

SCHÖTTEN TOTTEN



Manual de Regras

Uma brisa quente de verão sopra pelo vale Escocês enquanto os pássaros começam a cantar e a neve derrete lentamente. Seu precioso vilarejo é lentamente descoberto e as pedras que de nem seu território começam a aparecer. A terra é macia e as pedras poderiam acabar deslizando só um pouquinho para o vilarejo vizinho, garantindo o espaço extra que seu clã precisa. A final de contas, ninguém vai perceber, né?

De repente, uma flecha passa assoviando por sua orelha! Parece que seu vizinho teve a mesma ideia e está agora empurrando pedras para aumentar o território dele. Use suas cartas para criar as melhores formações de batalha e defender seu vilarejo. Reivindique pedras suficientes para ganhar o jogo!



Visão geral e objetivo do jogo

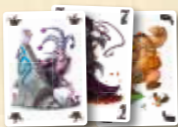
Se jogue em uma luta onde vale tudo e retome controle da fronteira que separa você de seu oponente. Envie membros do seu clã para defender a Pedra e exerça sua força ao jogar a melhor combinação de cartas. Para ganhar, seja o primeiro a controlar cinco Pedras ao longo da fronteira ou três Pedras adjacentes.



Conteúdo



54 cartas de Clã numeradas de 1 a 9 (em 6 cores)



10 cartas Táticas



9 peças de Pedras



2 cartas de Ajuda



1 manual
de regras



Elementos do Jogo

Cartas de Clã

Cartas de Clã representam os membros do seu Clã escocês que você envia por seu território para defender as Pedras da fronteira. Cada carta de Clã vem em seis cores diferentes e possui forças de 1 a 9 (1 sendo a força mais fraca).



Cartas Táticas (ver variante p. 12)

Cartas Táticas representam os aliados de seu clã que lhe dão uma mãozinha e reforçam sua estratégia para reivindicar uma Pedra. Cada carta tem uma habilidade especial representada por um símbolo preto. Elas são jogadas no lugar de uma carta de Clã.



Peças de Pedras

Peças de Pedras representam a fronteira pela qual você luta durante o jogo.



Preparação

- 1 Posicione as 9 peças de Pedra em fila entre você e seu oponente. Esta linha de peças compõe a fronteira que você deseja reivindicar.
- 2 Embaralhe todas as cartas de Clã e as arrume viradas para baixo, formando um baralho.
- 3 Cada jogador compra 6 cartas de Clã.
- 4 O jogador que mais recentemente esteve perto da Escócia é o primeiro a jogar.



1

Fronteira



Jogador 1



3



2

Baralho

Jogador 2



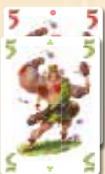
3



O Jogo

A partir do primeiro jogador e seguindo em turnos, escolha uma carta de sua mão e coloque-a virada para cima próxima a uma Pedra em seu lado da fronteira. Depois de posicionada, ela não pode ser movida. Em seguida, compre uma carta e passe a jogada para seu oponente. Se o baralho estiver vazio, continue jogando sem comprar cartas.

Uma pedra não pode ter mais de três cartas em cada lado da fronteira.



Nota

Ao jogar uma carta de Clã próxima a uma Pedra que já tenha outra carta, posicione cuidadosamente a nova carta de modo que você ainda possa ver a composição da formação que está defendendo a Pedra.

Condições para reivindicar uma Pedra

Depois de jogar uma carta e antes de comprar uma nova, você pode reivindicar uma ou várias Pedras. **Você pode reivindicá-las apenas depois de cada jogador posicionar três cartas em seu lado da fronteira.**



Exceção: É possível ainda reivindicar uma Pedra a qual seu oponente não tenha jogado três cartas ainda, mas apenas quando você puder provar que ele não tem como vencer sua combinação de cartas, não importando quais ele ainda possa jogar em seguida. Para isso, você só pode depender das cartas que já tenham sido jogadas (cartas em sua mão não contam).



Reivindicando uma Pedra

Para reivindicar uma Pedra, você deve ter uma **combinação de cartas mais forte do que aquelas jogadas por seu oponente.** Estas combinações, da mais forte para a mais fraca, são descritas da seguinte maneira:



Sequência da mesma cor

Três cartas de forças em sequência e da mesma cor.



Trinca

Três cartas com a mesma força



Mesma Cor

Três cartas da mesma cor



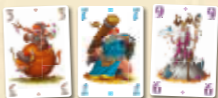
Sequência

Três cartas de forças em sequência e de qualquer cor.



Soma

Quaisquer três cartas



A ordem em que você jogar as cartas não importa para sequências de forças. Se as combinações estiverem empatadas, aquela com o maior total de força ganha. Se o empate permanecer, o jogador que jogou primeiro sua terceira carta naquela Pedra ganha.

Quando você tomar controle de uma Pedra, a posicione abaixo de sua combinação de cartas. A partir desse momento, o seu oponente não pode mais jogar cartas de Clã nesta pedra, mesmo que a combinação dele esteja incompleta ao reivindicá-la.

Exemplo

Em uma Pedra, seu oponente já jogou três cartas (verde 7, roxo 4 e azul 3) e você já jogou duas (verde 5 e vermelha 5). Em seu turno, você joga uma carta azul 5 nesta Pedra. Antes de comprar, você reivindica esta Pedra e ganha por causa da soma de forças da sua combinação. Você pega a Pedra e a põe em seu lado da fronteira, abaixo da combinação vitoriosa.



Fim de Jogo

O jogo termina imediatamente se uma das seguintes situações acontecer:

1

Um jogador controla **três Pedras adjacentes**.

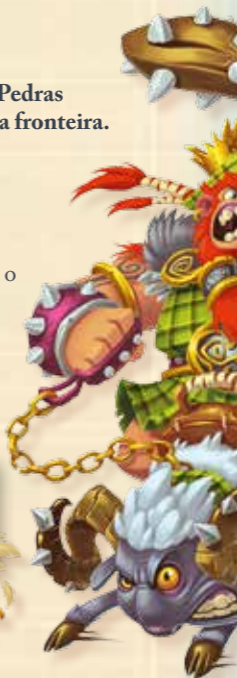
2

Um jogador controla **cinco Pedras em qualquer posição ao longo da fronteira**.

O jogador que controlar estas Pedras é declarado vencedor.

Se você quiser jogar diversas rodadas, o vencedor ganha 5 pontos de vitória e seu oponente ganha tantos pontos de vitória quanto as Pedras que ele controlar. O jogador com mais pontos de vitória ao final do jogo vence

Nota Antes de começar a jogar, combine quantas rodadas serão jogadas.





Variante Tática

Para esta variante, você jogará com as mesmas regras básicas, porém com as mudanças descritas abaixo.

Preparação

Embaralhe todas as cartas de Tática e forme um baralho próximo ao baralho principal.

Cada jogador compra sete cartas de Clã, ou seja, uma carta a mais do que descrito nas regras principais.



O Jogo

Em seu turno, você pode jogar uma **carta Tática ou de Clã**. Ao comprar para voltar a ter sete cartas em mãos, escolha entre comprar uma carta de Clã ou uma carta Tática. Quando um destes baralhos estiver vazio, você não pode mais comprar cartas daquele tipo, e o jogo continua normalmente.

É possível que você se encontre apenas com cartas Táticas em mão ou que você já tenha completado todas as Pedras disponíveis no seu lado da fronteira. Neste caso, você não pode jogar cartas de Clã. Daí em diante, você pode escolher passar a vez e não jogar nenhuma carta, ou jogar uma carta Tática.



Cartas Táticas

Você pode possuir quantas cartas Táticas quiser em sua mão, desde que respeite o número máximo de sete cartas em mãos. **Você não pode jogar mais do que uma carta a mais do que o seu oponente jogou.**

Exemplo

Seu oponente já jogou uma carta Tática enquanto você já havia jogado duas. Você terá então jogado uma carta Tática a mais do que o seu oponente. Deste modo, no seu turno você não poderá jogar uma carta Tática até o seu oponente jogar sua segunda.



Cada carta Tática tem uma habilidade especial que se encaixa em uma destas **três categorias**:

1 Tropas de Elite (jogada como uma carta de Clã)



♣ **Coringa (x2)**: Carta de Clã que você escolhe a cor e força ao reivindicar a Pedra sob a qual ela foi lançada. **Cada jogador pode ter apenas um Coringa em seu lado da fronteira.** Se você já jogou um Coringa ao comprar o segundo, você deve mantê-lo em sua mão até o fim do jogo.



♣ **Espiã**: carta de Clã de força 7 que você escolhe a cor que possui ao reivindicar a Pedra sob a qual ela foi lançada.



♣ **Escudeiro**: carta de Clã de força 1, 2 ou 3 que você escolhe a cor ao reivindicar a Pedra sob a qual ela foi lançada.



2 Modos de Combate (jogados em uma peça de Pedra)



❖ **Blefe às Cegas:** para reivindicar a Pedra que possuir o **Blefe às Cegas** some apenas as forças das cartas lançadas na pedra, sem levar em consideração quaisquer possíveis combinações.

❖ **Luta na Lama:** para reivindicar a Pedra que possuir a **Luta na Lama**, você deve fazer combinações com quatro cartas em ambos os lados da Pedra.

3 Artimanhas (jogadas para cima próximas ao baralho)

Para jogar uma carta Tática de Artimanha, ative seu efeito e a posicione virada para cima, próxima ao baralho. Este novo monte será a pilha de descarte. Você pode olhar o conteúdo da pilha de descarte a qualquer momento.



❖ **Recrutador:** compre três cartas de um ou de ambos os baralhos. Escolha duas cartas de sua mão e as coloque no fundo do baralho correspondente.



Estrategista: escolha uma carta Tática ou de Clã em seu lado da fronteira, que esteja em uma Pedra não reivindicada. Posicione-a virada para cima em uma Pedra não reivindicada diferente, ou a descarte.



Banshee: escolha uma carta Tática ou de Clã no lado da fronteira de seu oponente, que esteja em uma Pedra não reivindicada, e a descarte.



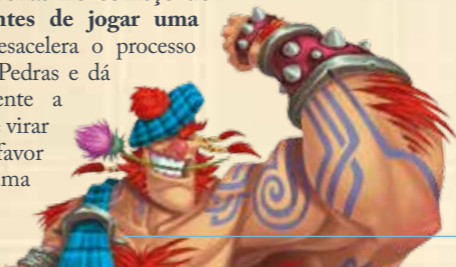
Traidor: escolha uma carta de Clã no lado da fronteira de seu oponente, que esteja em uma Pedra não reivindicada, e a posicione em qualquer Pedra não reivindicada em seu lado.





Para Jogadores Experientes

Se você está familiarizado com as regras descritas anteriormente, você pode querer apimentar um pouco mais o jogo. Esta variante segue as regras básicas do jogo, mas com a seguinte mudança: **você pode reivindicar uma Pedra apenas no começo do seu turno, antes de jogar uma carta.** Isso desacelera o processo de reivindicar Pedras e dá ao seu oponente a possibilidade de virar a batalha a favor dele ao jogar uma carta Tática.



CRÉDITOS

Autor: **Reiner Knizia** • Ilustrações: **Djib**

Gerente de Produto: **Virginie Gilson** • Tradutor (ING): **Danni Loesterphone**

Adaptação & Publicação: **IELLO**

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Editor Geral: **Antonio Sá Neto** • Coordenação de Projeto: **Flávia Najar**

Tradução (POR): **Luisa Kühner** • Revisão: **Flávia Najar**

Adaptação & Publicação em português: **Redbox**

© 2017 IELLO USA LLC. IELLO, SCHOTTEN TOTTEN, e seus logos são marca registrada de IELLO USA LLC.



redboxeditora.com.br

