

SCHOTTEN-TOTTEN

Wer mit wem gegen wen?

Von den mysteriösen Regeln
der Schotten-Totten zur Klärung ungeklärter
Eigentumsverhältnisse, oder:

DIE SPIELANLEITUNG

SCHOTTEN-TOTTEN ist ein
taktisches Kartenspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren,
Von Reiner Knizio.



T.Nr. 263186



Von den alljährlichen Zwistigkeiten zwischen
South-Tottenham und North-Tottenham, oder:

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Frühlingsluft schwebt über den schottischen Highlands, Vögel tschilpen und tschirpen und nichts, rein gar nichts, scheint den Frieden zu stören, der über der einsamen Schafweide zwischen den Dörfern South-Tottenham und North-Tottenham liegt. Doch hast-du-nicht-gesehen ist es aus mit der Ruhe. Denn von Norden und von Süden her ertönen wilde Schlachtrufe und mit einem Mal stehen sich die Männer der beiden Dörfer gegenüber. Mit Dudelsack, Krücken und Keulen bis an die Zähne bewaffnet, wild entschlossen die Grenzsteine der Schafweide wieder zu-recht-zurück-zurück. Man muss nämlich wissen, dass die Schneesmelze die Grenzsteine jedes Jahr verschiebt. South-Tottenham als auch North-Tottenham fürchten nun, wertvolles Weideland an das ungeliebte Nachbardorf zu verlieren. Und weil das unmöglich sein darf, bieten sie nun alle Männer auf, die sie haben, um zu zeigen, wem hier was gehört. Da sind sich alle Kämpfer eines Dorfes einig, auch wenn sie aus verschiedenen Clans kommen und sich ansonsten nicht vertragen. Tja, da besteht die Kunst für die jeweiligen Dorfältesten nun darin, die richtigen Männer zu schlagkräftigen Abteilungen zusammen-zu-fügen, um den Kampf um die einzelnen Grenzsteine zu gewinnen

Im Klartext: Beide Spieler versuchen, jeweils auf ih-
Seite der Grenzsteine, eine stärkere Abteilung aufzu-

bauen, als der Gegner auf der anderen Seite. Derjenige, dem es gelingt, drei benachbarte Grenzsteine oder insgesamt fünf Grenzsteine für sich zu gewinnen, gewinnt die Weide und das Spiel.

Von sechs Clans und einer Menge Spaß, oder:

DAS SPIELMATERIAL

- 54 Karten in 6 Farben (jede Farbe entspricht einem Clan), jeweils mit den Werten von 1 bis 9,
- 9 Grenzstein-Karten und
- diese Spielanleitung,

**Von verstrichenen Grenzsteinen
bis zur richtigen Aufstellung, oder:**

DIE SPIEL- VORBEREITUNG

- Die 9 Grenzstein-Karten mit etwas Abstand in einer horizontalen Linie zwischen den Spielern auslegen.
- Die restlichen Karten mischen.
- Jeder Spieler bekommt sechs Karten auf die Hand, sodass der Gegenspieler sie nicht sehen kann.
- Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel an ein Ende der Grenzstein-Linie.
- Ausmachen, wer anfängt (da wir in Schottland sind, fängt natürlich der an, der weniger Geld in seiner Tasche mit sich herumträgt; bei nachfolgenden Spielen fängt der Gewinner der vorherigen Partie an).

Von der alles entscheidenden **Schlacht** auf der
Schafweide, oder:

DER SPIELVERLAUF

Wer dran ist, legt eine seiner Handkarlen offen auf seiner Seile hinler eine der Grenzstein-Karten. Weitere Karlen, die im Laufe des Spiels hier noch hinzukommen, kann man platzsparend so übereinander legen, dass man die darunter liegenden Karlen noch erkennen kann. Insgesamt dürfen auf beiden Seiten bis zu drei Karten hinter jeder Grenzstein-Karte liegen.



Nach dem Ausspielen seiner Karte zieht der Spieler eine Karte vom verdeckten Stapel, so dass er wieder sechs Karlen auf der Hand hat. Ist der Stapel aufgebraucht, können keine Karten mehr gezogen werden; das Spiel läuft aber trotzdem weiter.

Ganz abgesehen davon, dass sich die Leute aus South-Tottenbury und North-Tortenbury zwar einig sind, was das Ziel betrifft (nämlich die Eroberung der Schafweide), so sind sich die Clans untereinander doch uneinig. Die Frage für den jeweiligen Dorfältesten lautet also: Wer mit wem am besten kämpfen kann, um auf seiner Seite des Grenzsteines eine stärkere Abteilung aufzubieten, als der Gegner; wobei eine vollständige Abteilung aus drei Karten besteht. Hier ist eine Liste der möglichen Zusammenstellungen - von der stärksten Abteilung bis zur schwächsten:



1. ABTEILUNG:

der geordnete Clair; drei Karten derselben Farbe mit aufeinanderfolgenden Werten.



2. ABTEILUNG:

das Schotten-Totten-Team; drei Karten mit dem gleichen Wert.



3. ABTEILUNG:

der Clair; drei Karten derselben Farbe.



4. ABTEILUNG:

die Schotten-Totten-Staffel; drei Karten mit aufeinanderfolgenden Werten, die Farbe spielt keine Rolle.



5. ABTEILUNG:

die wilde Horde; jede andere Kartenkombination.

Klar, die stärkere Abteilung gewinnt gegenüber einer schwächeren Abteilung; eine Schotten-Totten-Staffel verliert z. B. gegenüber einem Schotten-Totten-Team und gewinnt gegen eine wilde Horde. Haben beide Spieler an einem Grenzstein die gleiche Zusammenstellung angeboten, gewinnt die Abteilung mit der höheren Wertesumme aller drei Karten.

Wenn auch die beiden Wertesummen gleich, gewinnt der Spieler, der mit seiner vollständigen Abteilung zuerst da war.

Die Grenzsteine: Wer dran ist, kann, noch bevor er eine Karte zieht, eine oder mehrere Grenzsteine in Besitz nehmen. Dazu muss er eine vollständige Abteilung aus drei Karten auf seiner Seite der jeweiligen Grenzstein-Karte postiert haben. Und der Spieler muss nachweisen, dass der Gegner diese Abteilung nicht mehr überbieten kann:

Hat der Gegner auf seiner Seite bereits drei Karten an dieser Grenzstein-Karte liegen, ist die Situation offensichtlich, Liegen aber weniger als drei Karten dort, muss der Spieler nachweisen, dass der Gegner keine höherwertige Abteilung mehr aufbieter kann, egal welche Karte er noch ausspielt. Um das zu zeigen, darf er als Information alle ausliegenden Karten benutzen; wohl-gemerkt nur der ausliegenden Karten, Informationen aus der Handkarten sind tabu.

Sind zwei Abteilungen gleich stark (Zusammenstellung und Wertesumme), verliert der Spieler den Grenzstein, der dort die letzte Karte gespielt hat. Sein Gegenspieler kann den Grenzstein im Gegenzug in Besitz nehmen, indem er den eroberten Grenzstein auf sein Seite der siegreichen Abteilung legt.



Hier ein paar Beispiele:

die obere Abteilung schlägt jeweils die untere:



(wenn die blau 7 bereits gespielt ist)



(selbst eine 9 bringt nur dieselbe Summe)

Sobald ein Spieler einen Grenzstein in Besitz nimmt, legt er die entsprechende Grenzstein-Karte vor sich, auf sein Seite seiner jeweiligen Abteilung. An diesem Grenzstein darf keine Karte mehr ausgespielt werden.

Von Siegen auf der ganzen Linie und von Niederlagen, oder:

DAS SPIEL ENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei benachbarte Grenzsteine oder insgesamt fünf Grenzsteine besitzt. Dieser Spieler hat gewonnen; weitere Grenzsteine können nicht mehr in Besitz genommen werden

Finden mehrere Partien hintereinander statt, erhält der Sieger immer fünf Punkte, der Verlierer immer so viele Punkte, wie er Grenzsteine besitzt. Klar, wer zum Schluß die meisten Punkte hat gewinnt.

Der Autor und Verlag danken Dave Farquhar für seine Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels.

Wir geben Ihnen eine Antwort.

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an den ASS-Spielkartenverlag, Gewerbestraße 4-6 in 71144 Steinenbronn schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig

1999 ASS Spielkartenverlag GmbH, 71144 Steinenbronn. Germa
© 1998 Reiner Knizio, Germany

Von Fallschirmspringern, fliegenden Bäumen und Traditionen, oder:

DIE HIGHLAND GAMES

Nirgendwo in Schottland geht es schottischer zu als in den Highlands: Finstere Burgen (gerne mit diversen Gespenstern ausgestaltet), in kariertes Papier eingewickeltes Shortbread (schmeckt so kosten, als ob man in ein Stück Butter beißt), Dudelsäcke (ursprünglich dazu da, um sich über die großen Distanzen in den Highlands zu verständigen), Schottenröcke [die Frage sparen wir uns] und schließlich die berühmten Highland Games. Manche sagen, dass diese einst von den Clan Chiefs ins Leben gerufen wurden, um die besten Leute für ihr Gefolge auszuwählen. Andere behaupten, dass die Games ursprünglich Kraftproben gelangweilter Holzfäller in den Highlands waren. Wie auch immer, vom Hammer bis zum Baumstamm, gibt es heute bei den Games fast nichts, was dabei nicht durch die Gegend geworfen wird - möglichs weil versteht sich. Neben diesen athletischen Vorführungen, gibt sich die TV-Promninenz die Ehre, springen Fallschirmspringer vom Himmel und es gibt Musik und Tanz - und das alles gleichzeitig auf ein und derselben Weide. Sollten Sie, aus welchen Gründen auch immer, leider nicht mit dabei sein können, können Sie sich trösten; Mit SCHOTTEN-TOTTEN besitzen Sie sozusagen ein Highland Game im Miniaturformat.

Viel Spaß-