelar essa peça e não as que estão nos quadrados adjacentes. Termina a tua jogada. Apenas as peças móveis podem ser controladas.

Se a peça escolhida for a Espiã, esta pode capturar o Marechal do adversário. De igual modo, um Mineiro desativará as suas próprias Bombas.

Como jogar Stratego Duelo

Nesta versão simplificada do jogo Stratego Claássico, jogas apenas com 10 peças. É um jogo rápido mas empolgante, que também te ensina a forma como cada peça é utilizada. Ignora os poderes especiais das Peças do Éden acima descritas nas regras do Stratego Especial. Irás precisar destas peças:

1x Marechal	1x General	2x Mineiro	2x Batedor	1x Espiã	2x Bomba	1x Maçã do Éden
#10	#9	#3	#2	#1		

Dispõe as tuas 10 peças em 10 quadrados à tua escolha, nas primeiras três filas. Pensa cuidadosamente na forma como as dispões. Poderias colocar a tua Maçã do Éden num canto, com as outras peças à volta, mas o teu adversário iria adivinhar facilmente onde procurá-la! Em vez disso, experimenta colocá-la em diferentes locais.

Estratégias sugeridas

Tal como já viste anteriormente, a forma como dispões as peças pode determinar o resultado do jogo. Aqui tens algumas sugestões rápidas:

- Rodear a Maçã do Éden com Bombas é uma boa tática defensiva. Contudo, para enganares o teu adversário, podes colocar algumas bombas a uma certa distância da Maçã do Éden.
- Colocar algumas peças de grau elevado nas linhas da frente é um bom plano, mas se estas forem capturadas numa fase inicial do jogo, podes ficar numa posição fragilizada.
- Os Batedores na linha da frente são úteis para testar a força das peças do teu adversário. Os Mineiros são muito importantes mais para o final do jogo, pelo que é uma boa estratégia mantê-los afastados das linhas da frente.
- Os Mineiros são muito importantes mais para o final do jogo, pelo que é uma boa estratégia mantê-los afastados das linhas da frente.



Stratego Assassin's Creed

Nu kan slaget begynde mellem de legendariske Assassinerne og deres ærkefjender, Tempelridderne, i denne særudgave af Stratego: Stratego Assassin's Creed. Opstil din hemmelige hær... Hvem af jer er stærk og strategisk dygtig nok til at erobre 'Apple of Eden' og sikre fred og frihed for alle mennesker i verden?

Der er tre udgaver af spillet: Classic, Duel, og Special, som bringer 'Pieces of Edens' kræfter i spil.

Indhold

- 30 røde spillebrikker • 30 blå spillebrikker • Spillebræt • Skærm • Ark med klistermærker

Før I begynder

Anbring forsigtigt et klistermærke bag på hver spillebrik (i det glatte, sænkede område). Tempelridderne skal på de røde brikker,



Assassinerne på de blå brikker.

1. Åbn spillebrættet, og anbring skærmen midt på brættet, så man ikke kan se modstanders brikker.

2. Find ud af, hvem der skal være Assassinerne, og hvem der skal være Tempelridderne.

3. Hver spiller anbringer sine 30 spillebrikker på brættet. Anbring en brik på hvert felt på de første tre rækker (3 gange 10). De to rækker midt på spillebrættet skal være fri for brikker. –Brikkerne står med bagsiden til modstanderen, så du – hærføreren – er den eneste, der kan se, hvordan du har opstillet dine brikker. Fjern skærmen, når I begge har opstillet jeres tropper.



VIGTIGT: Opstillingen er ofte afgørende for, om du vinder eller taber. Vi anbefaler, at I læser spillereglerne igennem fra ende til anden, før I begynder at spille!

Sådan spiller I Stratego Classic

Hvis det er første gang, I spiller Stratego, eller hvis I gerne vil spille et hurtigt spil, skal I spille efter 'Stratego Duel'-reglerne på sidste side.

- Anbring røde spillebrikker på de første 3 rækker
- Anbring blå spillebrikker på de første 3 rækker

Spillets formål

Erobr din modstanders 'Apple of Eden', før han tager dit.

Spillebrikkerne

Assassinerne									
1x Feltmarskal: Ezio Auditore	1x General: Niccolò Machiavelli	2x Oberst: Bartolomeo d'Alviano	3x Major: Claudia Auditore	3x Kaptajn: Yusuf Tazim	2x Løjtnant: Mario Auditore	2x Sergent: Gilberto La Volpe	4x Minør: Leonardo Da Vinci	5x Spejder: Assassin Apprentice	1x Spion: Shao Jun
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1
Tempelridderne									
1x Feltmarskal: Cesare Borgia	1x General: Rodrigo Borgia	2x Oberst: Octavian De Valois	3x Major: Micheletto Corella	3x Kaptajn: Shahkulu	2x Løjtnant: Dottore Malfatto	2x Sergent: Knight	4x Minør: Brute	5x Spejder: Agile	1x Spion: Lucrezia Borgia
#10	#9	#8	#7	#6	#5	#4	#3	#2	#1

Ovenstående brikker er de eneste, der kan rykkes på spillebrættet. Tallet, der står på de enkelte spillebrikker, angiver deres rang. Feltmarskal (10) har den højeste rang, og Spionen (1) har den laveste.

Disse brikker kan ikke rykkes, når først spillet er begyndt. Selv om det ikke har nogen rang, er 'Apple of Eden' den mest værdifulde brik på brættet.

Turen går på skift mellem spillerne. Tempelridderens hær begynder altid.

Når det er din tur

Du skal RYKKE en af dine spillebrikker **eller** ANGRIBE med en af dine brikker. Du kan ikke rykke og angribe på samme tur (med undtagelse af Spionen; se under "specialister" på side 33).

Rykke

- Du kan kun rykke en brik ét felt pr. tur (med undtagelse af Spejdere, se under "Specialists" på side 33). Brikkerne kan rykke frem, tilbage eller til siden, men **aldrig** diagonalt.
- Der må kun stå **en** brik på et felt.
- Brikker kan ikke springe over eller bevæge sig igennem et felt, der allerede er optaget.
- Bjergene midt på brættet har ingen felter. Brikkerne skal rykke uden om disse områder, aldrig igennem eller over dem.
- Når du har rykket en brik til et felt og sluppet brikken, kan du ikke fortryde og flytte den tilbage igen.

HUSK: 'Apples of Eden' og Bomber kan ikke rykkes. De skal blive på deres plads hele spillet igennem.

Tofeltsreglen – Man må ikke blive ved med at flytte den samme brik frem og tilbage mellem to felter. Det må du kun tre gange i træk. Det er vigtigt at buske, hvem af jer, der begynder med at rykke frem og tilbage. Den, der begynder, skal nemlig standse først. Ryk til et andet felt, hvis du kan, eller du risikerer at blive angrebet.

Angreb

- Hvis en af din modstanders brikker står på et felt foran, ved siden af eller bag dig, må du angribe den. Man må ikke angribe diagonalt. Man vælger selv, om man vil angribe eller lade være. (Spejdere har særlige angrebsevner! Se under "specialister" på side 33)
- Når du angriber, tager du din egen brik og prikker til den af modstanderens brikker, du vil angribe, mens du siger brikkens rang (navn og tal) højt. Modstanderen siger sin briks rang højt.

- Hvis din rang er **højere** end din modstanders, vinder du angrebet og tager hans/hendes brik. Flyt vinderbrikken til det tomme felt. Brikker, der er blevet taget, fjernes fra brættet og er ikke længere med i spillet.

- Hvis din rang er **lavere** end din modstanders, taber du angrebet. Din brik bliver taget, og din modstanders brik bliver, hvor den er.

- Hvis I har **samme** rang, bliver begge brikker taget og udgår af spillet.

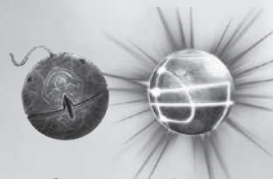
Hvis den brik, du prikkede til, er en Bombe, taber din angribende brik, som bliver taget. Bomben bliver på sin plads. (Kun din minør kan uskadeliggøre og tage en Bombe! Se under "specialister" nedenfor.)

BEMÆRK: 'Apple of Eden' og Bomber kan ikke angribe. De kan kun vente på, at modstanderen angriber dem.

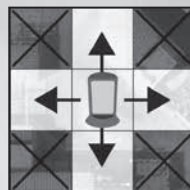
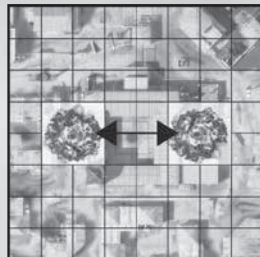
Hvem vinder?

–Spillet er slut, når:

1. En spiller angriber og tager modstanderens 'Apple of Eden'. Den angribende spiller vinder.
2. En spiller ikke kan rykke eller angribe en brik. Så har modstanderen vundet.



5x Bombe 1x 'Apple of Eden'



MAJOR RANG 7 KAPTAJN RANG 6

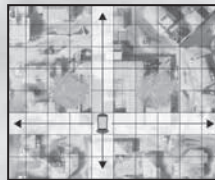


MAJOREN VINDER

Specialister

Spionen (1): Spionen har én mission – den skal rydde Feltmarskal af vejen! Hvis en Spion angriber en Feltmarskal (10), bliver Feltmarskallen taget og udgår af spillet. Men hvis Feltmarskallen angriber Spionen, bliver Spionen taget og fjernet fra brættet.

BEMÆRK: En Spion er sårbar, fordi den har den laveste rang. Den kan blive taget af alle brikker, der kan rykke.



Spejdere må flytte og angribe som vist

Spejderen (2): Spejderne kan rykke igennem et hvilket som helst antal tomme felter, frem, tilbage eller til siden, men kun i lige linje. De kan ikke rykke diagonalt. Spejderne kan rykke og angribe på samme tur, men altså kun i lige linje.

TIP: Hvis en Spejder rykker mere end et felt, bliver dens identitet afsløret. Hvis du gerne vil skjule dine Spejders identitet, kan du nøjes med at rykke dem et felt pr. tur.

Minøren (3): Minør kan desarmere Bomber. Når en Minør 'angriber' en Bombe, bliver Bomben uskadeliggjort og udgår af spillet. Minøren rykker til det tomme felt, hvor Bomben stod.

Sådan spiller I Stratego Special – og bringer 'Pieces of Edens' særlige egenskaber i spil

Hvis I vil have den fulde Stratego Assassin's Creed-oplevelse, kan I spille Stratego Classic og gøre spillet mere spændende med følgende regler:

'Shroud of Eden' – evnen til genrejsning og heling:

"Shroud er blevet brugt til at bele forskellige slags skader, alvorlige som mindre alvorlige, og ordne alt lige fra stiksår til medfødte skavanker."

Din Spion bærer 'Shroud of Eden'. Hvis din Spion bliver taget, kan du få en såret soldats sår til at hele: vælg **omgående** en hvilken som helst taget soldat med rang fra (2) til (10) og anbring ham på et ledigt felt på din første række på spillebrættet. Hvis der ikke er noget ledigt felt der, går du videre til næste række.



'Sword of Eden' – et stærkt våben:

"Swords of Eden' hører til blandt de stærkeste våben, som 'den første civilisation' har frembragt, og de har et væld af avancerede egenskaber."

Alle dine Kaptajner (6) har et 'Sword of Eden' og kan vælge at angribe op til to brikker samtidig. Prik til de to brikker, du vil angribe, og følg reglerne for et angreb (se side 32). Din modstander skal sige sin rang højt, og alle angreb bedømmes separat:



Begynd med den lavest rangerende brik. Angrib Bomber først, og arbejd dig op gennem rækkerne. 'Apple of Eden' er den brik, der har størst værdi, og den bliver altid angrebet sidst.

- Hvis den første brik, der bliver angrebet, er en Bombe, bliver din angribende Kaptajn øjeblikkeligt taget. Modstanderens brik nummer to forbliver upåvirket og bliver på sin plads. Din tur slutter.
- Hvis begge modstanderens brikker er Kaptajner (6), bliver alle 3 brikker, inklusive din angribende Kaptajn, taget.
- Efter hvert succesrigt angreb vender din kaptajn tilbage til sin **tidligere** plads.

'Apple of Eden' – evnen til beherskelse:

"De, der udsættes for 'Apple's' udstråling, kan få alt, hvad de ønsker sig. Det beder kun om en ting til gengæld: hel og fuld lydigbed. Og hvem kan sige nej? Det er indbegrebet af fristelse."

'Apple of Eden' er et magtfuldt våben, som kun kan bruges **én gang**, så brug det klogt. Når du bruger 'Apple', skal du vende det om og afsløre dets placering.

Derefter kan du udvælge og prikke til en af din modstanders brikker (hvor som helt på brættet), som midlertidigt kommer under din beherskelse takket være 'Apple of Eden's' evner. Prik til modstanderbrikkerne på alle **fire felter ved siden af det, du har valgt**, og angrib dem alle efter tur, idet du følger reglerne for angreb (se under "Angreb" på side 32 og Specialisternes færdigheder på side 33).



Hvert angreb bliver bedømt separat, begyndende med den lavest rangerende brik, der bliver afsløret. Angrib Bomber først, før du arbejder dig op gennem rækkerne:

- Hvis en af de angrebne brikker er en Bombe, bliver den angribende brik (med mindre den er en Minør) øjeblikkeligt taget. Modstanderens andre brikker forbliver upåvirket og bliver på deres plads. Din tur slutter. Efter hvert succesrigt angreb vender den angribende brik tilbage til sin **tidligere** plads.
- 'Apple of Eden' er den mest værdifulde brik, og den bliver altid angrebet sidst. I forbindelse med angreb giver den brikken tilbage i din modstanders varetægt og bliver derfor ikke taget.
- Din tur slutter, når alle tilstødende brikker er blevet angrebet. Den udvalgte brik (hvis den ikke bliver taget) gives tilbage i din modstanders varetægt, og din tur slutter.

VIGTIGT: Hvis den af din modstanders brikker, du valgte, er modstanderens 'Apple of Eden' eller en af hans/bendes Bomber, skal din modstander kun afsløre identiteten af denne brik, ikke af dem på de omgivende felter. Din tur slutter. Kun brikker, der kan rykkes, kan beberskes.

Hvis den udvalgte brik er en Spion, kan den tage modstanderens Feltmarskal. På samme måde vil en Minør sprede sine egne Bomber.

Sådan spiller I Stratego Duel

I denne forenkledede version af Stratego Classic spiller I kun med 10 brikker. Det er et hurtigt, men spændende spil, hvor I også lærer, hvordan man bruger de enkelte brikker. Her skal I bare glemme alt om Pieces of Edens særlige egenskaber, som beskrevet i Stratego Special-reglerne. Her er de brikker, I skal bruge:

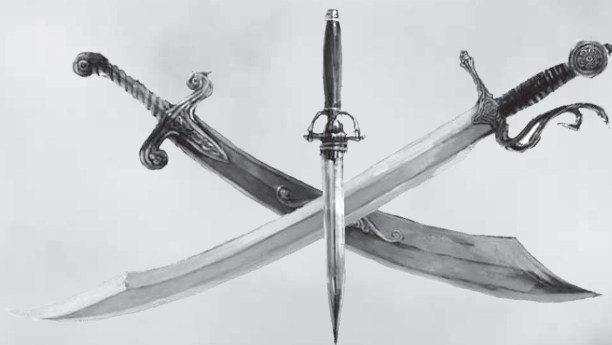
1x Feltmarskal	1x General	2x Minør	2x Spejder	1x Spion	2x Bombe	1x 'Apple of Eden'
#10	#9	#3	#2	#1		

Anbring jeres 10 brikker på 10 vilkårlige felter på de første tre rækker. Tænk grundigt over opstillingen. Du kan anbringe dit 'Apple of Eden' i et hjørne omgivet af de andre brikker, men din modstander vil hurtigt gætte, hvor han skal lede efter det! Prøv i stedet at anbringe det et andet sted.

Strategiforslag

Opstillingen kan som nævnt være afgørende for spillets udfald. Her får I nogle hurtige tips:

- Det er en god defensiv taktik at omgive 'Apple of Eden' med Bomber. Men for at vildlede modstanderen er det klogt at placere nogle få Bomber på en vis afstand af 'Apple of Eden'.
- Det er en god ide at anbringe nogle få brikker med høj rang i front, men hvis de bliver taget tidligt i spillet, kommer du måske til at stå svagt.
- Spejdere i front er nyttige til at sondere modstanderens brikkers styrke.
- Minører er meget vigtige mod slutningen af spillet, så det er en god ide at holde dem væk fra fronten.







© 2020 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Made by Koninklijke Jumbo B.V. Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© 2020 Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19815