

SCHOTTEN TOTTENZTM



Règles
du jeu

La journée s'annonçait si tranquille. Une bûche dans la cheminée. Du haggis dans les assiettes. Et... BLAM ! Voici qu'un coup sourd fait trembler tout le château et renverse votre chope de single malt ! Sacrilège ! Votre voisin, encore lui, a décidé de vous déloger de votre demeure ! Regardez-le, en bas, qui s'acharne sur votre Muraille. Sans doute le temps est-il venu d'ajouter un peu d'huile dans vos relations ? Bouillante, comme il se doit !



Aperçu et but du jeu

À chaque tour, envoyez une de vos troupes sur le front afin de créer les formations les plus puissantes possible ! Selon votre camp, défendez le château ou assaillez-le du mieux que vous pouvez ! La moindre brèche dans la Muraille peut être fatale.

Si l'Assaillant parvient à endommager 4 morceaux de la Muraille ou à endommager 2 fois la même, il remporte la partie. Le Défenseur l'emporte s'il défend le château avec succès jusqu'à ce que la pioche soit vide, obligeant l'Assaillant à se retirer.





Éléments de jeu

60 Cartes Siège

Les cartes Siège représentent les combattants qui assaillent ou défendent le château. **Chaque carte Siège existe en 5 couleurs différentes et possède une force allant de 0 à 11** (0 étant la plus faible).



11 Cartes Tactique (voir variante p.14)

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



7 Tuiles Muraille

Les tuiles Muraille représentent le château en plein siège, lorsqu'elles sont mises côte à côte. Chacune d'entre elles montre une partie de **la Muraille en bon état d'un côté et une partie endommagée de l'autre**. Au bas de chaque tuile sont indiqués **la combinaison et le nombre de cartes nécessaires** pour gagner le combat en face de cette tuile.

Bon état



Endommagée

3 Pions Chaudron d'huile

Les pions Chaudron d'huile appartiennent au joueur qui défend le château, et lui **permettent de retirer une carte jouée par l'Assaillant** devant une des tuiles.



2 Cartes Aide de jeu

Les cartes Aide de jeu servent de rappel et décrivent les combinaisons demandées par les tuiles Muraille.

2 Silhouettes

Les Silhouettes permettent de rappeler quel joueur joue l'**Assaillant**, et lequel joue le **Défenseur**.



1 A



4



4





Mise en place

- 1 Installez-vous l'un en face de l'autre, et désignez un joueur qui devient **l'Assaillant** (il prend la Silhouette du cuisinier **B** pour l'indiquer). L'autre devient le **Défenseur**, il prend les **3 pions Chaudron d'huile** et la Silhouette du poulet **A**.
- 2 Placez les **7 tuiles Muraille côte-à-côte** dans l'ordre indiqué par l'illustration pour former le château. Orientez-le de sorte que l'Assaillant soit à l'extérieur du château, du côté indiquant les combinaisons.
- 3 Mélangez toutes les cartes **Siège** et formez une pioche face cachée.
- 4 Piochez chacun **6 cartes Siège**, constituant votre main, que vous seul pouvez regarder.



2



3



1 B





Déroulement de la partie

En commençant par l'Assaillant, puis à tour de rôle, suivez toutes les phases suivantes :

- ❶ Réaliser une action de début de tour (facultatif)
- ❷ Jouer une carte
- ❸ Piocher une carte
- ❧ Revendiquer sa supériorité (Assaillant uniquement)

❶ Réaliser une action de début de tour (facultatif)



Battre en retraite (Assaillant uniquement)

Au début de votre tour, vous pouvez Battre en retraite devant la ou les tuiles Muraille de votre choix.

Pour cela, défaussez toutes les cartes de votre côté du château situées devant les tuiles de votre choix.

Passez ensuite à **Jouer une carte**.



Jeter un Chaudron d'huile (Défenseur uniquement)

Au début de votre tour, vous pouvez jeter un Chaudron d'huile du haut de la Muraille.

Pour cela, défaussez la carte la plus proche de la Muraille du côté de l'Assaillant face à la tuile Muraille de votre choix. Remettez un pion Chaudron d'huile dans la boîte. Vous ne pouvez jeter qu'un Chaudron par tour au maximum, avec un maximum de 3 pour toute la partie.

Passez ensuite à **Jouer une carte**.



② Jouer une carte

Choisissez **une carte** parmi celles de votre main et placez-la de votre côté devant l'une des tuiles Muraille en respectant les conditions suivantes :

- Le nombre de cartes de votre côté devant cette tuile Muraille ne doit pas dépasser **le nombre demandé par la tuile**. La valeur d'une carte n'a aucune importance pour être jouée. Vous pouvez donc toujours jouer n'importe quelle carte devant n'importe quelle tuile tant que le nombre de cartes est respecté.
- Placez la première carte que vous jouez devant chaque tuile Muraille contre cette tuile, puis les suivantes les unes par-dessus les autres, légèrement décalée vers le bas. Il est nécessaire de pouvoir toujours voir les valeurs et couleurs de toutes les cartes déjà jouées.

N'intervertissez pas l'ordre des cartes placées, cela peut avoir une influence sur les cartes défaussées à cause des Chaudrons d'huile.

POULE CONTRE CUISINIER

Si vous jouez un 0 devant une tuile Muraille alors qu'un 11 de la même couleur est déjà présent de l'autre côté de cette tuile, défaussez les deux cartes (le 0 et le 11 de la même couleur). De la même manière, défaussez aussi les deux cartes lorsque vous jouez un 11 en face d'un 0 de la même couleur. Le nombre de cartes autorisées ne doit jamais être dépassé, même avant de défausser les cartes.

Passez ensuite à **Piocher une carte**.

③ Piocher une carte

Complétez votre main en piochant la **première carte de la pioche**. Après avoir pioché (et avoir potentiellement revendiqué la supériorité - voir page suivante), c'est au tour de votre adversaire.

Si vous devez piocher alors que la pioche est vide, passez à **Fin de la partie**.

⊗ **Revendiquer sa supériorité** (Assaillant uniquement)

À tout moment durant son tour, l'Assaillant peut **revendiquer** sa supériorité en face d'une ou plusieurs tuiles Muraille où il possède une formation complète. **Une formation est complète dès lors qu'elle possède autant de cartes qu'il y a de rectangles représentés sur la tuile.**

Pour revendiquer sa supériorité, l'Assaillant doit prouver qu'il est impossible pour le Défenseur de créer une formation complète supérieure à la sienne. Deux cas peuvent se présenter au moment où l'Assaillant revendique sa supériorité :

⊗ **Il existe une formation complète de chaque côté de la tuile Muraille**

Comparez alors les formations, comme indiqué dans les pages suivantes, pour savoir laquelle est supérieure.

⊗ **Le Défenseur n'a pas de formation complète en face de l'Assaillant**

L'Assaillant doit montrer, à l'aide de toutes les cartes ayant déjà été jouées et défaussées durant la partie (et donc connues des deux joueurs), **que sa formation ne peut et ne pourra être battue**, qu'importent les cartes que le Défenseur pourrait ajouter. Il n'a pas besoin de se préoccuper des cartes 0 et 11, ni des chaudrons qui pourraient tous éliminer d'autres cartes.



Exemple : l'Assaillant peut revendiquer la tuile.

COMPARER LES FORMATIONS

La condition visible sur une tuile indique quels types de formations sont pris en compte lorsque l'Assaillant veut revendiquer sa supériorité face à cette tuile. Une formation d'un type qui n'est pas pris en compte devient alors une formation de type « Somme ».

Pour plus de détails, regardez les “Types de Formations” dans les pages suivantes”.



Tous les types de formations sont pris en compte.



Seules les formations de type « Somme » sont prises en compte.



Seules les formations de types « Même valeur » et « Somme » sont prises en compte.



Seules les formations de types « Couleur » et « Somme » sont prises en compte.

Une formation « Suite Couleur » est donc ici considérée comme une « Somme ».



Seules les formations de types « Suite » et « Somme » sont prises en compte.

Une formation « Suite Couleur » est donc ici considérée comme une « Somme ».

La formation la plus puissante revendique la supériorité.

Si les formations sont de la même puissance, la somme la plus élevée est supérieure. Si les sommes sont égales, la formation complétée en premier est supérieure.



Exception

En face de cette tuile, la formation avec la somme la plus basse (-) est considérée comme supérieure.

Note : Gardez donc en tête qu'une formation puissante mais pas prise en compte ne l'emportera jamais face à une formation faible mais prise en compte.

Si l'Assaillant parvient à revendiquer sa supériorité en face d'une tuile Muraille, retournez la tuile pour montrer le côté endommagé. **Si elle est déjà du côté endommagé ou si vous retournez ainsi une 4^e tuile, passez à Fin de la partie.**

Défaussez ensuite toutes les cartes jouées de part et d'autre de cette tuile Muraille : de nouvelles formations pourront y être jouées. Si l'Assaillant ne parvient pas à revendiquer sa supériorité, rien ne se passe.



DÉFAUSSER DES CARTES

Lorsque vous défaussez des cartes (quelle qu'en soit la cause), placez-les sur le côté de la table, visibles de vous et de votre adversaire. Triez-les par couleur, de sorte que vous puissiez facilement voir quelles cartes ont déjà été jouées.

Types de formation

Ci-dessous sont présentées, de la plus puissante à la plus faible, les types de formations réalisables en face des tuiles Muraille.

Suite couleur

Toutes les cartes sont de la **même couleur et de valeurs successives**.

Elles peuvent avoir été jouées dans n'importe quel ordre.



Même valeur

Toutes les cartes ont la **même valeur**.



Couleur

Toutes les cartes sont de la **même couleur**.



Suite

Toutes les cartes sont de **valeurs successives et de couleurs quelconques**.

Elles peuvent avoir été jouées dans n'importe quel ordre.



Somme

Les cartes sont **quelconques**.



Exemples



L'Assaillant a joué la plus puissante formation possible devant la porte : deux cartes consécutives de même couleur, avec la somme maximale de 21. Le Défenseur ne peut qu'égaliser cette formation, mais il perdra quand même, car il arrivera après. L'Assaillant revendique sa supériorité ici.

La tuile Muraille avec la porte a été endommagée. L'Assaillant y a créé une nouvelle formation. Bien qu'il ait 4 cartes aux valeurs consécutives, cette formation n'est pas prise en compte ici, car la porte endommagée demande simplement d'avoir la plus basse somme. L'Assaillant a donc un total de 6, tandis que le Défenseur a 5. Tant qu'au moins deux cartes 0 sont encore dans la pioche ou dans la main d'un joueur, la supériorité ne peut pas être revendiquée ici.





L'Assaillant a joué 3 cartes de la même couleur. Avec cette formation ayant un total de 14, il a donné au Défenseur un faux sentiment de sécurité : complétée par n'importe quelle carte violette, sa formation sera plus forte que celle de l'Assaillant. Cependant, tant qu'il existe encore au moins une carte violette non jouée, la supériorité ne peut pas être revendiquée. L'Assaillant décide alors de Battre en retraite, en défaussant les cartes qu'il a jouées ici...



... laissant ainsi le Défenseur à la merci de n'importe quelle formation supérieure à trois cartes de la même couleur.

Après que l'Assaillant a ajouté deux 1 en face de ce mur, le Défenseur peut craindre l'ajout d'un troisième 1, permettant à l'Assaillant de revendiquer sa supériorité.

Le Défenseur décide d'utiliser un des Chaudrons d'huile pour retirer le premier 1 de l'Assaillant.

Puisqu'il ne reste qu'un seul 1 dans le camp adverse, le danger immédiat a été repoussé. Pour revendiquer sa supériorité, il serait plus prudent pour l'Assaillant de Battre en retraite de nouveau afin ainsi d'avoir plus de chances de mettre efficacement en place une nouvelle formation, bien que cela coûte de nombreux tours.





Fin de la partie

L'Assaillant remporte la partie s'il déclare sa supériorité devant une tuile Muraille endommagée, ou s'il endommage une 4^e Muraille.

Lorsqu'un joueur doit terminer son tour en piochant une carte Siège mais que la pioche est vide, la partie prend fin à la place. Le Défenseur remporte la partie. Si le Défenseur ne peut pas jouer de cartes Siège parce que toutes les formations de son côté de la Muraille sont complètes, il remporte également la partie.

Revanche ?

Pour connaître le véritable gagnant, nous vous recommandons de jouer deux parties à la suite, en échangeant vos rôles.

Si le même joueur l'emporte à chaque fois, il est l'incontestable vainqueur.

Si les deux joueurs l'emportent une fois chacun, suivez les points suivants pour connaître le joueur dont la victoire est la plus resplendissante :

- Si les deux joueurs l'emportent en tant qu'Assaillants, celui dont la pioche est la plus remplie au moment de sa victoire l'emporte.
- Si les deux joueurs l'emportent en tant que Défenseurs, celui avec le plus grand nombre de tuiles Muraille en bon état et de pions Chaudron inutilisés cumulés l'emporte.

En cas d'égalité, il n'y a pas de vainqueur. Vous devez donc rejouer.





Variante tactique

Pour cette variante, jouez avec les règles décrites précédemment, en intégrant les changements décrits ci-dessous.

Mise en place

Mélangez toutes les cartes **Tactique** et formez une pioche que vous placez à côté de la pioche de cartes **Siège**.

Piochez chacun 7 cartes **Siège** au lieu des 6 habituelles.

Déroulement de la partie

Lorsque vous piochez pour compléter votre main à 7 cartes, choisissez la **pioche** dans laquelle vous piochez. Si la pioche de cartes **Tactique** est vide, vous ne pouvez plus y piocher de cartes, mais la partie continue normalement.

Cartes Tactique

Vous pouvez avoir en main autant de cartes de chaque type que vous le souhaitez, dans la limite de 7 autorisées.

Lorsque vous jouez une carte, vous pouvez jouer une carte **Siège** ou une carte **Tactique**.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte **Tactique** de plus que votre adversaire.

Exemple

Votre adversaire a joué une seule carte **Tactique** depuis le début de la partie. Vous en avez joué deux, c'est-à-dire une de plus que votre adversaire. Vous ne pouvez plus en jouer tant qu'il n'en a pas joué une deuxième.

Chaque carte Tactique possède une capacité spéciale :



TROUPE D'ÉLITE

Ces cartes se jouent comme des cartes Siège.



♣ **Joker (x 2) :** Cette carte constitue un Joker et prend la couleur et la valeur de votre choix au moment où l'Assaillant revendique sa supériorité.



♣ **Espion :** Cette carte a une valeur de 10. Elle prend la couleur de votre choix au moment où l'Assaillant revendique sa supériorité.



♣ **Porte-Bouclier :** Cette carte constitue un Joker et prend la couleur et la valeur (parmi 1, 2 et 3) de votre choix au moment où l'Assaillant revendique sa supériorité.



ACTIONS

Ces cartes sont placées hors de la zone de jeu, près du bord de la table, immédiatement après avoir été jouées.



♣ **Redéploiement :** Choisissez n'importe quelle carte de votre côté de la Muraille et jouez-la devant une autre tuile Muraille au choix de votre côté, ou défaussez-la.



♣ **Recrutement :** Choisissez une carte défaussée et jouez-la devant une tuile Muraille au choix de votre côté.



♣ **Désertion :** Choisissez une carte jouée du côté de l'adversaire et défaussez-la.



❖ **Traîtrise :** Choisissez une carte jouée du côté de l'adversaire et jouez-la de votre côté de la Muraille.

❖ **Explosion :** Défaussez les cartes des deux côtés de la tuile Muraille de votre choix.

❖ **Soutien :** Choisissez deux cartes défaussées et mélangez-les dans la pioche. Vous ne pouvez jouer le Soutien que s'il y a au moins deux cartes dans la défausse.

❖ **Échange :** Choisissez chacun trois cartes de votre main, et échangez ces cartes avec votre adversaire.



CRÉDITS

Auteur : **Reiner Knizia**

Illustrations : **Djib**

Gestion de projet : **Ludovic Papaïs**

Responsable de gamme : **Ludovic Papaïs**

Graphisme : **Lenaïg Bourgoïn**

Rédaction : **Xavier Taverne**

© 2020 - 2021 IELLO. © Dr Reiner Knizia,

Tout droit réservé. IELLO - 9, avenue des Érables,

lot 341, 54180 HEILLECOURT www.iello.com

SUIVEZ-NOUS SUR

