BUT DU JEU

Une brise printanière flotte sur les Highlands écossais. Les oiseaux gazouillent et rien, non rien, ne semble venir troubler la paix des pâturages à moutons s'étendant entre les villages de Tottenbury Nord et Tottenbury Sud. Mais cela ne dure pas bien longtemps. Car, venant du Nord et du Sud, se font entendre des cris de bataille. Soudain, les hommes des deux villages se font face. Armés jusqu'aux dents de leurs marteaux, massues et cornemuses (si, si, la cornemuse est une arme), ils vont tenter de déplacer les bornes délimitant les pâturages à moutons. Il faut en effet rappeler que, chaque année, la fonte des neiges déplace les bornes. Tottenbury Nord comme Tottenbury Sud craignent donc de perdre au profit du village voisin détesté de précieux pâturages.

Et comme cela ne peut être, les hommes se rassemblent pour bien montrer ce qui appartient à chacun. Ils s'unisssent donc quels que soient leurs clans. Votre mission, si vous l'acceptez, est donc de constituer les équipes les plus efficaces possibles afin de s'emparer des bornes.

En clair, chaque joueur essaye de s'approprier le plus de bornes délimitant la frontière entre les deux villages. Le joueur qui possède cinq bornes ou trois bornes adjacentes gagne la partie.

MATÉRIEL

- 54 cartes clan, 6 par couleur avec des valeurs de 1 à 9 (chaque couleur représentant un clan),
- 9 cartes borne,
- 10 cartes tactique,
- 1 carte avec diverses opportunités
- Ces règles.

Il y a deux façons de jouer. L'une avec les règles de base, l'autre selon les règles avancées.

RÈGLES DE BASE

PRÉPARATION

- On place les neuf cartes bornes sur une ligne horizontale entre les deux joueurs.
- On ne se sert pas des 10 cartes tactique que l'on laisse dans la boîte.
- On mélange les cartes clan et chaque joueur en reçoit six, faces cachées, qu'il prend en main sans les montrer à son adversaire.
- Les cartes restantes forment une pioche face cachée.
- On détermine le premier joueur. Comme le jeu se déroule en Ecosse, c'est le joueur qui a le moins d'argent sur lui qui commence. Si l'on fait plusieurs parties, ensuite c'est le vainqueur de la partie précédente qui commence.

DÉROULEMENT

La partie se déroule avec l'alternance des tours de chaque joueur. A son tour, le joueur choisit une carte et la place face visible de son côté sous une des bornes. Les cartes suivantes doivent être placées sous les précédentes de façon à être toujours visibles. Sous chaque borne, il ne peut y avoir au maximum que trois cartes de chaque joueur.

Après le placement de la carte, le joueur pioche une carte pour en avoir toujours six en main. Quand la pioche est épuisée, on ne tire plus de carte mais le jeu se poursuit normalement.

En tant que chef de village, le joueur décide comment grouper les cartes de son côté. Son objectif est de construire un groupe plus fort que celui de l'adversaire, situé de l'autre côté de la borne. Un groupe complet est constitué de trois cartes.

Un groupe plus fort bat un groupe plus faible. Par exemple, une bande bat le Peuple mais perd contre une Équipe. S'il y a une égalité sur une borne, c'est le groupe avec le plus fort total des trois cartes qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a complété son groupe le premier qui l'emporte.

Le tableau suivant indique les groupes possibles du plus fort au plus faible:

1. CLAN ORGANISÉ
Straight Flush; 3 cartes de la même couleur avec des valeurs consécutives.

2. ÉQUIPE
Three of a Kind; 3 cartes de même valeur.

3. CLAN
Flush; 3 cartes de la même couleur.

4. BANDE
Straight; 3 cartes avec des valeurs consécutives.

5. PEUPLE
Wild Hand; N'importe quel ensemble de 3 cartes.

LES BORNES: À tout moment pendant son tour, mais avant de piocher une carte, le joueur peut revendiquer une ou plusieurs bornes. Pour ce faire, il fout avoir un groupe complet de trois cartes sous cette borne. Le joueur doit être capable de prouver que l'adversaire ne peut le battre à cet endroit.

Si l'adversaire a aussi un groupe de trois cartes sous cette borne, la situation est évidente. Mais si l'adversaire a moins de trois cartes, le joueur doit démontrer que l'adversaire ne peut plus constituer un groupe de plus forte valeur. Cette démonstration utilise toutes les cartes visibles sur la table mais ne peut pas utiliser les cartes que le joueur possède dans sa main.

Si les deux groupes sont à égalité (même rang, même total des cartes), le joueur qui a posé la dernière carte perd cette borne. Rappel: on ne peut pas revendiquer de bornes pendant le tour de l'adversaire.

Une fois qu'un joueur prend possession d'une borne, il place la carte borne correspondante, devant lui, à côté du groupe ayant permis la victoire. De nouvelles cartes ne peuvent plus être jouées pour cette borne.

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

La victoire est remportée car il faudrait une suite 7-8-9 bleu et le 7 bleu est déjà posé ailleurs.

Le joueur en posant un 9 atteint un total de 20 identique à celui de son adversaire. Comme il joue la carte après son adversaire, il a forcément perdu.

FIN DU JEU

La partie s'achève immédiatement quand l'un des joueurs a revendiqué avec succès trois bornes adjacentes, ou un total de cinq bornes. Ce joueur a gagné.

Si on joue plusieurs parties, le vainqueur d'une partie marque cinq points. Le perdant marque un point pour chaque borne déjà revendiquée. Le joueur avec le plus de points après plusieurs parties a gagné!

Un autre exemple aide à mieux comprendre.

RÈGLES AVANCÉES

On joue selon les mêmes règles que le jeu de base avec les changemants suivants.

PRÉPARATION

On mélange les 10 cartes tactique pour former une pioche face cachée. Chaque joueur reçoit six cartes clan.

DÉROULEMENT

A son tour, le joueur peut jouer une carte clan ou une carte tactique. A la fin de son tour, le joueur doit piocher une carte du paquet clan ou du paquet tactique pour avoir à nouveau six cartes en main. Quand un paquet est épuisé, on ne peut plus y piocher de carte et le jeu continue normalement.

Les cartes tactique servent à influencer les groupes. Quand un joueur ne peut pas jouer de carte clan, il peut choisir de passer ou de jouer une carte tactique. Deux cas de figure: un joueur n'a plus d'espace disponible pour poser des cartes de son côté des bornes ou il ne lui reste plus que des cartes tactique en main.

LES BORNES

Les cartes tactique qui n'ont pas encore été jouées ne peuvent pas servir à empêcher un joueur de réclamer une borne. Une fois qu'un joueur réclame une borne, les cartes tactique ne peuvent plus être jouées sur cette borne.

LES CARTES TACTIQUE

Il y a 10 cartes tactique. On peut les jouer à la place d'une carte clan. Un joueur peut avoir autant de cartes tactique en main qu'il le souhaite dans la limite de six cartes. On ne peut pas jouer plus d'une carte tactique que son adversaire. En d'autres termes, un joueur peut toujours jouer une carte tactique sauf s'il a déjà posé une carte tactique de plus que son adversaire.

Chaque carte tactique a une capacité spéciale et appartient à l'une de ces trois catégories.

1. LES CARTES TACTIQUE MORAL

Ces cartes sont jouées de la même façon que les cartes clan.

Chef (MacFarlane, MacGregor): Les chefs sont des cartes joker. On joue une carte chef comme une carte clan mais on définit sa couleur et sa valeur quand on prend une borne. Par exemple, vous avez déjà posé une carte 7 rouge. Si vous posez un Chef, cela vous donne la possibilité d'ajouter un 5, 6, 8 ou 9 rouge pour former un Clan Organisé, ou un 7 pour faire une Equipe.

Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul chef de son côté des bornes. Si un joueur ayant déjà posé un Chef, pioche le second, il ne peut pas le jouer et doit le garder en main jusqu'à la fin de la partie.

Troupe de soutien: On joue cette carte comme une carte clan de valeur 7 mais on définit sa couleur quand on réclame la borne.

Porteur de Bouclier: On joue cette carte comme une carte clan mais on définit sa valeur (pas plus élevée que 3) et sa couleur quand on réclame la borne.

2. LES CARTES TACTIQUE ENVIRONNEMENT

Ces cartes sont jouées, face visible, sous une carte borne disponible et y restent jusqu'à la fin de la partie.

Brouillard: Cette carte désorganise les groupes.

On additionne la valeur des cartes jouées pour déterminer le vainqueur (le plus fort total l'emporte).

Boue: Pour réclamer cette borne, il faut maintenant quatre cartes de chaque côté.

3. LES CARTES TACTIQUE RUSE

Ces cartes sont jouées, face visible, à côté de la pioche de cartes tactique et demeurent là jusqu'à la fin de la partie.

Éclaireur: Le joueur pioche trois cartes des deux paquets ou d'un seul. Puis il choisit deux cartes de sa main qu'il place face cachée au bas du (ou des) paquet correspondant.

Redéploiement: Le joueur choisit une carte clan ou tactique de son côté d'une borne non réclamée. Il la place face visible sur une autre borne disponible ou la défaussse face visible à côté du paquet tactique sans recouvrir d'autre carte.

Déserteur: Le joueur choisit une carte clan ou tactique du côté adverse d'une borne non réclamée. Il la défausse face visible à côté du paquet tactique sans recouvrir d'autre carte.

Traître: Le joueur choisit une carte clan (pas une carte tactique) du côté adverse d'une borne non réclamée et la place face visible sur une autre borne disponible de son côté.

VARIANTE

Après plusieurs parties du jeu de base, vous aurez peut-être envie d'essayer cette variante. Un joueur ne peut revendiquer une borne qu'au début de son tour, avant de jouer une carte. Cela retarde la possesion d'une borne d'un tour et donne l'opportunité à l'adversaire de retourner la situation en sa faveur en jouant des cartes tactique. Cette variante peut également s'appliquer avec le jeu de base sans les cartes tactique.

CARTES TACTIQUE

MacFarlane

MacGregor

Troupe de soutien

Porteur de Bouclier

Boue

Éclaireur

Redéploiement

Brouillard

Déserteur

Traître

Illustrations : Bärbel Skarabela, Dorien Boekhorst.
Mise en page : Stefan Meeuwsen.

©2013 Bergsala Enigma Benelux B.V.
©2013 Reiner Knizia

Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations dans vos archives. ATTENTION : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Fabriqué en CE. Photos non contractuelles.

LES JEUX DES HIGHLANDS

Nul part en Ecosse, on ne peut trouver plus typique que les Highlands. Des châteaux sombres (souvent remplis de fantômes), des biscuits au beurre emballés dans du papier (on a l'impression de croquer du beure en les goûtant), des cornemuses (qui servaient originalement à se faire entendre sur de grandes distances dans les Highlands), des jupes écossaises et pour finir les célèbres jeux des Highlands. Certains disent qu'il servaient à l'origine à sélectionner les meilleurs hommes pour les troupes. D'autres disent que ces jeux étaient des tests de force entre bûcherons des Highlands. Quoiqu'il en soit, du marteau au tronc d'arbre, de nos jours à ces jeux il n' y a rien qui ne puisse pas être lancé, le plus loin possible bien entendu. On voit aussi apparaître des célébrités, des parachutistes dans le ciel. On y danse, on joue de la musique.

Si pour une raison ou une autre vous ne pouvez assister à cet événement, rassurez-vous: avec *Schotten-Totten* vous possédez un jeu des Highlands dans un mini format.

Amusez-vous!