

STRATEGIIA

But

Le premier joueur qui enlève 10 jetons de la couleur adverse gagne.

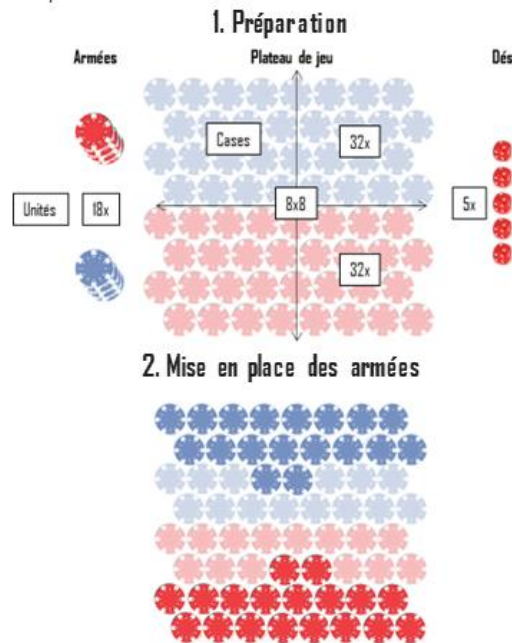
Joueurs/Matériels

2 joueurs, dès 12 ans.

100x jetons de poker (sans icône ou signe) et 5 dés.

Déroulement de la partie

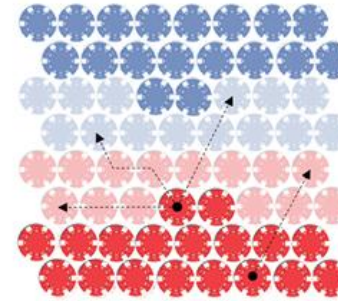
- 1. Préparation du plateau de jeu et des armées:** créer le plateau de jeu avec 64 jetons « cases » qui serviront de plateau de jeu et créer les armées avec les 18 jetons « unités » restants par couleurs.
- 2. Mise en place des armées:** chaque joueur superpose ses jetons « unités » sur les jetons « cases » en remplissant les 2 premières rangées de sa couleur et deux jetons au centre de la troisième rangée.
- 3. Déplacement:** chaque joueur déplace ses unités afin de créer des situations de combat favorable.
- 4. Combat:** superposer un jeton « unités » à l'un de l'adversaire pour engager un combat dont l'issue est décidée aux dés.
- 5. Victoire:** remporter 10 combats pour vaincre votre adversaire et remporter la partie.



3. Déplacement

Le déplacement consiste à changer un jeton « unité » d'emplacement. Pour les déplacements, les consignes suivantes s'appliquent:

- ✓ Un joueur peut jouer une unité à la fois;
- ✓ Une unité peut se déplacer de 3 cases au maximum;
- ✓ Une unité peut passer par-dessus une unité de la même couleur.



4. Combat

Le combat consiste à faire affronter deux jetons « unités » en les superposant.

Pour les combats, les consignes suivantes s'appliquent:

- ✓ La couleur de la « case » donne 1 dé pour le joueur de cette couleur;
- ✓ Les jetons « unités » qui combattent donnent 1 dé par joueur;
- ✓ Les jetons « unités » adjacents au combat donnent chacun 1 dé;
- ✓ Le joueur ayant provoqué le combat jette les dés en premier;
- ✓ Le joueur ayant le résultat le plus élevé gagne et retire le jeton adverse;
- ✓ En cas d'égalité, le combat se répète jusqu'à ce qu'un joueur gagne.

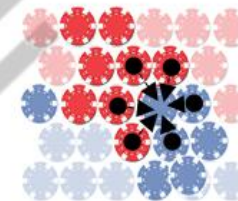
Bleu = 3 dés, car:

1x jeton au combat + 2x jetons adjacents

Rouge = 6x dés, car:

1x jeton au combat + 4x jetons adjacents

+ 1x «case» de sa couleur



5. Victoire

Le premier joueur à retirer 10 jetons adverses du plateau gagne. Une différence de 2 jetons ou plus est nécessaire.

Dans le cas où le score est de 9-10, la partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs obtiennent une différence de deux jetons.

STRATEGIIA

Ziel

Der erste Spieler, der 10 Spielsteine der gegnerischen Farbe entfernt hat, gewinnt.

Spieler/Material

2 Spieler, ab 12 Jahren. 100 Pokerchips (ohne Symbol oder Zeichen) und 5 Würfel.

Spielablauf

1. Vorbereitung des Spielbretts und der Armeen: Das Spielbrett mit 64 „Feld“-Chips, die als Spielbrett dienen, aufbauen und die Armeen mit den 18 verbleibenden „Einheiten“-Chips nach Farben aufstellen.

2. Aufstellung der Armeen: Jeder Spieler legt seine „Einheiten“-Spielsteine auf die „Spielbrett“-Spielsteine und füllt damit die ersten beiden Reihen seiner Farbe und zwei Spielsteine in der Mitte der dritten Reihe.

3. Bewegung: Jeder Spieler bewegt seine Einheiten, um günstige Kampfsituationen zu schaffen.

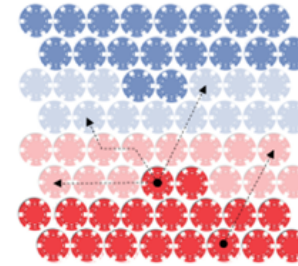
4. Kampf: Durch Überlagern der „Einheiten“-Spielsteine mit denen des Gegners wird ein Kampf ausgelöst, dessen Ausgang durch Würfeln entschieden wird.

5. Sieg: Gewinnen Sie 10 Kämpfe, um Ihren Gegner zu besiegen und das Spiel zu gewinnen.

3. Bewegung

Die Bewegung besteht darin, einen „Einheit“-Spielstein zu verschieben. Für Bewegungen gelten folgende Regeln:

- ✓ Ein Spieler kann jeweils nur eine Einheit spielen.
- ✓ Eine Einheit kann sich um 3 Felder bewegen.
- ✓ Eine Einheit kann über eine Einheit derselben Farbe hinwegziehen.



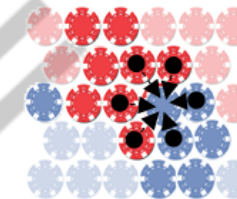
4. Kampf

Der Kampf besteht darin, zwei „Einheiten“-Spielsteine gegeneinander antreten zu lassen, indem man sie übereinanderlegt. Für Kämpfe gelten die folgenden Regeln:

- ✓ Die Farbe des Feldes gibt dem Spieler derselben Farbe 1 Würfel.
- ✓ Die kämpfenden „Einheiten“-Spielsteine geben jedem Spieler 1 Würfel.
- ✓ Die an den Kampf angrenzenden „Einheiten“-Spielsteine geben jeweils 1 Würfel. Der Spieler, der den Kampf ausgelöst hat, würfelt zuerst.
- ✓ Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt und entfernt den gegnerischen Spielstein.
- ✓ Bei Gleichstand wird der Kampf wiederholt, bis ein Spieler gewinnt.

Blau = 3 Würfel, denn:
1x Spielstein im Kampf + 2x benachbarte Spielsteine

Rot = 6x Würfel, denn:
1x Spielstein im Kampf + 4x benachbarte Spielsteine + 1x Feld derselben Farbe

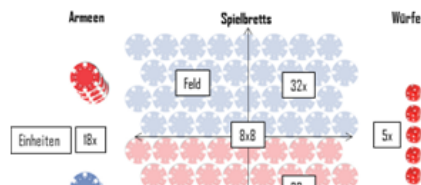


5. Sieg

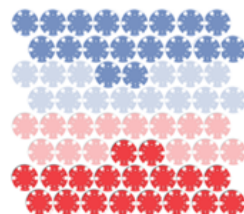
Der erste Spieler, der 10 gegnerische Spielsteine vom Spielbrett entfernt, gewinnt mit einem Vorsprung von 2 oder mehr Punkten.

Bei einem Spielstand von 9:10 wird das Spiel fortgesetzt, bis einer der Spieler einen Vorsprung von zwei Punkten erreicht.

1. Vorbereitung



2. Aufstellung der Armeen



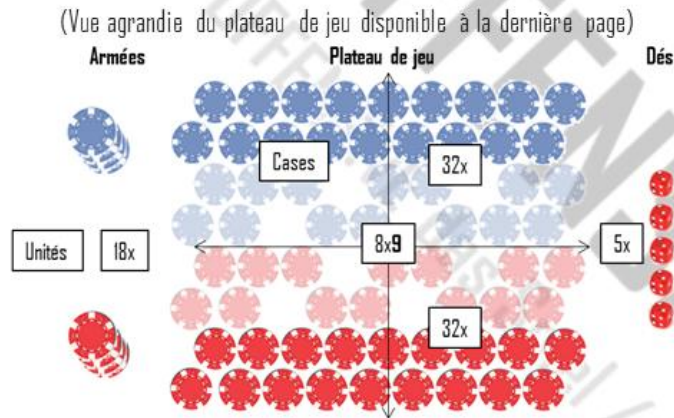
STRATEGIIA +

Mode de jeu avancé

1. Plateau de jeu avancé

Créer le plateau de jeu avec les jetons « cases » en y intégrant des trous pour créer des obstacles. Avec le plateau de jeu avancé, les règles suivantes s'appliquent:

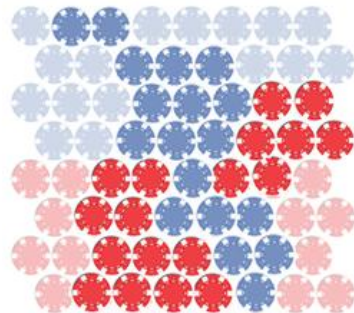
- ✓ Les trous ainsi créés ne peuvent pas être traversés;
- ✓ Les jetons « unités » ne peuvent pas s'arrêter dans un trou.



2. Placement initiale des jetons « unités »

Lors de la mise en place des armées, les joueurs peuvent mettre en place les jetons « unités ». Avec le placement initial, les règles suivantes s'appliquent:

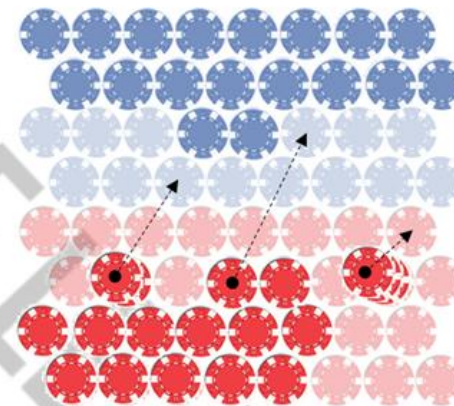
- ✓ Le joueur rouge commence à placer une unité, ensuite le joueur bleu place une unité et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités soient sur le plateau de jeu;
- ✓ Il est interdit de placer une unité sur une case déjà occupée;
- ✓ Il est possible de placer une unité sur une case de la couleur opposée.



3. Cumul des unités

Le cumul des unités permet aux joueurs de placer plusieurs unités sur la même case, créant ainsi une « tour », afin de pouvoir bénéficier de dés supplémentaires lors des combats. Avec le cumul des unités, les règles suivantes s'appliquent:

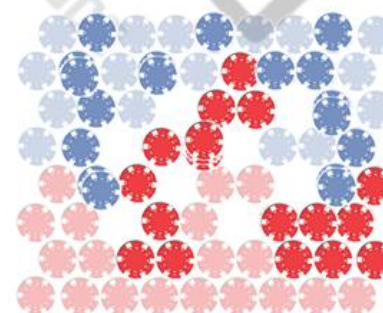
- ✓ Une tour est composée de 3 unités au maximum;
- ✓ Le déplacement d'une tour est réduit de 1 case par unité qui la compose (une tour de 2 peut se déplacer de 2 et une tour de 3 peut se déplacer de 1);
- ✓ Chaque unité qui compose un cumul ajoute 1 dés supplémentaires lors d'un combat.



Mode de jeu expert

Le mode expert consiste à jouer avec l'ensemble des règles du mode de jeu avancé.

- ✓ Il est autorisé de créer des tours durant la phase de placement.
- ✓ Le plateau de jeu peut être créé par les joueurs.



STRATEGIIA +

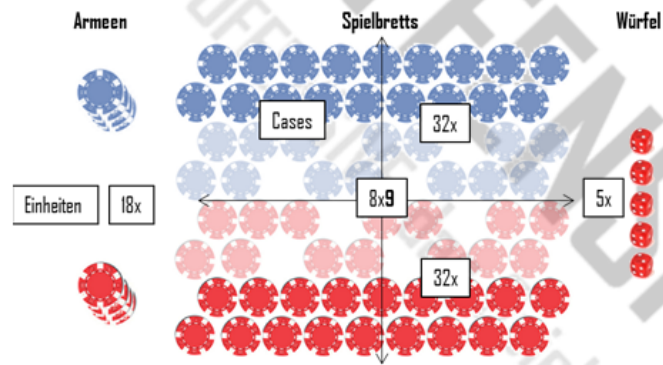
Erweiterter Spielmodus

1. Erweitertes Spielbrett

Erstellen Sie das Spielbrett mit den „Feld“-Spielsteinen und integrieren Sie Locher, um Hindernisse zu schaffen. Fur das erweiterte Spielbrett gelten folgende Regeln:

- ✓ Die so entstandenen Locher konnen nicht uberquert werden.
- ✓ Die „Einheiten“-Spielsteine konnen nicht in einem Loch stehen bleiben.

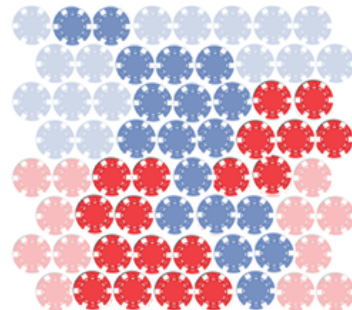
(Vergroerte Ansicht des Spielbretts auf der letzten Seite verfugbar)



2. Anfangsaufstellung der „Einheiten“-Spielsteine

Beim Aufstellen der Armeen konnen die Spieler die „Einheiten“-Spielsteine aufstellen. Fur die Anfangsaufstellung gelten folgende Regeln:

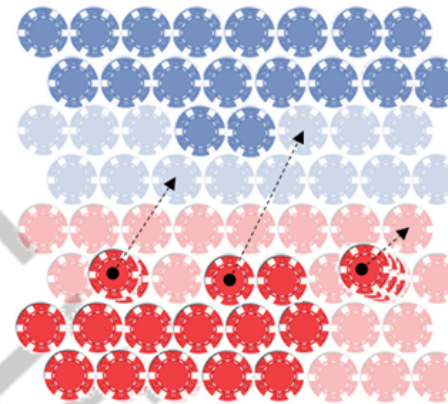
- ✓ Der rote Spieler beginnt mit dem Aufstellen einer Einheit, dann stellt der blaue Spieler eine Einheit auf und so weiter, bis alle Einheiten auf dem Spielbrett stehen.
- ✓ Es ist verboten, eine Einheit auf ein bereits besetztes Feld zu setzen.
- ✓ Es ist moglich, eine Einheit auf ein Feld der gegnerischen Farbe zu setzen.



3. Zusammenlegen von Einheiten

Durch das Zusammenlegen von Einheiten konnen Spieler mehrere Einheiten auf demselben Feld platzieren und so einen „Turm“ bilden, um im Kampf zusatzliche Wurfel zu erhalten. Beim Zusammenlegen von Einheiten gelten folgende Regeln:

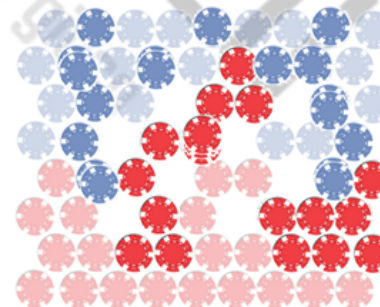
- ✓ Ein Turm besteht aus maximal 3 Einheiten.
- ✓ Die Bewegung eines Turms wird um 1 Feld pro Einheit, aus der er besteht, reduziert (ein Turm aus 2 Einheiten kann sich um 2 Felder bewegen und ein Turm aus 3 Einheiten kann sich um 1 Feld bewegen).
- ✓ Jede Einheit, aus der eine Kumulierung besteht, fugt im Kampf 1 zusatzlichen Wurfel hinzu.



Expertenmodus

Im Expertenmodus gelten alle Regeln des fortgeschrittenen Spielmodus.

- ✓ Es ist erlaubt, wahrend der Auslegungsphase Turme zu bilden.
- ✓ Das Spielbrett kann von den Spielern gestaltet werden.

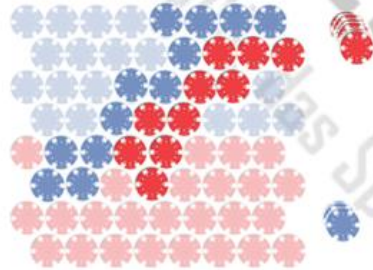


Variantes

1. Sanctuarisation

Le mode de jeu SANCTUAIRE est une variante du mode de jeu normal ou expert dont la différence réside dans les conditions de victoire.

- ✓ Les règles du mode de jeu normal ou expert s'appliquent;
- ✓ Préparer la partie en mode normal ou expert;
- ✓ La partie dure 10 tours;
- ✓ À la fin des 10 tours le gagnant est le joueur qui contrôle le plus de case de l'autre couleur;
- ✓ Une case est contrôlée lorsque qu'une unité se trouve par-dessus ou;
- ✓ Les unités forment un front fermé qui englobe des cases de l'autre couleur.

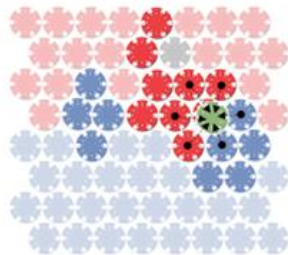


Dans l'exemple, le joueur rouge contrôle 10 cases bleues et le joueur bleu 5 cases rouges.

2. Capture du roi

Le mode de jeu CAPTURE DU ROI est une variante du mode de jeu normal ou expert dont la différence réside dans les conditions de victoire.

- ✓ Les règles du mode de jeu normal ou expert s'appliquent;
- ✓ Préparer la partie en mode normal ou expert;
- ✓ Rajouter une pièce verte et une pièce blanche (roi);
- ✓ La partie dure jusqu'à la victoire de l'un des deux joueurs;
- ✓ Pour gagner l'un des joueurs doit capturer le roi (vert ou blanc) de l'autre joueur.

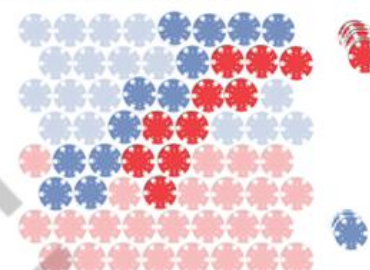


Varianten

1. Heiligtum

Der Spielmodus HEILIGTUM ist eine Variante des normalen oder Experten-Spielmodus, die sich durch andere Gewinnbedingungen unterscheidet.

- ✓ Es gelten die Regeln des normalen oder Experten-Spielmodus;
- ✓ Bereiten Sie das Spiel im normalen oder Experten-Modus vor;
- ✓ Das Spiel dauert 10 Runden;
- ✓ Am Ende der 10 Runden gewinnt der Spieler, der die meisten Felder der gegnerischen Farbe kontrolliert;
- ✓ Ein Feld gilt als kontrolliert, wenn sich eine Einheit darauf befindet oder;
- ✓ die Einheiten eine geschlossene Front bilden, die Felder der gegnerischen Farbe umschließt.

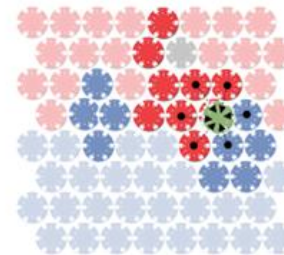


Im Beispiel kontrolliert der rote Spieler 10 blaue Felder und der blaue Spieler 5 rote Felder.

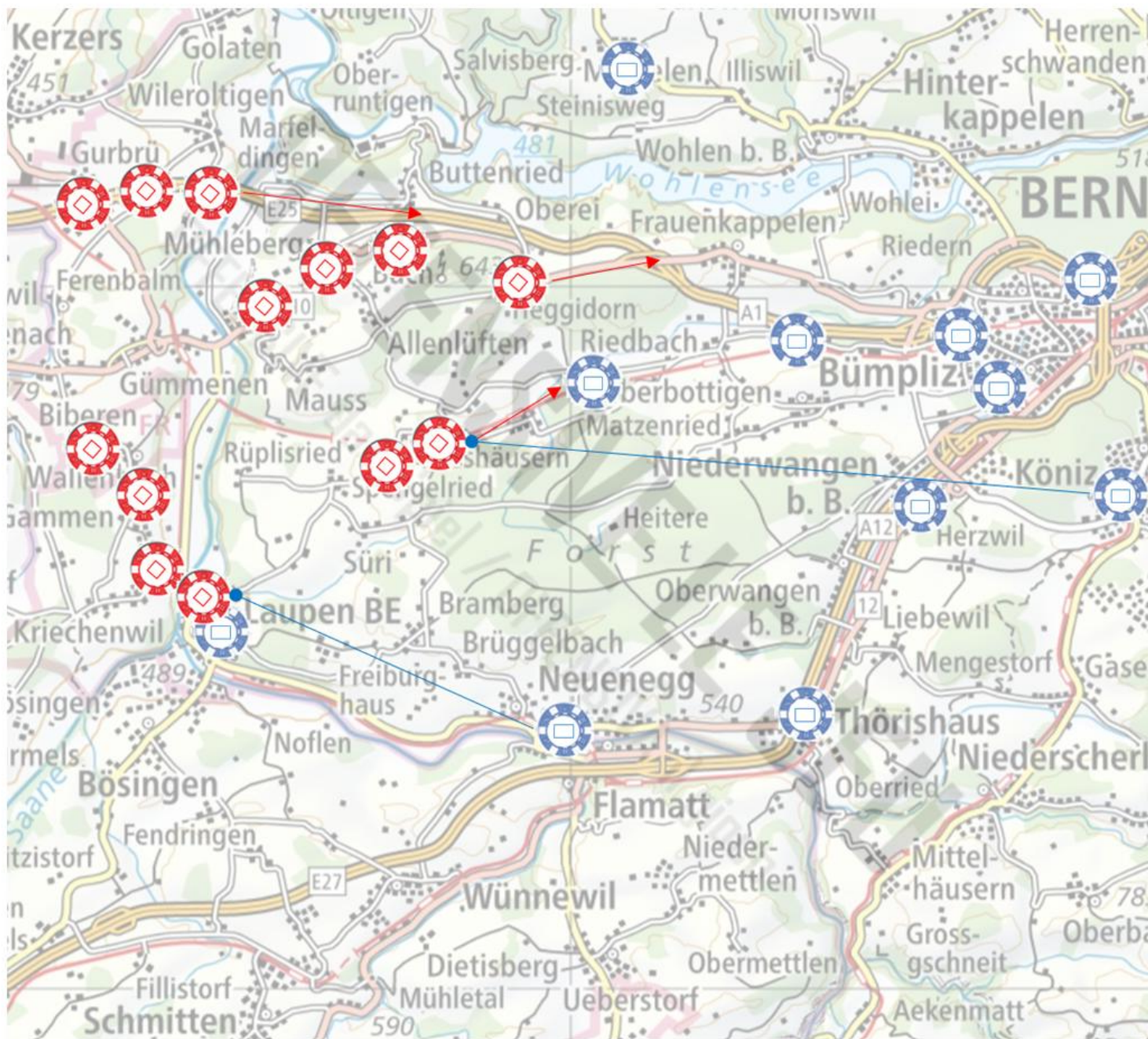
2. Königschlag

Der Spielmodus KÖNIGSCHLAG ist eine Variante des normalen oder Experten-Modus, deren Unterschied in den Siegbedingungen liegt.

- ✓ Es gelten die Regeln des normalen oder Experten-Spielmodus;
- ✓ Bereiten Sie das Spiel im normalen oder Experten-Modus vor;
- ✓ Fügen Sie eine grüne Figur und eine weiße Figur (König) hinzu;
- ✓ Das Spiel dauert so lange, bis einer der beiden Spieler gewinnt;
- ✓ Um zu gewinnen, muss einer der Spieler den König (grün oder weiß) des anderen Spielers schlagen.



BIRD TABLE



STRATEGIIA

Avertissement

Attention:

Ne convient pas aux enfant des moins de 36 mois, Petits éléments



Warnung

Achtung:

Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten, kleine Teile



Crédit

Auteur, illustrateur et développeur : Mavrik Grangier
Fabriqué en Chine, par Duke International Cards & Games Co., Ltd.

Credits

Autor, Illustrator und Entwickler: Mavrik Grangier
Hergestellt in China von Duke International Cards & Games Co., Ltd.

Remerciements

L'auteur tient à remercier tous les testeurs de «STRATEGIIA » qui ont permis au jeu d'avancer et d'évoluer.

Dankbarkeit

Der Autor bedankt sich bei allen Testern von „STRATEGIIA“, die dazu beigetragen haben, das Spiel weiterzuentwickeln und zu verbessern.

« Offensive le jeu - STRATEGIIA » est un jeu de Mavrik Grangier.

Route d'épran 26
1993 Veysonnaz

„Offensive le jeu – STRATEGIIA“ ist ein Spiel von Mavrik Grangier.

Route d'Épran 26
1993 Veysonnaz

Offensive le jeu / Offensive das Spiel / Offensiva il gioco

Site internet: www.offensivelejeu.com

Email: offensivelejeu@outlook.com

Offensive le jeu / Offensive das Spiel / Offensiva il gioco

Website: www.offensivelejeu.com

E-Mail: offensivelejeu@outlook.com

Réseaux sociaux



Soziale Netzwerke



STRATEGIA +

