

Règles du Schotten Totten

Comment jouer à Schotten Totten

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Revendiquer des bornes frontières en posant les meilleures combinaisons de cartes face à votre adversaire.
- **Mécanique principale** : Poser une carte par tour devant une borne pour former des combinaisons de trois cartes (type poker).
- **Condition de victoire** : Contrôler 5 bornes quelconques ou 3 bornes adjacentes pour gagner immédiatement.

Salut ! Alors, tu veux te lancer dans **Schotten Totten** ? Excellente idée, c'est un petit duel de cartes malin, rapide et addictif signé Reiner Knizia. Imagine deux clans écossais qui se disputent une frontière borne par borne. Ton objectif : envoyer tes meilleurs guerriers défendre chaque **borne** en posant des cartes plus fortes que celles de ton adversaire. Si tu connais les combinaisons du poker, tu vas te sentir comme chez toi. Et si ce n'est pas le cas, pas de panique, on va tout détailler ensemble !

Ce que contient la boîte

- **54 cartes Clan** : numérotées de 1 à 9, en 6 couleurs différentes. Ce sont tes troupes, tes guerriers du quotidien.
- **9 tuiles Borne** : elles forment la frontière entre les deux joueurs.
- **10 cartes Tactique** : utilisées uniquement dans la variante avancée (on y revient plus bas).
- **2 aides de jeu** : un petit récap des combinaisons pour chaque joueur.

Mise en place de la partie

L'installation est ultra rapide, en trois minutes vous êtes lancés :

- Alignez les **9 tuiles Borne** en une rangée au centre de la table. Elles dessinent la frontière entre vous deux.
- Mélangez les **54 cartes Clan** et formez une **pioche** face cachée sur le côté.
- Chaque joueur pioche **6 cartes** en main (gardez-les secrètes !).
- Le joueur qui a voyagé le plus récemment en Écosse commence. Sinon, tirez au sort, ça marche aussi.

Vous voilà face à face, chacun d'un côté de la frontière. C'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

Chacun joue à tour de rôle. Votre tour se décompose en deux étapes simples :

Poser une carte

Choisissez **une carte** de votre main et posez-la face visible devant la **borne** de votre choix, de votre côté de la frontière. Attention, une fois posée, une carte ne bouge plus ! Chaque borne peut accueillir au maximum **3 cartes** de chaque côté. Quand vous posez une deuxième ou troisième carte, décalez-la légèrement pour bien voir toutes les cartes de votre formation.

Piocher une carte

Après avoir posé votre carte, piochez la première carte de la **pioche** pour revenir à 6 cartes en main. Si la pioche est vide, on continue sans piocher, tout simplement.

Petite astuce : ne concentrez pas toutes vos bonnes cartes sur une seule borne. Votre adversaire pourrait facilement abandonner celle-ci et dominer partout ailleurs !

Les combinaisons pour revendiquer une borne

Quand les deux joueurs ont posé 3 cartes devant une même **borne**, on compare les formations. Exactement comme au [poker \(Texas Hold'em\)](#), certaines combinaisons sont plus fortes que d'autres. Voici le classement, de la plus forte à la plus faible :

Rang	Combinaison	Description	Exemple
1	Suite couleur	3 cartes de la même couleur avec des valeurs qui se suivent	4-5-6 rouges
2	Brelan	3 cartes de la même valeur	8-8-8
3	Couleur	3 cartes de la même couleur (valeurs quelconques)	2-5-9 verts
4	Suite	3 cartes de valeurs successives, couleurs différentes	3-4-5 multicolores
5	Somme	3 cartes quelconques (aucune combinaison)	1-6-8 variés

En cas d'égalité de combinaison (par exemple, deux suites couleur), c'est la formation dont la **somme des valeurs** est la plus élevée qui l'emporte. Et si c'est encore égal ? Le joueur qui a posé sa troisième carte en premier sur cette borne la remporte. L'ordre dans lequel vous posez vos cartes dans une suite n'a aucune importance : seules les valeurs finales comptent.

Comment revendiquer une borne

Après avoir posé votre carte (et avant de piocher), vous pouvez **revendiquer une ou plusieurs bornes**. Pour cela, il faut normalement que les deux joueurs aient 3 cartes posées devant cette borne.

Le cas classique

Les deux côtés ont 3 cartes : comparez les combinaisons selon le tableau ci-dessus. Le

gagnant récupère la **tuile Borne** et la place sous sa formation. Plus personne ne peut poser de carte sur cette borne, même si l'adversaire n'avait pas terminé sa formation.

Revendiquer avant que l'adversaire ait fini

Cas spécial très malin : si vous avez vos 3 cartes posées et que votre adversaire n'a pas encore complété son côté, vous pouvez quand même revendiquer la borne. Mais à une condition stricte : vous devez **prouver de manière irréfutable**, en vous basant uniquement sur les cartes visibles sur la table (pas celles en main !), que votre adversaire ne pourra jamais battre votre combinaison, quelles que soient les cartes qu'il pose ensuite. C'est un peu le moment « échec et mat » du jeu.

Conseil stratégique : pensez à surveiller les cartes déjà posées sur toutes les bornes. Si le 9 rouge est déjà joué ailleurs, votre adversaire ne pourra plus l'utiliser pour compléter une suite couleur rouge. Ces informations sont précieuses pour revendiquer en avance !

Fin de partie et victoire

La partie s'arrête **immédiatement** dès qu'un joueur remplit l'une de ces deux conditions :

- **3 bornes adjacentes** (côte à côte dans la ligne) sous son contrôle.
- **5 bornes au total** (peu importe leur position) sous son contrôle.

Ce joueur est déclaré vainqueur. Simple et efficace !

Si vous souhaitez jouer en plusieurs manches, voici comment compter les points :

Joueur	Points marqués
Vainqueur de la manche	5 points
Perdant de la manche	1 point par borne qu'il contrôle

Définissez ensemble un nombre de manches avant de commencer. Le joueur avec le plus de points à la fin de toutes les manches remporte la victoire finale.

[IMAGE_FIN]

Variante tactique avec les cartes spéciales

Une fois que vous maîtrisez le jeu de base (en général après 2 ou 3 parties), il est temps de

pimentent les choses avec les **cartes Tactique**. Si vous aimez les jeux de cartes où la stratégie peut basculer en un instant, comme [6 qui prend !](#) ou [le Lama](#), vous allez adorer cette variante.

Changements à la mise en place

Mélangez les **10 cartes Tactique** pour former une seconde **pioche** à côté de la pioche Clan. Chaque joueur reçoit cette fois **7 cartes Clan** en main (une de plus qu'en mode classique).

Changements en cours de partie

À votre tour, vous pouvez jouer soit une **carte Clan**, soit une **carte Tactique**. Au moment de piocher, choisissez dans quelle pioche prendre votre carte (Clan ou Tactique). Votre main reste à 7 cartes. Règle importante : vous ne pouvez jamais avoir joué plus d'**une carte Tactique de plus** que votre adversaire. Si vous en avez déjà posé deux et lui une seule, vous devez attendre qu'il en joue une avant de pouvoir en poser une nouvelle.

Détail des cartes Tactique

Les cartes Tactique se divisent en trois catégories :

Les troupes d'élite

Ces cartes se posent devant une borne, comme une carte Clan classique :

- **Joker** (x2) : cette carte peut prendre la couleur ET la valeur de votre choix, mais seulement au moment où vous revendiquez la borne. Un seul Joker autorisé par joueur sur la frontière. Si vous piochez le second alors que le premier est déjà posé, il reste bloqué dans votre main.
- **Espion** : une carte de **valeur 7** dont vous choisissez la couleur au moment de revendiquer.
- **Porte-Bouclier** : une carte de **valeur 1, 2 ou 3** dont vous choisissez la couleur et la valeur exacte au moment de revendiquer.

Les modes de combat

Ces cartes se posent directement sur une **tuile Borne** pour modifier ses règles :

- **Colin-Maillard** : sur cette borne, on oublie les combinaisons. Seule la **somme des valeurs** des cartes compte.
- **Combat de Boue** : sur cette borne, il faut poser **4 cartes** de chaque côté au lieu de 3. Ça rallonge le combat !

Les ruses

Ces cartes ne se posent pas devant une borne. Vous réalisez leur action puis vous les placez face visible dans une **défausse** à côté de la pioche (consultable à tout moment) :

- **Chasseur de Tête** : piochez 3 cartes depuis l'une ou les deux pioches. Puis remettez 2 cartes de votre main sous la pioche correspondante.
- **Stratège** : prenez une de vos cartes (Clan ou Tactique) posée devant une borne non revendiquée, et déplacez-la devant une autre borne non revendiquée, ou défaussez-la.
- **Banshee** : retirez une carte (Clan ou Tactique) du côté adverse devant une borne non revendiquée et défaussez-la.
- **Traître** : prenez une **carte Clan** du côté adverse devant une borne non revendiquée et posez-la de votre côté devant une borne non revendiquée. Un sacré retournement de situation !

Si vous cherchez d'autres jeux de cartes malins pour deux joueurs ou plus, jetez un oeil aux [Cinq Rois](#) ou encore à [Faraway](#), qui partagent ce plaisir de combos bien pensées.

Variante experts

Vous enchaînez les parties et vous voulez corser le défi ? Voici un petit changement de règle qui change tout : dans cette variante, vous ne pouvez **revendiquer une borne qu'au début de votre tour**, avant de poser une carte (et non plus juste après). Cela laisse à votre adversaire une chance de réagir avec une carte Tactique ou de compléter sa formation avant que vous ne réclamiez la borne. Les parties deviennent plus tendues et stratégiques. À réserver aux

duellistes aguerris !