

Schotten-Totten

Mise en place

- À portée :
 - Les 9 bornes alignées entre les joueurs.
 - La pioche des  clan face cachée (*sans les 10  tactique*).
 - L'aide de jeu.
- Chacun reçoit 6  clan.

6 couleurs de clan      .
9 cartes (valeur 1 à 9) / couleur.

Un groupe = Les  posées par un joueur sous **une borne**. 3  max / groupe.

3 4 5 > 8 8 8 > 2 7 4 > 2 3 4 > 5 7 3
Suite couleur > Brelan > Couleur > Suite > Groupe quelconque
Si égalité, la somme des  la + forte gagne. Si encore égalité, le groupe complété le 1^{er} gagne.
Les  d'une suite peuvent être posées dans le désordre.

Tour de jeu

1	A. Poser si possible 1  de sa main face visible sous une borne à prendre. B. Pour chacun de ses groupes <u>complets</u> + fort que le groupe adverse, prendre la borne associée. Si le groupe adverse n'est pas complet, prouver que son groupe est le + fort avec les  <u>posées</u>. Prendre une borne = La poser sous son groupe. <i>Variante expert : Faire l'action B, puis l'action A.</i>
2	Piocher si possible 1  .

Fin du jeu : Dès qu'un joueur a pris **3 bornes voisines** ou **5 bornes**, il gagne et marque **+5 points**.
Le perdant marque **+1 point** pour chaque **borne** qu'il a prise.
Le gagnant devient 1^{er} joueur.