

## **SCHOTTEN-TOTTEN** (ed. PS Games)

di Reiner Knizia, per 2 giocatori da 8 anni in su

durata di una partita: circa 20 min.

### **Componenti**

54 carte Clan in 6 colori (un colore per Clan, con valori da 1 a 9)

9 carte Pietra di confine

10 carte Tattica

### **Preparazione**

Piazzare le 9 carte Pietra a formare una riga orizzontale tra i due giocatori.

Mescolare le carte Clan e porre il mazzo coperto da un lato della riga.

Ogni giocatore pesca 6 carte dal mazzo (mano iniziale) e le tiene in mano senza farle vedere all'avversario.

Decidere a caso il primo giocatore. Se si disputano più partite, il vincitore della partita precedente sarà il primo giocatore della nuova partita.

Le carte Tattica non vengono utilizzate nel gioco base (vedi dopo).

### **Svolgimento del gioco**

Il giocatore di turno sceglie una carta dalla propria mano e la piazza in corrispondenza di una carta Pietra nel proprio lato di gioco, con lo scopo di realizzare delle combinazioni di 3 carte Clan che consentano di appropriarsi della Pietra. Il valore delle carte apposte dovrà risultare ben visibile per tutta la durata della partita. Dopo aver giocato la carta Clan, il giocatore potrà reclamare una Pietra (vedi dopo), quindi concluderà il proprio turno pescando una nuova carta dal mazzo per riportare a 6 la propria mano. Se il mazzo dovesse andare esaurito, non verrà pescata alcuna carta e il gioco continuerà ugualmente.

Le combinazioni (o formazioni) valide sono le seguenti, indicate dalla più forte alla più debole:

**3 carte dello stesso colore con valori consecutivi (Scala Reale)**

**3 carte dello stesso valore (Tris)**

**3 carte dello stesso colore non consecutive (Colore)**

**3 carte consecutive di colori diversi (Scala)**

**3 carte non consecutive di colori diversi**

Ovviamente la combinazione più forte batte la più debole, permettendo di aggiudicarsi la Pietra (essa viene spostata sul proprio lato di gioco accanto alla formazione che se l'è aggiudicata). Se i giocatori piazzano la stessa combinazione su una pietra, vince quella con la somma dei valori più alta. Nel caso in cui anche le somme sono identiche, vince il giocatore che ha completato la formazione per primo.

Dopo aver giocato la propria carta e prima di pescarne una nuova il giocatore può dichiarare il controllo su una Pietra se ha completato la combinazione di 3 carte e se, sulla base delle carte già presenti sul tavolo (non quelle in mano), riesce a dimostrare che l'avversario non potrà realizzare una combinazione più forte della propria.

### **Fine del gioco**

Il gioco termina immediatamente se un giocatore conquista 3 carte Pietra adiacenti o 5 carte Pietra non adiacenti.

Nel caso vengano giocate più partite, il vincitore guadagna sempre 5 punti, mentre il perdente guadagna 1 punto per ogni Pietra conquistata. Alla fine il vincitore sarà colui che ha accumulato più punti.

### **Carte Tattica**

All'inizio del gioco le 10 carte Tattica vanno mescolate e costituiscono un altro mazzo coperto posto accanto al mazzo di carte Clan. Alla fine del proprio turno il giocatore può ripristinare la propria mano di carte pescando dall'uno o dall'altro mazzo. Se al proprio turno il giocatore dispone di una carta Tattica, egli può decidere di giocare una carta di questo tipo al posto di una carta Clan, con l'unica restrizione che non è possibile giocare carte Tattica in più rispetto a quelle già giocate dall'avversario. Se per esempio il giocatore attivo ha già giocato una carta Tattica, egli deve aspettare che anche l'avversario ne giochi una prima di poterne giocare un'altra. Se un giocatore non può giocare una carta Clan (ha solo carte Tattica in mano o ha completato tutte le possibili combinazioni nella sua area di gioco), egli può passare oppure giocare una carta Tattica. Le carte Tattica non hanno alcuna influenza sulle Pietre già conquistate.

Descrizione delle carte Tattica:

**Leader** (MacFarlane e MacGregor, indicati dal simbolo mazza): valgono come jolly, il colore ed il valore vengono decisi al momento in cui viene reclamato il possesso di una carta Pietra. Ogni giocatore può giocare un solo Leader durante una partita, se dovesse pescare l'altro è costretto a tenerlo in mano fino alla fine della partita.

**Rinforzi** (7 nero): ha valore 7 e colore qualsiasi, da decidere al momento in cui viene reclamato il possesso di una carta Pietra.

**Portatore di scudo** (3-2-1 nero): può avere valore 1, 2 o 3 e colore qualsiasi, da decidere al momento in cui viene reclamato il possesso di una carta Pietra.

**Nebbia**: il giocatore piazza questa carta vicino ad una carta Pietra (sul lato corrispondente alla propria area di gioco) e fa sì che questa carta non venga più assegnata sulla base della combinazione più forte, ma solo sulla base della somma algebrica dei valori delle carte giocate.

**Fango**: il giocatore piazza questa carta vicino ad una carta Pietra (sul lato corrispondente alla propria area di gioco) e fa sì che i giocatori possano reclamare la carta sulla base di una combinazione di 4 carte (per lato) anziché 3.

**Ricognizione** (simbolo occhi): il giocatore piazza questa carta vicino al mazzo di carte Tattica (sul lato corrispondente alla propria area di gioco) e la lascia scoperta fino alla fine del gioco. Egli sceglie uno dei 2 mazzi e pesca 3 carte, quindi prende 2 carte qualsiasi dalla propria mano e le ripone coperte sulla cima del corrispondente mazzo.

**Nuovo raggruppamento** (simbolo frecce convergenti): il giocatore piazza questa carta vicino al mazzo di carte Tattica (sul lato corrispondente alla propria area di gioco) e la lascia scoperta fino alla fine del gioco. Egli sceglie una delle proprie carte Clan o Tattica giocate su una Pietra non ancora conquistata e la sposta su uno spazio disponibile. In alternativa questa carta può essere scartata ben visibile accanto al mazzo di carte Tattica, mettendola sul proprio lato di gioco.

**Diserzione** (simbolo bicchiere): il giocatore piazza questa carta vicino al mazzo di carte Tattica (sul lato corrispondente alla propria area di gioco) e la lascia scoperta fino alla fine del gioco. Egli sceglie una carta Clan o Tattica dell'avversario, giocata su una Pietra non ancora conquistata, e la scarta ben visibile accanto al mazzo di carte Tattica, mettendola sul lato dell'avversario.

**Tradimento** (simbolo pietra di confine e freccia): il giocatore piazza questa carta vicino al mazzo di carte Tattica (sul lato corrispondente alla propria area di gioco) e la lascia scoperta fino alla fine del gioco. Egli sceglie una carta Clan (non Tattica) dell'avversario, giocata su una Pietra non ancora conquistata, e la piazza sul proprio lato in uno spazio disponibile

**VARIANTE PER ESPERTI**: il giocatore può prendere possesso di una carta Pietra solo all'inizio del proprio turno, cioè prima di giocare una carta. Questo sistema fa

slittare di un turno la cattura di una Pietra e permette all'avversario di reagire giocando una carta in suo favore.

Traduzione italiana a cura di **Cesare “fabri” Benanti**, liberamente basata su quella inglese fornita da Cocktail Games. La presente traduzione non vuole in alcun modo sostituirsi a quella contenuta nella confezione di gioco, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti del gioco ed il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari.