

Schotten-Totten

- **Materiali di Gioco**
 - 54 Carte in 6 colori (ogni colore rappresenta un clan), ogni carta riporta un valore da 1 a 9;
 - 9 Carte con la rappresentazione di un menir;
 - 10 Carte Speciali;
- **Preparazione**
 - Piazzare le 9 Carte Menir una accanto all'altra sino a formare un'unica riga, la quale dividerà i 2 giocatori;
 - Mischiare le carte clan in modo da formare un mazzo;
 - Ogni giocatore pesca dal mazzo 6 carte, in modo da costituire la propria mano iniziale (non dovranno essere visibili all'avversario);
 - Si sorteggia chi tra i 2 giocatori inizierà il proprio turno di gioco, in caso di più partite consecutive, il precedente vincitore sarà automaticamente il nuovo primo giocatore;

- **Svolgimento**

Il giocatore di turno, dovrà scegliere tra le carte della propria mano quale giocare e su quale menir posizionarla. Il valore della carta dovrà risultare ben visibile per tutta la durata della partita; prima di passare, il giocatore dovrà ripristinare la carta giocata pescandone un'altra dal mazzo. Lo scopo è quello di formare con le proprie carte su di ogni menir una combinazione di gioco che risulti vincente al fine di aggiudicarsene il controllo. Si ricorda che al massimo ogni giocatore potrà piazzare su ogni menir 3 carte.

Qui di seguito le combinazioni valide:

- Scala Reale: 3 carte del medesimo colore con valori consecutivi;
- Tris: 3 carte del medesimo valore;
- Colore: 3 carte del medesimo colore;
- Scala: 3 carte di qualsiasi colore con valori consecutivi;
- Misto: 3 carte di qualsiasi colore e valore;

E' chiaro che la combinazione più forte batte quella più debole, dando diritto al giocatore di ottenere il controllo del menir. In caso di combinazione mista, la somma più alta delle carte giocate, darà al giocatore il controllo del menir. Nel caso in cui, la medesima combinazione venga giocata sullo stesso menir, la conquista sarà assegnata al primo giocatore che avrà giocato la sua 3° carta. In caso contrario, se l'avversario deciderà di non piazzare la sua 3° carta, per l'assegnazione del controllo, l'ipotetico vincitore non potrà dichiarare all'inizio del proprio turno la conquista del menir.

All'inizio del proprio turno e quindi prima di aver giocato, una delle carte dalla propria mano, il giocatore potrà dichiarare il controllo di uno o più menir, anche se non sarà presente una combinazione valida (3 carte), se dimostra che l'avversario non potrà giocare una più forte. In questo caso, per avvalorare la propria posizione di controllo, lo si dovrà evincere dalle sole carte giocate sul tavolo, escludendo quelle della propria mano.

- **Fine del Gioco**

Il gioco termina immediatamente, quando un giocatore conquista 3 carte menir consecutive (una di seguito all'altra) oppure 5 carte menir in qualsiasi posizione esse siano.

In caso di più partite, è possibile calcolare nel seguente modo i punteggi:

il vincitore di ogni partita guadagna sempre 5 punti, mentre l'avversario perde 1 punto per ogni carta menir conquistata. Al termine, il vincitore sarà colui che ha accumulato più punti.

Nell'edizione 2004, sono state aggiunte alle carte clan anche 10 carte tattica che andranno anch'esse mischiate per costituire il mazzo di gioco, qui di seguito le caratteristiche:

- 1 Carta Mac farlane e 1 Carta Mac Gregor: valgono come Jolly, quindi qualsiasi colore e valore. Possono essere giocate 1 sola per giocatore;
- Verstarkung (7 Nero): ha un valore 7 e di qualsiasi colore;
- Schildtrager (123 Nero): può valere 1 – 2 – 3 di qualsiasi colore;
- Schlamm: posizionata su una carta menir, permette al giocatore di piazzare sino a 4 carte invece di 3;
- Spaher (Occhi): giocata permette di controllare la mano avversaria;
- Umgruppieren (4 Frecce Convergenti): muovi una carta giocata da un menir all'altro;
- Nebel (Nuvole): il controllo di un menir non è più assegnato in base alla combinazione più forte, ma bensì dalla somma algebrica delle carte giocate sullo stesso;
- Deserteur (Bicchiere): prendi una carta giocata dall'avversario ed aggiungila alla propria mano, purchè sia già stato assegnato il controllo del menir;
- Verrater: prendi qualsiasi carta giocata dal tuo avversario e la giochi sul tuo lato;