

Objectif

- Être le 1^{er} joueur à revendiquer soit 5 bornes, soit 3 bornes adjacentes en formant des combinaisons de cartes + fortes que l'adversaire

Mise en place

Chaque joueur

- 6 cartes **Clan** (main de départ)

Commun

- Placer les 9 tuiles **Borne** en ligne au centre de la table, formant la frontière entre les deux joueurs.
- Mélanger les 54 cartes **Clan** (6 couleurs de 9 cartes numérotées de 1 à 9) et former une pioche face cachée

Déroulement d'un tour : les joueurs jouent à tour de rôle (en commençant par le premier joueur choisi au hasard)

1. Jouer une carte de sa main : la placer face visible de son côté sous une borne (3 cartes max / joueur / borne)

2. Optionnel : revendiquer une borne

- La combinaison doit être imbattable (même si l'adversaire n'a pas complété ses 3 cartes)
- Déplacer la **borne** de son côté pour identifier la borne revendiquée (voir ci-contre)

3. Piocher une carte pour revenir à une main de 6 cartes



Combinaisons possibles, de la plus forte à la plus faible

1	Suite couleur Trois cartes de la même couleur de trois valeurs successives.		2	Brelan Trois cartes de la même valeur.		3	Couleur Trois cartes de la même couleur.	
4	Suite Trois cartes de valeurs successives et de couleurs quelconques.		5	Somme Trois cartes quelconques.				

Fin de partie

Condition • Un joueur contrôle 5 **bornes** OU 3 **bornes** adjacentes

Vainqueur • Celui qui atteint une des conditions en premier

Variante : Tactique

Objectif : ajouter de la profondeur stratégique en intégrant les cartes **Tactique** au jeu

Mise en place

- Mélanger les cartes **Tactique** et les placer en une pioche séparée à côté de la pioche principale
- Chaque joueur pioche 7 cartes **Clan** au lieu de 6.

Déroulement d'un tour : règles supplémentaires

- À son tour, jouer soit une carte **Clan**, soit une carte **Tactique**
- Les cartes **Tactique** offrent des actions spéciales
- Impossible de jouer plus d'une carte **Tactique** de plus que son adversaire



Troupes d'élite (jouer comme une carte Clan)



Joker (x2)

- Représente 1 carte **Clan** dont la couleur et la valeur est choisie au moment de revendiquer la **Borne**
- Un joueur ne peut jouer qu'une seule **Joker**
- Si **Joker** déjà posé et pioche du second → on doit le garder en main jusqu'à la fin de la partie



Espion

- Représente 1 carte Clan de valeur 7
- Choisir la couleur au moment de revendiquer la Borne

Porte-Bouclier

- Représente 1 carte Clan de valeur 1, 2 ou 3
- Choisir couleur et valeur (1, 2 ou 3) au moment de revendiquer la Borne

Modes de combat (jouer sur une tuile Borne)



Colin-Maillard

- Permet de revendiquer une **Borne**
- Additionner les cartes jouées sans tenir compte des combinaisons

Combat de Boue

- Permet de revendiquer une **Borne** avec 4 cartes au lieu de 3
- Les 2 joueurs doivent poser 4 cartes de chaque côté

Ruses (jouer face visible à côté de la pioche : constitue la défausse qui peut être consultée à tout moment)



Chasseur de Tête

- Piocher 3 cartes d'une ou des deux pioches et les placer dans sa main
- Défausser 2 cartes de sa main en dessous des pioches correspondantes

Stratège

- Choisir une carte **Clan** ou **Tactique** de son côté sur borne non revendiquée.
- Placer cette carte sur une autre Borne non revendiquée OU la défausser face visible à côté de la pioche

Banshee

- Choisir une carte **Clan** ou **Tactique** du côté adverse placée sur une **Borne** non revendiquée
- Défausser cette carte face visible à côté de la pioche

Traître

- Choisir une carte **Clan** du côté adverse placée sur une **Borne** non revendiquée
- Placer cette carte une **Borne** non revendiquée au choix de votre côté

Variante : Experts

- Nouvelle règle : possible de revendiquer une **Borne** qu'au début de son tour (retarde la revendication)

