



אתם מפקדי צבאות היוצאים למלחמה ללכוד את צבא היריב. עליכם לתכנן את הקרב היטב, במטרה ללכוד את דגל היריב (מבלי להזניח את ההגנה על הצבא שלכם). האם הדגל שלכם מוגן היטב? ומעל הכול - האם אתם יכולים לצפות מה מתכנן היריב?

2 משחקים בקופסה אחת!

1. סטרטגו דו-קרב

אם לא שיחקתם בעבר בסטרטגו, תוכלו להיווכח במהרה שסטרטגו דו-קרב הוא המשחק האידיאלי להתחיל בו: הלימוד מהיר, המשחק מהיר והניצחון מהיר.

2. סטרטגו קלאסי

הצעד הבא! ברגע שתהפכו לאסטרטגים מומחים, משחק זה יאפשר לכם להוכיח את הכישרון שלכם כמצביאים. לפני תחילת המשחק רצוי לקרוא את חוקי המשחק המובאים בהמשך והזהים בשני המשחקים.

מטרת המשחק:

להיות המשתתף הראשון שלכד את דגל יריבו.

1. סטרטגו דו-קרב

כל משתתף משתמש בצבא בן 10 חיילים, המסומנים במסגרת אדומה:



סרן 4x



סגן 4x



סמל 4x



חבלן 5x



גשש 8x



מרגלת 1x



דגל 1x



פצצה 6x



מרשל 1x



גנרל 1x



קולונל 2x



רב סרן 3x



איור 1

מציבים את החיילים על הלוח ב-4 השורות הקרובות למשתתף. כל משתתף יכול לבחור היכן להציב את 10 החיילים על שטח 40 המשבצות. **לדוגמא:** ניתן להציב את כל החיילים בפינה השמאלית ולהגן על הדגל בעזרת 2 פצצות (איור 1).

היתרון: רק חבלני היריב יוכלו ללכוד את הדגל, כי רק הם יכולים לנטרל את הפצצות. **החיסרון:** היריב יידע מיד היכן לאתר את הדגל ברגע שהמחיצה תוסר. בחר במבנה שיסירת את כוונותיך בצורה הטובה ביותר.

2. סטרטגו קלאסי

כל משתתף מציב את צבא 40 החיילים ב-4 השורות הקרובות אליו (איור 2). מהלך נבון יהיה להניח את הדגל במשבצת אחורית וכך להקשות על היריב להגיע אליו וללכוד אותו. לכל משתתף 6 פצצות להטלה על היריב כהגנה על הדגל. המשתתף יחלק את חייליו - חזקים וחלשים - באופן שווה בשדה הקרב, כך שהיריב יתקשה להביס את חייליו. מבנה הצבא על הלוח צריך לאפשר גם ביצוע התקפות.



איור 2

איך משחקים?

- קצת הכנות לפני פרוץ הקרב...
- פותחים את הסוגר ופורשים את הלוח.
 - ממקמים את המשחק, כך שתאי האיחסון פונים כלפיכם.
 - פותחים את המגירות, בוחרים צבע ומציבים את כל החיילים שבאותו הצבע ב-4 השורות הראשונות שלפניכם בלוח המשחק.
- שימו לב:** מפנים את החיילים כלפיכם כדי שדרגתם לא תתגלה.

כלי המשחק:

לכל חייל מספר שמציין את דרגתו. ככל שהמספר גבוה יותר, כך דרגתו גבוהה יותר. **מרשל** הוא בעל הדרגה הגבוהה ביותר ומספרו 10 וה**מרגלת**, בעלת הדרגה הנמוכה ביותר, מספרה 1.

לדגלים ולפצצות אין מספר כי יש להם תפקיד מיוחד במשחק. הצבת הכלים היא החלק החשוב ביותר במשחק, והיא זו שתקבע אם תנצחו או תפסידו. ניתן למצוא טיפים אסטרטגיים בהמשך.

מהלך המשחק:

הצבא האדום מתחיל. משתתף, בתורו, מבצע מהלך אחד בלבד. ניתן להזיז את החיילים למשבצת ריקה או למשבצת שנמצא בה חייל יריב - צעד שנקרא **מתקפה**.

תזוזת החיילים:

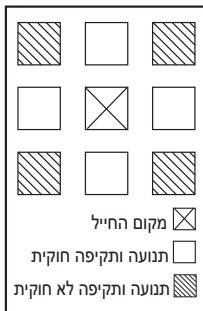
- ניתן להזיז חיילים למשבצת סמוכה: מימין, משמאל, קדימה או אחורה. **הגשש** הוא היחיד שמוותר לו לדלג מספר משבצות באופן בלתי-מוגבל כל עוד הן **ריקות**, בקו ישר בלבד: קדימה, אחורה, ימינה ושמאלה. **גששים** לא יכולים לדלג מעל אגמים.
- לא ניתן להזיז חיילים לתוך האגמים או לדלג מעליהם.
- לא ניתן להזיז חייל קדימה ואחורה בין אותן שתי משבצות יותר משני תורים רצופים.
- אסור לרדוף אחרי אותו חייל יריב יותר משני תורים רצופים.
- הפצצות והדגל לא זזים לכל אורך המשחק.



גשש

מתקפה:

ניתן לבצע מתקפה אם החייל שלך נמצא במשבצת הסמוכה למשבצת של חייל יריב. לא חייבים לבצע מתקפה במצב זה (איור 4). **המתקפה מתנהלת כך:** התוקף מקיש על החייל היריב המותקף באמצעות החייל, ומכריז על דרגת החייל שלו. היריב מצהיר מה דרגת החייל המותקף שלו. החייל בעל הדרגה הנמוכה ביותר יוצא מהמשחק. אם המתקיף מנצח, הוא מוצב במקום המותקף. אם המותקף מנצח הוא נשאר במקומו. אם הדרגות זהות - שני החיילים יוצאים מהמשחק. **גשש** יכול לתקוף חייל יריב שאינו בסמיכות אליו בתנאי שהוא ממוקם בקו ישר אליו ושאינו חיילים אחרים על המשבצות שביניהם.



איור 4

דרגות:

- **המרשל** הוא בעל הדרגה הגבוהה ביותר, מספרו 10. אחריו **הגנרל** שמספרו 9 וכן הלאה עד ל**מרגלת** שמספרה 1.
- **מרשל** מנצח את **הגנרל** ואת כל הדרגות תחתיו, **גנרל** מנצח את **הקולונל** ואת כל הדרגות תחתיו. כך, עד ל**מרגלת** בעלת הדרגה הנמוכה ביותר.
- כל כלי שמתקיף את הפצצה מפסיד, מלבד **החבלן**. **החבלן** מנטרל את הפצצה, מוציא אותה מהמשחק ותופס את מקומה.
- **המרגלת** היא בעלת הדרגה הנמוכה ביותר. כל חייל שמתקיף אותה מנצח.
- אבל **המרגלת** היא היחידה שיכולה לתקוף את **המרשל** (10) ולהוציא מהמשחק! בתנאי שהיא יוזמת את המתקפה.
- אם **המרשל** יוזם את המתקפה - הוא המנצח. הדגל ייכבש על-ידי כל חייל (כולל **הגשש**).

מנצח:

- הראשון שלוכד את דגל היריב.
- אם היריב לא יכול לבצע אף מהלך כשנותרו לו רק פצצות ודגל, או אם הפצצות חוסמות את הדרך של המהלך האחרון, על היריב להיכנע ולהכריז על הפסד!

טיפים אסטרטגיים:

- לכל חייל שם ודרגה. מומלץ לשנן את השמות כדי שהמשחק יהפוך לשדה קרב אמיתי.
- ככל שמשחקים יותר, לומדים מהניסיון איך לסדר את הכלים בצורה אסטרטגית.
- שימו פצצות מסביב לדגל כך שרק חבלני היריב יכולים לנטרל אותן.
- אפשר למקם כמה פצצות במקום מרוחק מהדגל ובכך להטעות את היריב!
- זהירות! אל תניחו יותר מדי פצצות בקו האש, זה עלול למנוע את התקדמות הצבא שלכם.
- הניחו חיילים בדרגות גבוהות ונמוכות בשורות הראשונות. חייל מוגן יחסית אם בסמוך אליו נמצא חייל בעל לפחות 2 דרגות גבוהות יותר.
- כדאי להניח את הגששים בשורות הראשונות ולגלות בעזרתם את כוח כלי המשחק של יריבכם. (זכרו לא לאבד יותר מדי **גששים**, אחרת תיאלצו לשחק בגישושים...).
- הניחו את **המרגלת** בסמוך ל**גנרל**, כך שאם יותקף בידי **מרשל**, היא תוכל לתקוף את **המרשל**.
- זה עלול להיות מסוכן לחדור לכוחות היריב בעזרת החיילים בעלי הדרגות הגבוהות. בדרך-כלל כאשר מכניעים **קולונל** או חייל בדרגה גבוהה יותר, זה מוביל למפלה.
- ברגע שמזהים את **מרשל** היריב, **הגנרל** יכול להכניע כל אחד מהחיילים שמנסה להתגונן בחסותו של **המרשל**.

קדימה - מתקפה!

בהצלחה!

יבוא ושיווק: הרצנו בע"מ, בצלאל 27, ערד 8909355, ישראל.
אזהרה! לא מתאים לילדים מתחת לגיל 3 שנים. מכיל חלקי משחק קטנים. סכנת חנק. ההוראות כתובות בלשון זכר אך מיועדות לשני המינים כאחד. מיוצר בסין עבור קודקוד.

