

SCHOTTEN TOTTEN



Reglamento

Una cálida brisa primaveral cruza los valles escoceses, mientras los pájaros comienzan a cantar y la nieve se derrite lentamente. Tu preciada aldea va quedando al descubierto poco a poco y las piedras que marcan tu territorio comienzan a asomar. La tierra está suave y las piedras fácilmente podrían deslizarse unos metros hacia la aldea vecina, consiguiéndote ese terreno extra que tu clan tanto necesita. Después de todo, ¿quién se va a dar cuenta, no?

De pronto, escuchás el silbido de un flechazo. Parece que tu vecino tuvo la misma idea y está empujando piedras para agrandar su territorio. Utilizá tus cartas para crear las mejores formaciones de batalla para defender tu aldea. ¡Controlá suficientes Piedras para ganar la partida!



Resumen y objetivos

Lanzate a una pelea en la que vale todo y recuperá el control de la Frontera entre vos y tu oponente. Envió miembros de tu clan a defender las Piedras y consolidá tu fuerza jugando la mejor combinación de cartas. Para ganar, tenés que ser el primero en controlar 5 Piedras a lo largo de toda la Frontera, o 3 Piedras adyacentes.



Componentes



54 cartas de Clan numeradas del 1 al 9 (en 6 colores)



10 cartas Tácticas



9 fichas de Piedra



2 ayudamemorias



1 reglamento



Componentes del juego

Cartas de Clan

Las cartas de Clan representan a los guerreros de tu clan escocés a los que vas a enviar a defender las Piedras. Cada carta de Clan viene en 6 colores diferentes y tiene un valor que va del 1 al 9 (siendo 1 la de menor valor).



Cartas Tácticas (ver variante en pág. 12)

Las cartas Tácticas representan los aliados de tu clan que te ayudarán a reforzar tu estrategia para controlar las Piedras. Cada carta Táctica tiene una habilidad especial representada por un símbolo negro. Se juegan en lugar de las cartas de Clan.



Fichas de Piedra

Representan la Frontera por la cual lucharán a lo largo de la partida.



Preparación

- 1 Colocar las 9 fichas de Piedra formando una línea entre vos y tu oponente. Esta línea representa la Frontera por la cual van a luchar.
- 2 Mezclar todas las cartas de Clan y colocarlas en una pila, boca abajo, para formar el mazo.
- 3 Cada jugador roba 6 cartas de Clan.
- 4 Elegir al jugador inicial al azar.



1

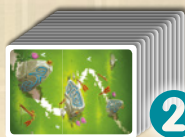
Frontera



Jugador 1



3



2

Mazo

Jugador 2



3

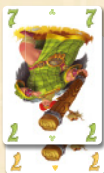




Desarrollo de la partida

Comienza el jugador inicial. En tu turno elegí una carta de tu mano y jugala boca arriba junto a una Piedra, de tu lado de la Frontera. **Una vez que jugás una carta junto a una Piedra, no puede moverse.** Luego robá una carta y el turno pasa a tu oponente. En caso de que ya no queden más cartas en el mazo, la partida continúa sin robar cartas.

Una ficha de Piedra no puede tener más de 3 cartas de cada lado de la Frontera.



Nota

Al jugar una carta de Clan junto a una Piedra que ya tenía una carta, se debe colocar de manera tal que se pueda distinguir toda la combinación que defiende dicha Piedra (como se ve en el ejemplo).



Condiciones para reclamar una Piedra

Luego de jugar una carta junto a una Piedra, y antes de robar una carta nueva, podés reclamar el control de una o más Piedras. **Solo podés reclamar el control de una Piedra en la que ambos ya hayan jugado 3 cartas de su lado de la Frontera.**



Excepción: Es posible reclamar el control de una Piedra en la que tu oponente todavía no haya jugado 3 cartas, siempre y cuando puedas demostrar que no hay ninguna combinación de cartas que supere a la tuya. Para hacerlo, solo podés apelar a las cartas ya jugadas (las cartas que tengas en la mano **no** cuentan).



Reclamar una Piedra

Para reclamar el control de una Piedra tenés que tener una **combinación de cartas que supere a la de tu oponente**. Estas combinaciones, de mayor a menor, son las siguientes:



Escalera de Color

Tres cartas del mismo color con valores consecutivos



Pierna

Tres cartas del mismo valor



Color

Tres cartas del mismo color



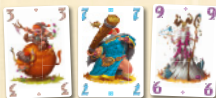
Escalera

Tres cartas con valores consecutivos



Suma

Cualquier otra combinación de 3 cartas



El orden en el que jugás las cartas es indistinto a la hora de formar Escaleras.

En caso de empate entre combinaciones, gana la de mayor valor. Si ambas tienen el mismo valor, el jugador que haya colocado primero su tercera carta en esa Piedra será quien pueda reclamarla.

Cuando tomes el control de una Piedra, colocala debajo de tu combinación de cartas. A partir de este momento, tu oponente ya no puede jugar cartas de Clan en esa Piedra, incluso aunque todavía no haya jugado las 3 cartas.

Ejemplo

En una Piedra, tu oponente ya jugó 3 cartas (7 verde, 4 violeta, 3 azul) y vos 2 (5 verde y 5 rojo). En tu turno, jugás el 5 azul en esa Piedra. Antes de robar una carta, reclamás y tomás el control de la Piedra ya que tu combinación es mayor que la de tu oponente (tu Pierna vs. su Suma). Colocá la Piedra debajo de tu combinación; luego robá una carta y terminá tu turno.





Final de la partida

La partida termina inmediatamente cuando se cumple una de las siguientes dos condiciones:



Un jugador controla
3 Piedras adyacentes.



Un jugador controla **5 Piedras**
a lo largo de la Frontera.

El jugador que cumpla con una de estas condiciones es el ganador.

Si desean jugar varias rondas, el ganador obtiene 5 puntos de victoria, y su oponente obtiene 1 punto de victoria por cada Piedra que controle. El jugador con más puntos al final de las rondas será el ganador.

Nota

Antes de comenzar la partida, definan cuántas rondas se van a jugar.





Variante Táctica

Para esta variante, se utilizan las reglas básicas pero con los siguientes cambios:

Preparación

Mezclar todas las cartas Tácticas y hacer un mazo Táctico junto al mazo principal. Cada jugador roba **7 cartas de Clan**, una más que en las reglas básicas.



Desarrollo de la partida

En tu turno podés jugar una carta de Clan o una carta Táctica. Cuando robes una carta para volver a tener 7 cartas en la mano, podés elegir entre robar del mazo de Clan o del mazo Táctico. Cuando uno de los mazos se acabe, la partida continúa normalmente robando del otro mazo.

Es posible que en algún momento solo tengas cartas Tácticas en la mano o que no haya más Piedras en las que puedas jugar cartas de Clan. En este caso podés elegir pasar tu turno sin jugar cartas o jugar una carta Táctica.



Cartas Tácticas

Podés tener tantas cartas Tácticas en la mano como desees, siempre y cuando respetes el límite máximo de 7 cartas en mano. **No podés jugar más de una carta Táctica más que las que haya jugado tu oponente.**

Ejemplo

Tu oponente jugó 1 carta Táctica y vos jugaste 2. Como ya jugaste una carta más que tu oponente, no podés jugar más cartas Tácticas hasta que tu oponente juegue otra.

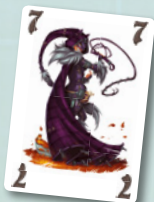


Cada carta Táctica tiene una habilidad especial que pertenece a alguna de las siguientes **3 categorías**:

❶ Tropas de Elite (se juegan como cartas de Clan)



❧ **Comodín (x2)**: cuenta como una Carta de Clan a la cual podés elegirle el color y número al momento de reclamar la Piedra en la que la jugaste. **Cada jugador solo puede tener un Comodín de su lado de la Frontera.** Si ya jugaste un Comodín y robaste el segundo, tenés que conservarlo en tu mano hasta el final de la partida.



❧ **Espía**: cuenta como una Carta de Clan de valor 7 a la cual podés elegirle el color al momento de reclamar la Piedra en la que la jugaste.



❧ **Escudero**: cuenta como una Carta de Clan de valor 1, 2 o 3 a la cual podés elegirle el color al momento de reclamar la Piedra en la que la jugaste.



② Modos de Combate (se juegan sobre las Piedras)



🔴 **Gallito Ciego:** al reclamar el control de una Piedra que tenga Gallito ciego solo se considera la suma de los valores de las cartas, sin importar las combinaciones.

🔴 **Lucha en el barro:** para reclamar una Piedra que tenga Lucha en el Barro las combinaciones deben armarse con 4 cartas de cada lado de la Frontera en lugar de 3.

③ Artimañas (se juegan boca arriba al lado del mazo)

Al jugar una carta Táctica de Artimaña, se cumple su efecto y luego se la coloca boca arriba, al lado del mazo, formando así la pila de descarte. Las cartas en la pila de descarte se pueden revisar en cualquier momento.



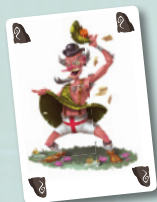
🔴 **Reclutador:** robá un total de 3 cartas de uno o ambos mazos. Elegí dos cartas de tu mano y colocalas en el fondo del mazo correspondiente.



Estratega: elegí una carta de Clan o Táctica de tu lado de la Frontera en una Piedra no reclamada y colocala en otra Piedra no reclamada; o descartala.



Banshee: elegí una carta de Clan o Táctica del lado de tu oponente en una Piedra no reclamada y descartala.



Traidor: elegí una carta de Clan del lado de tu oponente en una Piedra no reclamada y colocala en una Piedra no reclamada de tu lado.





Modo experto

Si ya estás familiarizado con las reglas del juego, es posible que quieras agregarle un poco más de dificultad. Esta variante sigue las reglas básicas con un cambio: **solo podés reclamar el control de las Piedras al principio de tu turno, antes de jugar una carta.**

Esto complica el proceso de controlar Piedras considerablemente, dándole a tu oponente una oportunidad para dar vuelta la batalla en el último segundo con las cartas de Táctica.



CRÉDITOS

Diseño del juego: **Reiner Knizia** • Ilustraciones: **Djib**

Coordinación de producto: **Virginie Gilson**

Publicación, adaptación y corrección de pruebas: **IELLO**

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Producción editorial: **Emmanuel Rabell y Michel Fischman**

Traducción: **Facundo Kaper** • Revisión: **Mónica Piacentini**

Adaptación gráfica: **Santiago Juárez**



Editado por:
BUREAU DE JUEGOS S.R.L.
J.L. Borges 2342 6C.
(1425) CABA, Argentina
www.bureaudejuegos.com

9 AVENUE DES ÉRABLES
LOT 341, 54180
Heillecourt
Lorraine, France
www.iellogames.com

