

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SCHOTTEN-TOTTEN

BUT DU JEU

Chaque joueur essaye de constituer le groupe le plus fort sur chaque partie d'un mur qui sépare 2 villages antagonistes. Le joueur qui possède 5 parties du mur ou 3 murs adjacents gagne la partie.

MATERIEL

54 cartes clan, 6 par couleur avec des valeurs de 1 à 9 (chaque couleur représentant un clan).
9 cartes mur.

PREPARATION

Placez les 9 cartes mur sur une ligne horizontale entre les 2 joueurs. Mélangez les cartes clan, chaque joueur en reçoit 6 face cachée. Les cartes restantes forment une pioche face cachée. Déterminez le 1^{er} joueur. Si l'on fait plusieurs parties, c'est le vainqueur de la partie précédente qui commence.

DEROULEMENT

Le jeu se fait alternativement entre les 2 joueurs. A son tour, le joueur choisit une carte et la place face visible de son côté derrière un des murs. On ne peut pas placer plus de 3 cartes derrière un mur et les cartes doivent rester visibles.

Après le placement de la carte, le joueur pioche une carte. 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 de l'autre côté du mur en question. Un groupe complet est constitué de 3 cartes. Le tableau suivant indique les groupes possibles du plus fort au plus faible :

1 ^{er} groupe	Clan organisé	3 cartes de la même couleur avec des valeurs consécutives
2 ^{eme} groupe	Equipe	3 cartes de même valeur
3 ^{eme} groupe	Clan	3 cartes de la même couleur
4 ^{eme} groupe	Groupe organisé	3 cartes avec des valeurs consécutives
5 ^{eme} groupe	Peuple	N'importe quel ensemble de 3 cartes

Un groupe plus fort bat un groupe plus faible. Par exemple, un groupe organisé bat le peuple mais perd contre une équipe. S'il y a une égalité sur un mur, c'est le groupe avec le plus fort total des 3 cartes qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a complété son groupe le 1^{er} qui l'emporte.

LES MURS FRONTIERES

A son tour et avant de jouer une carte, le joueur peut revendiquer un ou plusieurs murs. Pour le faire, il faut avoir un groupe complet de 3 cartes sur ce mur. 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 3 cartes sur ce mur, la situation est évidente. Mais si l'adversaire a moins de 3 cartes, le joueur doit démontrer que l'adversaire ne peut plus constituer un groupe de plus forte valeur. Cette démonstration ne peut se baser sur les cartes que le joueur a en main mais sur les cartes déjà posées.

Si les 2 groupes sont à égalité (même rang, même total des cartes), le joueur qui a posé la dernière carte perd ce mur. Mais, on ne peut revendiquer un mur que lors de son propre tour.

Lorsque l'on a revendiqué un mur, on prend la carte mur correspondante et on a place devant soi à côté du groupe victorieux. On ne peut plus jouer de carte sur ce mur.

FIN DU JEU

Le jeu se finit immédiatement quand l'un des joueurs a revendiqué 3 murs adjacents, ou un total de 5 murs. Ce joueur a gagné. On ne peut plus revendiquer de mur à ce moment.

Si l'on joue plusieurs parties, le vainqueur d'une partie marque 5 points. Le perdant marque un point pour chaque mur déjà revendiqué. Le joueur avec le plus de points après plusieurs parties a gagné.

REGLES AVANCEES

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

PREPARATION

On mélange les 10 cartes tactique pour former une pioche face cachée. Chaque joueur reçoit sept cartes clan. La main des joueurs est maintenant de sept cartes.

DEROULEMENT

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 sept 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 formations. Quand un joueur ne peut pas jouer de carte clan, il peut choisir de passer ou de jouer une carte tactique. Cela se produit dans deux cas : un joueur peut déjà avoir rempli toutes les bornes disponibles de son côté ou un joueur n'a que des cartes tactique en main.

10

3. LES CARTES TACTIQUES RUSE

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

Eclaireur: 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 défausse 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.

13

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 l'influencer.

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 qu'il le souhaite dans la limite de sept 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.

I. 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 pos-

11

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 possession 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 TACTIQUES

MacFarlane MacGregor



Troupe de soutien



Porteur de Bouclier



14

sibilité 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 grande que 3) et sa couleur quand on réclame la borne.

2. LES CARTES TACTIQUES 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 formations. 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.

12

Boue



Redéploiement

Eclaireur



Brouillard



Déserteur



Traître



P 2004 PS-games, www.ps-games.nl
C 2004 Reiner Knizia

SCHÖTTEN TOTTENSM



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



2

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.



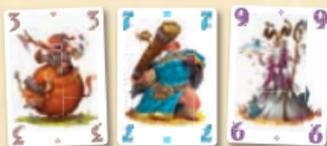
Suite

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 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 :



Un joueur contrôle **trois Bornes adjacentes**.



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** :

❶ **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 : **Reiner Knizia**

Illustrations : **Djib**

Gestion de projet et traduction : **Virginie Gilson**

Responsable de gamme : **Ludovic Papaïs**

édition française, adaptation et relecture : **IELLO**

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

WWW.IELLO.INFO

SUIVEZ-NOUS SUR

