

SCHOTTEN RENNEN

Thorsten Löpmann

Spieler: 2–4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Spielidee

Wettkampf im Schottenrock

Bei den traditionellen Highland Games müssen sich die Schotten in verschiedenen Disziplinen wie Steinweitwurf, Baumstammstemmen und Fassrollen beweisen. Bei der abendlichen Feier werden die Helden mit Dudelsackspiel, Tänzern und einer lustigen Runde Würfelspiele gefeiert. Wie bei den Highland Games müssen die Spieler auch bei diesem Würfelspiel einen Start-Ziel-Parcours absolvieren. Karte für Karte muss mit den Würfeln überwunden werden. Kilt und Kraft helfen hier nicht weiter, gefragt sind jede Menge Glück und Risikofreude. Sieger ist der Erste, der die Zielkarte erreicht.

Spielmaterial



24 Karten



12 Risiko-
steine



4 Schotten-
figuren



1 Risikowürfel



4 Schotten-
steine



2 Augen-
würfel



1 Würfelbecher
(Schachtel)

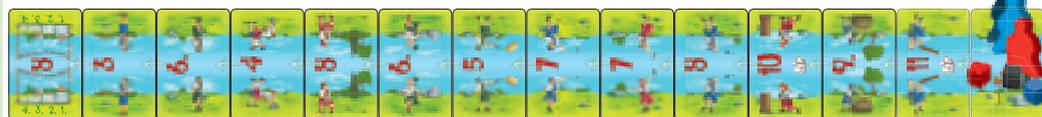
Spielvorbereitung

Die Start- und die Zielkarte werden so auf den Spieltisch gelegt, dass in gerader Linie zwölf Karten zwischen ihnen abgelegt werden können. Auf den restlichen 22 Karten sind rote und weiße Pfeile zu sehen.



Die zehn Karten mit dem roten Pfeil kommen zurück in die Schachtel. Sie werden für das Profirennen benötigt. Die zwölf Karten mit dem weißen Pfeil werden gemischt und offen Karte für Karte, beginnend bei der Startkarte, bis zur Zielkarte ausgelegt.

Spielaufbau bei drei Personen



Zielkarte

Startkarte

Barbara

Marlene

Uwe

Jeder Spieler erhält Figur und Schottenstein in einer Farbe und stellt beide auf die Startkarte, zudem erhält er drei Risikosteine. Nicht benötigte Figuren und Steine bleiben in der Schachtel. Die drei Würfel werden bereitgelegt. Der Spieler, der einem Schotten am ähnlichsten sieht, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielablauf

Beide Augenwürfel werfen

Wer am Zug ist, würfelt gleichzeitig mit beiden Augenwürfeln. Welche Augenzahl der Spieler mindestens erreichen muss, bestimmt die große rote Zahl auf der Karte, vor der die Figur des Spielers steht.

Beispiel: Barbaras Figur steht vor einer „7“. Sie würfelt eine 9, hat damit die Vorgabe der Karte geschafft.



Zahl einer Karte erreicht

Wurde die Zahl der Karte erreicht oder übertroffen, zieht der Spieler seine Figur auf diese Karte. Er muss sich nun entscheiden, ob er weiter würfeln möchte, um die nächste Karte zu überwinden, oder ob er seinen Zug beendet.

Beispiel: Barbara entscheidet sich weiter zu würfeln. Die nächste Karte vor ihrer Figur ist eine „5“. Sie würfelt genau 5 und zieht auf die Karte.



Spielfigur sichern

Wenn ein Spieler sich dazu entscheidet seinen Zug zu beenden, stellt er seinen gleichfarbigen Schottenstein auf die Karte, auf der sich seine Figur befindet und „sichert“ sie.

Beispiel: Barbara entscheidet sich dafür, ihren Zug zu beenden, weil ihr die „8“ als zu schwierig zu würfeln erscheint. Sie setzt ihren Stein zu ihrer Figur.



Dann ist der nächste Spieler am Zug. Wie auf der Startkarte dürfen auch auf allen anderen Karten gleichzeitig mehrere Schottenfiguren/-steine stehen.

Zahl einer Karte nicht erreicht

Erreicht ein Spieler die angegebene Zahl der nächsten Karte nicht, muss er seine Figur auf die Karte zurückziehen und dort stehenbleiben, auf der sein Schottenstein liegt. Ist der Schottenstein auf der Startkarte, beginnt der Spieler beim nächsten Mal erneut mit drei Risikosteinen. Der nächste Spieler ist am Zug.

Risikowürfel einsetzen

Wer die Zahl der nächsten Karte nicht erreicht, hat noch eine Chance. Er gibt einen seiner Risikosteine in die Tischmitte ab und setzt den Risikowürfel ein. Der Risikowurf bietet sich an, wenn ein Spieler glaubt, dadurch die vorgegebene Zahl doch noch erreichen zu können.

Die Zahlen des Risikowürfels werden zu dem zuvor gewürfelten Würfelergebnis hinzugezählt. Bei „Grün“ hat der Spieler auf jeden Fall die nächste Karte geschafft, bei „Rot“ nicht.

Beispiel: Marlenes Figur steht vor der „7“. Sie würfelt nur eine 6. Sie gibt einen Risikostein ab und setzt den Risikowürfel ein. Sie würfelt „grün“, hat damit die Vorgabe der Karte erreicht und darf ihre Figur vorziehen.

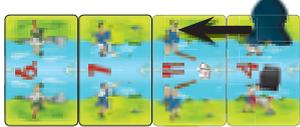


Pro Karte ist nur ein Risikowurf möglich. Aber innerhalb eines Zuges können mehrere Risikowürfe durchgeführt werden. Ein Spieler darf höchstens drei Risikosteine auf einmal besitzen.

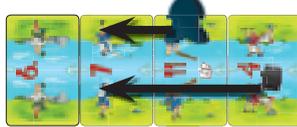
Die 10er und 11er Karten

Diese schwierigen Karten verfügen über zwei Besonderheiten.

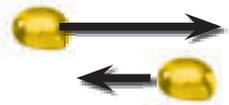
- Eine 10er und 11er Karte kann ein Spieler auch durch einen beliebigen Pasch überwinden! Setzt ein Spieler den Risikowürfel ein, kann er dadurch keinen Pasch würfeln.
- Würfelt ein Spieler, auf einer 10er oder 11er Karte stehend, sofort weiter (ohne zu sichern) und schafft die nächste Zahl, so wird er für seinen Mut belohnt und erhält einen Risikostein zurück. Natürlich nur dann, wenn er weniger als drei Risikosteine besitzt.



A



B



Beispiel: Uwe würfelt einen 4er Pasch und hat damit die 11er Karte geschafft. Er macht weiter und würfelt 1 und 3. Pech! Er setzt seinen Risikostein ein. Mit dem Risikowürfel würfelt er die 4 und hat die „7“ überwunden. Da er auf der 11er Karte nicht gesichert und die nächste Karte geschafft hat, erhält er einen Risikostein zurück. Jetzt sichert er seine Figur auf der 7er Karte.

Freiwilliger Rückzug

Wer zu Beginn seines Spielzuges, also vor seinem Würfelwurf, seine Figur und seinen Schottenstein auf die Startkarte zurückstellt, beginnt dort wieder mit drei Risikosteinen.

Aufholjagd des Letzten

Der Spieler, der sich **allein** an letzter Position befindet und der hintereinander die Vorgaben von fünf Karten in einem Zug erfüllt, darf seinen Schottenstein auf die Karte ziehen, auf der er gerade steht und anschließend weiterwürfeln.

Spielende

Der Spieler, dessen Figur als Erste auf der Zielkarte steht, gewinnt das Rennen. Auf Wunsch der Spieler können die weiteren Platzierungen noch ausgespielt werden.

Achtung: Eine Figur, deren Schottenstein noch auf der Startkarte steht, darf nicht auf die Zielkarte ziehen.

Das Profirennen

Für das Profirennen werden die zusätzlichen Karten mit dem roten Pfeil benötigt. Von den Karten des Grundspiels werden die Zahlen 6 (1x), 7 (2x) und 8 (1x) aussortiert und weggelegt. An ihre Stelle kommen vier zufällig gezogene Karten mit roten Pfeilen hinzu. Diese zwölf Karten werden gemischt und wie bisher zwischen Start und Zielkarten ausgelegt.

Natürlich können auch ganz gezielt vier neue Karten ausgewählt werden. Die Spieler können sogar eine eigene Kartenauswahl zusammenstellen. Für alle Profistrecken bleiben die bisherigen Regeln bestehen, hinzu kommen die Eigenschaften der neuen Karten.



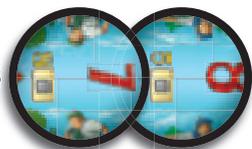
Wer am Zug ist, bestimmt einen Mitspieler, der für ihn mit beiden Augenzahlen eine Vorgabe würfeln muss. Diese Augenzahl muss der Spieler, der am Zug ist, **übertreffen**, um diese Karte zu überwinden. Bei jedem Versuch eines Spielers wird zuvor eine neue Vorgabe gewürfelt.

Die Platzierung der Schottensteine entscheidet über die Höhe der Vorgabe auf dieser Karte. Ein Stein, der der Zielkarte am nächsten liegt, ist auf dem 1. Platz. Der Spieler muss somit eine „8“ würfeln. Liegen zwei oder mehr Steine gemeinsam auf einer Karte an erster Stelle, so sind sie alle auf dem 1. Platz. Ein Stein ist auf dem 3. Platz und der Spieler muss mindestens eine „6“ würfeln, wenn vor ihm zwei andere Steine liegen, auch wenn sie auf der gleichen Karte liegen. Sind alle Steine auf einer Karte, sind alle auf dem 1. Platz.



Der Zahl „4“ wird die Anzahl der eigenen Risikosteine hinzugezählt. Besitzt ein Spieler keinen Risikostein, gilt für ihn die „4“, hat er drei Risikosteine, muss er mindestens „7“ erreichen.

Diese Karten haben die Zahl „7“ oder „8“. Steht allerdings mindestens ein Schottenstein auf ihnen, so gilt die Zahl „8“ oder „5“.



Bei den fünf folgenden Karten entscheidet der Spieler vor seinem Würfelwurf, ob er die jeweils große rote Zahl oder die kleine gelbe Zahl als Aufgabe wählt. Sagt er nichts, so gilt jeweils die rote Zahl.



Wählt der Spieler die Zahl „6“ und schafft diese nicht, so muss er seine Figur sofort zwei Karten hinter der aktuellen Position seines Schottensteins zurückziehen (höchstens bis zur Startkarte). Dorthin zieht er auch seinen Stein.

Wählt der Spieler die höhere Zahl, darf er bei Erfolg (niedrigere Paschzahlen gelten hier nicht) seine Figur eine, zwei oder drei Karten zusätzlich weiter ziehen. Die übersprungenen Karten bleiben ohne Bedeutung.



Wählt der Spieler die höhere „9“, bekommt er bei Erfolg einen Risikostein zurück. **Achtung:** Jeder Spieler kann maximal drei Risikosteine besitzen.

Kennt ihr schon unsere anderen Würfelspiele?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de