

Schotten-Totten

Qui avec qui contre qui?

Un Jeu de Carte Tactique de Reiner Knizia

Nombre de joueurs: 2

Age: 8 ans et +

Durée: environ 20 minutes

Les règles

Idée du jeu et objectif

Il y a de la tension dans l'air dans les Highlands. Les oiseaux volaient en paix au-dessus des pâturages verts des villages de Scottenbury-nord et Scottenbury-sud, quand, tout à coup, ils ont entendu des tirs provenant du nord et du sud. En un rien de temps, les hommes forts du village se sont précipités dans les pâturages afin de défendre leur territoire. Armés de pelle et de pioche, ils ont délimité les pâturages des 2 villages en posant des bornes de délimitation entre les pâturages nord et sud. Hélas, tous les ans avec la fonte des neiges, les 2 villages ont peur que les bornes se déplacent légèrement au profit de leurs voisins ennemis. Les hommes forts des deux villages sont donc fermement décidés à défendre leur territoire. Pour cela, ils se rassemblent en groupe de chaque côté des bornes de délimitation afin d'en prendre le contrôle.

Les joueurs tentent, du côté de leurs bornes de délimitation, de constituer le groupe le plus fort. Le joueur qui gagne 3 bornes adjacentes ou un total de 5 bornes gagne le contrôle des pâturages et donc la partie.

Contenu

- 54 cartes de clan numérotées de 1 à 9 de six couleurs différents (chaque couleur représentant un clan);
- 9 cartes bornes;
- cette règle du jeu.

Préparation du jeu

- Placez les 9 cartes bornes de façon à créer une ligne horizontale entre les 2 joueurs.
- Mélangez toutes les cartes clans.
- Chaque joueur reçoit 6 cartes dans sa main sans les montrer à l'autre joueur.
- Les cartes restantes sont placées face cachée à l'une des 2 extrémités de la ligne horizontale créée par les cartes bornes.
- On désigne le 1^{er} joueur (le gagnant de la partie précédente s'il y en a eu une).








Déroulement de la partie

Les joueurs alternent les tours. A son tour de jeu, le joueur choisit une de ses cartes et la place face visible dans son camp, derrière une des cartes bornes. Les cartes jouées derrière la même carte borne peuvent être légèrement chevauchées afin de gagner de la place. Cependant, la valeur des cartes doit toujours rester visible. On ne peut placer plus de 3 cartes derrière une même carte borne.

Après avoir placé sa carte, le joueur en tire une nouvelle de la pioche afin d'avoir de nouveau 6 cartes en main. Lorsque la pioche est épuisée, on ne peut plus tirer de cartes, mais le jeu continue.

Dans votre rôle de doyen, vous décidez comment disposer les cartes dans votre camp. Votre objectif est de construire un groupe plus fort que celui de l'ennemi qui se trouve de l'autre côté de la borne. Un groupe complet est composé de 3 cartes. La table suivante montre les groupes possibles, classés du plus fort au plus faible:

1er Groupe	Clan Ordonné	3 cartes de la même couleur et de valeurs consécutives	
2ème Groupe	Equipe Scottentot	3 cartes de la même valeur	
3ème Groupe	Clan	3 cartes de la même couleur	
4ème Groupe	Groupe Ordonné	3 cartes de valeurs consécutives	
5ème Groupe	Horde Sauvage	toute autre combinaison de 3 cartes	

Un groupe plus fort gagne le combat contre un groupe plus faible. Par exemple, un Groupe Ordonné perd contre une Equipe Scottentot, mais bat une Horde Sauvage. Si les 2 joueurs possèdent un groupe de même rang de part et d'autre de la carte borne, on fait la somme des valeurs des 3 cartes composant chaque groupe et le groupe ayant le plus fort total l'emporte. Si les valeurs des deux groupes sont égales, c'est le groupe ayant été complété le 1^{er} qui l'emporte.

Les bornes

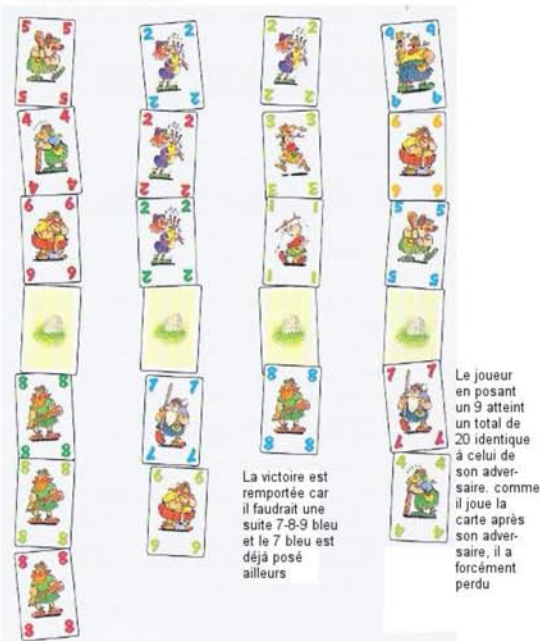
A son tour, et avant de jouer sa carte, on peut réclamer une ou plusieurs bornes. Pour cela, on doit d'abord avoir un groupe complet devant les bornes demandées. De plus, on doit prouver que l'adversaire ne peut nous battre à cet endroit.

Si notre adversaire a également un groupe complet (3 cartes) de l'autre côté de la borne demandée, la situation est évidente. En revanche, si le groupe de l'adversaire n'est pas complet, on doit prouver qu'il est impossible à cet adversaire de former un groupe plus fort, quelque soit la ou les cartes posées pour compléter le groupe. A cette fin, vous pouvez écarter des cartes déjà jouées face visible, mais on ne peut utiliser aucune information de sa propre main.

Si les 2 groupes sont de la même force (même rang, même total des 3 cartes), le joueur qui a joué la dernière carte perd la borne. Cependant, son adversaire ne pourra la prendre qu'à son propre tour.

Lorsque l'on prend une borne, on ramasse la carte et on la place devant soi, à côté du groupe victorieux. Les joueurs ne pourront plus jouer de cartes à cette borne.

Exemple: Les groupes de la partie supérieure sont plus forts que ceux de la partie inférieure



Fin du jeu

La partie se termine immédiatement après qu'un joueur ait remporté 3 bornes adjacentes ou 5 bornes quelconques. Ce joueur est alors proclamé vainqueur, et aucune autre borne ne peut être réclamée.

Si l'on joue plusieurs parties, le gagnant de chaque partie marque 5 points et le perdant marque 1 point par borne remportée. A la fin du nombre de partie décidé, le joueur avec le plus haut total gagne.

Un autre exemple aide à mieux comprendre

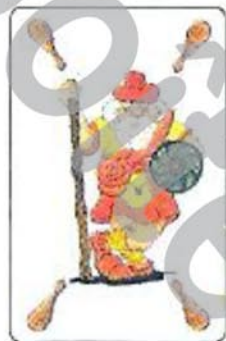


CARTES "TACTIQUE"

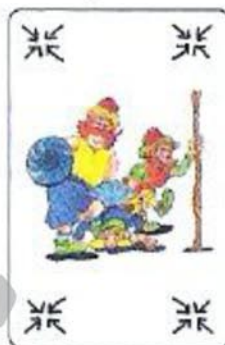
Mac Farlane



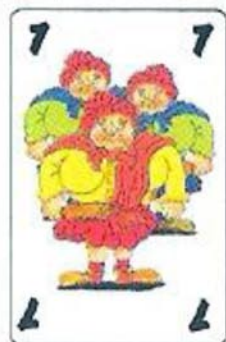
Mac Gregor



Redéploiement



Troupe de soutien



Porteur de bouclier



Boue



Eclaireur



Brouillard



Déserteur



Traître

