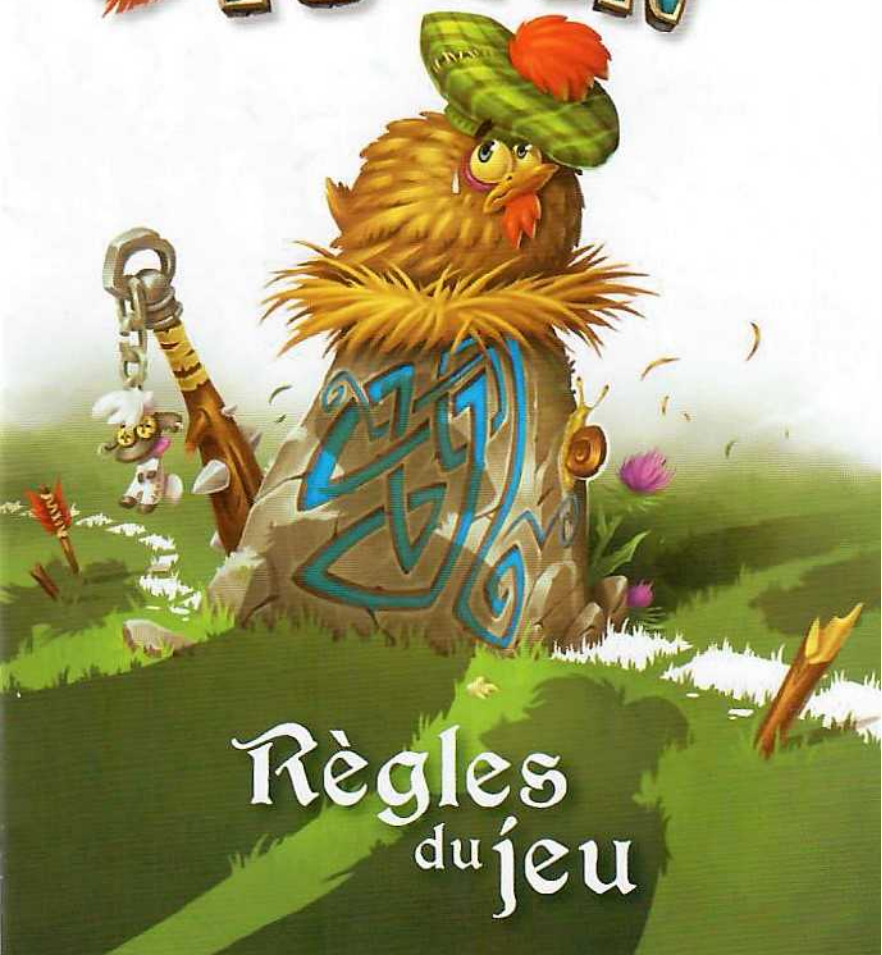


Reiner Knizia

387

Djib

SCHOTTEN TOTTEN™



Règles
du jeu

Une chaude brise de printemps virevolte dans la vallée d'Écosse, les oiseaux chantent et la neige commence doucement à fondre. Votre précieux village reprend des couleurs et les bornes marquant votre territoire pointent le bout de leur nez. La terre est douce et les bornes pourraient facilement rouler juste un peu vers le village voisin, vous accordant légèrement plus de place pour les besoins de votre tribu. Après tout, personne ne le remarquera, non ?

Soudain, une flèche siffle derrière vos oreilles ! Il semblerait que votre voisin ait eu la même idée que vous, tandis qu'il pousse les bornes pour agrandir son territoire. Rassemblez vos troupes pour créer la meilleure formation de combat et défendez votre village. Revendiquez suffisamment de bornes pour gagner la partie !



Aperçu et but du jeu

Lancez-vous dans une lutte où tous les coups sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire. Envoyez les membres de votre tribu défendre les bornes et déployez vos forces en réalisant les meilleures combinaisons de cartes. Pour gagner, soyez le premier à contrôler cinq Bornes dispersées le long de la frontière ou trois Bornes adjacentes.

Matériel



54 cartes Clan numérotées de 1 à 9 (en 6 couleurs)



10 cartes Tactique



9 tuiles Borne



2 aides de jeu



1 livret de règles

Éléments de jeu

Cartes Clan

Les cartes Clan représentent les membres de votre tribu écossaise que vous envoyez sur le terrain pour défendre les Bornes. Chaque carte Clan existe en six couleurs différentes et possède une force allant de 1 à 9 (1 étant la force la plus faible).



Cartes Tactique (voir variante p. 12)

Les cartes Tactique représentent des alliés de votre tribu qui vous prêtent main-forte et renforcent votre stratégie pour revendiquer une Borne. Chaque carte Tactique possède une capacité spéciale représentée par un symbole noir. Elles sont jouées à la place d'une carte Clan.



Tuiles Borne

Les tuiles Borne représentent la frontière pour laquelle vous vous affrontez tout au long de la partie.



Mise en place

- 1 Placez les 9 tuiles Borne en ligne entre vous et votre adversaire. Cette ligne de tuiles constitue la frontière que vous souhaitez revendiquer.
- 2 Mélangez toutes les cartes Clan et placez-les sur une pile face cachée pour constituer la pioche.
- 3 Piochez chacun 6 cartes Clan.
- 4 Le joueur qui a voyagé le plus récemment près de l'Écosse devient le premier joueur.



1
Frontière



Joueur 1



3



Pioche

Joueur 2



3



Dérroulement de la partie

En commençant par le premier joueur et à tour de rôle, choisissez une carte de votre main et placez-la face visible devant une Borne, de votre côté de la frontière. **Une fois que vous avez posé une carte devant une Borne, celle-ci ne peut plus être déplacée.** Piochez ensuite une carte, puis c'est au tour de votre adversaire. Si la pioche est vide, vous continuez la partie sans piocher de cartes.

Une Borne ne peut contenir plus de trois cartes de chaque côté de la frontière.



Remarque

Lorsque vous posez une carte Clan devant une Borne qui en contient déjà une, décalez légèrement la nouvelle carte de façon à ce que vous puissiez toujours voir la composition de la mêlée qui défend la Borne.

Conditions pour revendiquer une Borne

Après avoir posé une carte sur une Borne et avant de piocher, vous pouvez revendiquer une ou plusieurs Bornes. **Vous ne pouvez revendiquer une Borne qu'à partir du moment où trois cartes sont posées de chaque côté de la frontière.**



Exception : il est possible de désigner une Borne pour laquelle votre adversaire n'a pas encore posé trois cartes à condition de pouvoir prouver de façon irréfutable qu'il ne pourra pas battre votre combinaison, quelles que soient la ou les cartes qu'il pose par la suite. Pour cela, vous ne pouvez vous appuyer que sur les cartes déjà posées (les cartes que vous avez en main ne sont pas prises en compte).

Revendiquer une Borne

Pour revendiquer une Borne, vous devez **obtenir une combinaison de cartes plus forte que celle jouée par votre adversaire.** Ces combinaisons, de la plus forte à la plus faible, sont décrites ci-après.



Suite couleur

Trois cartes de la même couleur de trois valeurs successives.



Brelan

Trois cartes de la même valeur.



Couleur

Trois cartes de la même couleur.



Suite

Trois cartes de valeurs successives et de couleurs quelconques.



Somme

Trois cartes quelconques.



L'ordre dans lequel vous avez posé vos cartes n'a pas d'importance pour les suites de cartes de valeurs successives. En cas d'égalité dans les combinaisons, celle avec la somme de valeurs la plus élevée l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui a posé sa troisième carte en premier sur cette Borne qui la revendique.

Lorsque vous prenez le contrôle d'une Borne, placez celle-ci en dessous de votre combinaison de cartes. Désormais, vous ne pouvez plus poser de cartes Clan sur cette Borne, même si l'une de vos combinaisons de cartes était incomplète au moment de la revendication.

Exemple

Sur une Borne, votre adversaire a déjà posé trois cartes (7 vert, 4 mauve et 3 bleu), et vous posez deux cartes (5 vert et 5 rouge). À votre tour, vous posez sur cette Borne un 5 bleu. Avant de piocher, vous revendiquez cette Borne et remportez la lutte grâce à votre combinaison. Vous prenez la Borne et la placez de votre côté de la frontière, en dessous de votre combinaison gagnante.



Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dans l'un des deux cas suivants :

1

Un joueur contrôle **trois Bornes adjacentes**.

2

Un joueur contrôle **cinq Bornes dispersées le long de la frontière**.

Le joueur qui contrôle ces Bornes est déclaré vainqueur.

Si vous jouez en plusieurs manches, le vainqueur marque 5 points de victoire et son adversaire marque autant de points que de Bornes sous son contrôle. Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie l'emporte.

Remarque Déterminez ensemble le nombre de manches gagnantes à jouer avant de commencer la partie.



Variante tactique

Pour cette variante, jouez avec les règles décrites précédemment, à l'exception des changements décrits ci-dessous.



Mise en place

Mélangez toutes les cartes **Tactique** et constituez une pioche que vous placez à côté de la pioche principale. Chaque joueur reçoit **sept cartes Clan**, soit une de plus qu'avec les règles de base.

Déroulement de la partie

À votre tour, vous pouvez jouer **une carte Clan ou une carte Tactique**.

Au moment de piocher pour remonter votre main à sept cartes, choisissez de piocher soit une carte Clan, soit une carte Tactique. Lorsqu'une des deux pioches est vide, vous ne pouvez plus y piocher de cartes et la partie continue normalement.

Il peut arriver que vous n'ayez plus que des cartes Tactique en main ou que vous ayez déjà complété toutes les Bornes disponibles de votre côté de la frontière. Dans ce cas, vous ne pouvez plus jouer de cartes Clan. Vous pouvez alors choisir de passer et ne pas jouer de carte ou de jouer une carte Tactique.



Cartes Tactique

Vous pouvez avoir autant de cartes Tactique que vous le souhaitez dans votre main, en respectant la limite de sept cartes au total. **Vous ne pouvez jouer au maximum qu'une seule carte Tactique de plus que votre adversaire.**

Exemple

Votre adversaire a déjà joué une carte Tactique, tandis que vous en avez déjà joué deux. Vous avez donc joué une carte Tactique de plus que votre adversaire. Par conséquent, à votre tour, vous ne pouvez pas poser de carte Tactique tant que votre adversaire n'en pose pas une deuxième.



Chaque carte Tactique possède une capacité spéciale parmi ces **trois catégories** :

① Troupes d'élite (se jouent comme une carte Clan)



❖ **Joker (x2)** : carte Clan dont vous choisissez la couleur et la valeur au moment de revendiquer la Borne où elle se trouve. **Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Joker de son côté de la frontière.** Si vous avez déjà posé un Joker et que vous piochez le second, vous devrez le garder en main jusqu'à la fin de la partie.



❖ **Espion** : carte Clan de valeur 7 dont vous choisissez la couleur au moment de revendiquer la Borne où elle se trouve.



❖ **Porte-Bouclier** : carte Clan de valeur 1, 2 ou 3 dont vous choisissez la couleur et la valeur au moment de revendiquer la Borne où elle se trouve.

② Modes de combat (se jouent sur une tuile Borne)



- ❖ **Colin-Maillard** : pour revendiquer la Borne où se situe Colin-Maillard, additionnez uniquement la valeur des cartes jouées sur celle-ci, sans tenir compte des éventuelles combinaisons.
- ❖ **Combat de Boue** : pour revendiquer la Borne où se situe le Combat de Boue, vous devez désormais poser quatre cartes de chaque côté de celle-ci.

③ Ruses (se jouent face visible à côté de la pioche)

Pour jouer une carte Tactique Ruse, réalisez son action puis déposez-la face visible à côté de la pioche. Cette nouvelle pile de cartes constitue la défausse. Vous pouvez regarder à tout moment ce qui se trouve dans la défausse.



- ❖ **Chasseur de Tête** : piochez trois cartes d'une seule ou des deux pioches. Choisissez deux cartes parmi toutes celles de votre main et placez-les en dessous de la pioche correspondante.



- ❖ **Stratège** : choisissez une carte Clan ou Tactique de votre côté de la frontière sur une Borne non revendiquée. Placez-la face visible sur une autre Borne non revendiquée ou défaussez-la face visible à côté de la pioche.



- ❖ **Banshee** : choisissez une carte Clan ou Tactique du côté adverse de la frontière sur une Borne non revendiquée et défaussez-la face visible à côté de la pioche.



- ❖ **Traître** : choisissez une carte Clan du côté adverse de la frontière devant une Borne non revendiquée et placez-la devant une Borne non revendiquée de votre côté.

Variante Experts

Une fois familiarisés avec les règles décrites précédemment, vous aurez peut-être envie de corser un peu le jeu. Cette variante se joue selon les règles de base, à l'exception du changement suivant : **vous ne pouvez revendiquer une Borne qu'au début de votre tour, avant de jouer une carte.**

Cela permet de retarder la revendication d'une Borne et de donner à votre adversaire la possibilité de retourner la situation en sa faveur en jouant une carte Tactique.



CRÉDITS

Auteur : Keiner Knizia

Illustrations : Djib

Gestion de projet et traduction : Virginie Gilson

Responsable de gamme : Ludovic Papaïs

édition française, adaptation et relecture : IELLO

© 2016-2020 IELLO. IELLO - 9, avenue des érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT

WWW.IELLO.COM

SUIVEZ-NOUS SUR

