

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

# SPIELDEE UND SPIELZIEL

Frühlingsluft schwebt über den schottischen Highlands, Vögel tschilpen und Ischirpen und nichts, rein gar nichts, scheint den Frieden zu stören, der über der einsamen Schafweide zwischen den Dörfern South-Tottenbury und North-Tottenbury liegt. Doch hast-du-nicht-gesehen ist es aus mit der Ruhe. Denn von Norden und von Süden her erörnen wilde Schlachtrufe und mit einem Mal stehen sich die Männer der beiden Dörfer gegenüber. Mit Duddel-sack, Krücken und Keulen bis an die Zähne bewaffnet, wild entschlossen die Grenzsteine der Schafweide wieder zu zurechtzurücken. Man muss nämlich wissen, dass die Zwischenschmelze die Grenzsteine jedes Jahr verschiebt. South-Tottenbury als auch North-Tottenbury 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 zusammenzufügen, um den Kampf um die einzelnen Grenzsteine zu gewinnen.

Klar, die stärkere Abteilung gewinnt gegenüber einer schwächeren Abteilung: eine Schotten-Toten-Staffel verliert z. B. gegenüber einem Schotten-Toten-Team und gewinnt gegen eine wilde Horde. Haben beide Spieler auf einem Grenzstein die gleiche Zusammenstellung aufgeben, gewinnt die Abteilung mit der höheren Wertesumme aller drei Karten. Sind 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, einen oder mehrere Grenzsteine in Besitz nehmen. Dazu muss er eine vollständige Abteilung aus drei Karten auf seiner Seite der jeweiligen Grenzstein-Karte postieren 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 aufbieten kann, egal welche Karte er noch ausspielt. Um das zu zeigen, darf er als Information alle ausliegenden Karten benutzen; wohlgemerkt nur der ausliegenden Karten, Informationen aus den 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,

Im Klartext: Beide Spieler versuchen, jeweils auf ihrer Seite der Grenzsteine, eine stärkere Abteilung aufzubauen, als der Gegner auf der anderen Seite. Derjenige, dem es so 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,
- 10 Taktikkarten und
- diese Spielanleitung.

# REGELN DES BASISSPIELS

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

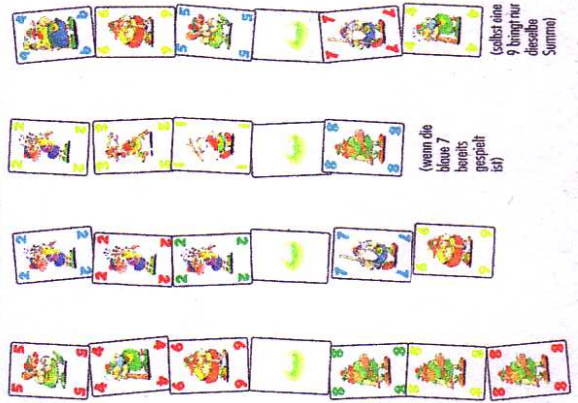
# DIE SPIELVORBEREITUNG

- Die 9 Grenzstein-Karten mit etwas Abstand in einer horizontalen Linie zwischen den Spielern auslegen.
- Die 10 Taktikkarten werden für das Basispiel nicht

indem er den eroberten Grenzstein auf seine Seite der siegreichen Abteilung legt.

Hier ein paar Beispiele:

Die obere Abteilung schlägt jeweils die untere:



benötigt, sie werden aussortiert und in die Spielschachtel zurückgelegt.

- 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 Handkarten offen auf seiner Seite hinter eine der Grenzstein-Karten. Weitere Karten, die im Laufe des Spiels hier noch hinzukommen, kann man platzsparend so übereinander legen, dass man die darunter liegenden Karten 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, sodass er wieder sechs Karten 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-Tottenbury 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:



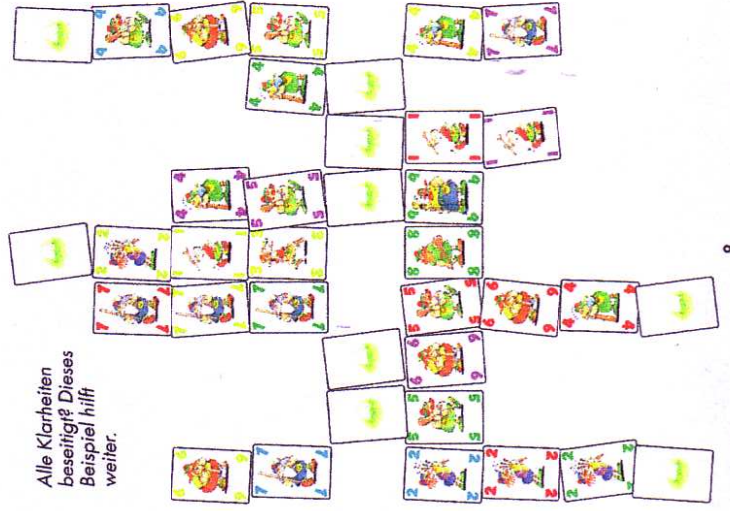
**1. ABTEILUNG:** der geordnete Clan; drei Karten derselben Farbe mit aufeinanderfolgenden Werten.

**2. ABTEILUNG:** das Schotten-Toten-Team; drei Karten mit dem gleichen Wert.

**3. ABTEILUNG:** der Clan; drei Karten derselben Farbe.

**4. ABTEILUNG:** die Schatten-Toten-Staffel; drei Karten mit aufeinanderfolgenden Werten, die Farbe spielt keine Rolle.

**5. ABTEILUNG:** die wilde Horde; jede andere Kartenkombination.



Alle Klarheiten beseitigt? Dieses Beispiel hilft weiter.

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

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

# DAS SPIELENDE

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.

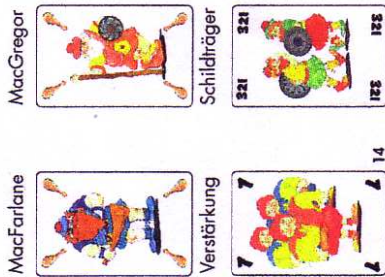
Finden mehrere Partien hintereinander statt, erhält der Sieger immer fünf Punkte, der Verlierer immer so viele Punkte, wie er Grenzsteine besitzt. Klar, wer zum Schluß die meisten Punkte hat, gewinnt!



# FORTGESCHRITTENEN-REGEL

Wenn das Standardspiel einige Male gespielt wurde, empfehlen wir die folgende Variante. Ein Spieler kann einen Grenzstein nur zu Beginn seines Zuges in Besitz nehmen. Dies verzögert die Inbesitznahme eines Steins um einen Spielrunde und ermöglicht dem Gegenspieler die Situation zu seinen Gunsten durch das Ausspielen einer Karte zu verändern.

## TAKTIKKARTEN



14

## REGELN DES TAKTIKSPIELS

Grundsätzlich beruht auch das Taktikspiel auf den Regeln des Basisspiels. Nachfolgend werden nur die für das Taktikspiel notwendigen Abweichungen und Ergänzungen erklärt.

## SPIELVORBEREITUNG

Die Taktikkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel an ein Ende der Grenzstein-Linie gelegt.

## SPIELVERLAUF

In seinem Spielzug kann ein Spieler eine normale oder eine Taktikkarte spielen. Am Ende seines Spielzuges füllt ein Spieler seine Kartenhand auf sechs Karten wieder auf, indem er eine Karte von einem beliebigen Nachziehstapel zieht. Wenn beide Kartenstapel verbraucht sind, können keine weiteren Karten mehr nachgezogen werden; das Spiel wird aber trotzdem fortgesetzt.

Die Taktikkarten dienen der Beeinflussung der Ableitungen. Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, eine normale Karte auszuspielen, kann er entweder passen oder aber eine Taktikkarte spielen. Hierfür gibt es zwei Situationen: Der Spieler hat alle Ablagefelder auf seiner Seite der Grenzsteine gefüllt oder aber er hat nur noch Taktikkarten auf der Hand

## 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 ausgestattet), in kariertes Papier eingewickeltes Shortbread (schmeckt so köstlich, 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 – möglichst weit versteht sich. Neben diesen athletischen Vorführungen, gibt sich die TV-Prominenz 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.

© 2004 PS-games, www.ps-games.nl  
© 2004 Reiner Knizia

## GRENZSTEINE

Die Taktikkarten können dazu benutzt werden, die Inbesitznahme von Grenzsteinen zu verhindern. Wenn ein Spieler einen Grenzstein einmal in Besitz genommen hat, können Taktikkarten darauf keinen Einfluss mehr nehmen.

## TAKTIKKARTEN

Es gibt 10 Taktikkarten. Diese können anstelle einer normalen Karte gespielt werden um Einfluss auf die ausliegenden Ableitungen zu nehmen. Ein Spieler kann so viele Taktikkarten auf der Hand halten wie er will, solange er das Handkartenmaximum von sechs einhält. Er kann aber immer nur eine Taktikkarte mehr als sein Gegenspieler ausspielen. Dies bedeutet, dass ein Spieler grundsätzlich immer eine Taktikkarte ausspielen darf, es sei denn er hat bereits mehr von diesen ausgespielt als sein Gegenspieler. Jede Taktikkarte hat eine Spezialfunktion und gehört zu einer der drei folgenden Kategorien.

## I. MORAL-TAKTIK.

**Anführer (MacFarlane, MacGregor):** Die Anführer sind Joker. Eine Anführerkarte wird wie eine normale Karte gespielt. Ihre Farbe und ihr Wert werden bestimmt, wenn ein Grenzstein in Besitz genommen wird. Beispiel: Wenn eine rote 7 ausliegt und ein Anführer dort hinzugelegt wird, hat der Spieler später die Möglichkeit eine

# 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 Knizia.



## 3. TRICK-TAKTIK

Diese Karten werden offen auf die Seite des ausspielenden Spielers in die Nähe des Taktikkartendecks gelegt. Alle dort ausgespielten Karten müssen dort gut sichtbar bis zum Ende des Spiels verbleiben.

**Späher:** Der Spieler zieht drei Karten von einem der beiden Kartenstapel. Danach nimmt er zwei beliebige seiner Handkarten und legt diese verdeckt auf die jeweils passenden Kartenstapel.

**Umguppieren:** Der Spieler wählt eine normale oder eine Taktikkarte von seiner Seite eines nach untkämpften Grenzsteins aus. Diese Karte wird dann entweder in ein offenes Ablagefeld gelegt oder abgelegt. Andere ausgespielte Karten bleiben hiervon unberührt.

**Deserteur:** Der Spieler wählt eine normale oder eine Taktikkarte von der gegnerischen Seite eines noch untkämpften Grenzsteins aus und legt sie offen auf die gegnerische Seite des entsprechenden Kartenstapels ab. Andere ausgespielte Karten bleiben hiervon unberührt.

**Verräter:** Der Spieler wählt eine normale gegnerische Karte (also keine Taktikkarte) aus, die an einen untkämpften Grenzstein ausgespielt wurde und legt sie auf ein freies Ablagefeld seiner Seite der Grenzstein-Linie.

## 2. GELÄNDE-TAKTIK

Diese Karten werden offen an die dem ausspielenden Spieler zugewandte Seite eines Grenzsteins gelegt, so dass für das Ausspielen normaler Karten genügend Platz verbleibt.

**Nebel:** Die Nebelkarte verhindert für diesen Grenzstein die Bildung einer Ableitung. Der Grenzstein wird allein durch den Gesamtwert der ausgespielten Karten auf jeder Seite entschieden.

**Schlamm:** Der Besitz eines Grenzsteins wird durch das Ausspielen von nunmehr 4 Karten pro Seite entschieden, so dass die Ableitungen vergrößert werden müssen. Dies macht es viel schwerer einen Clan oder ein Schotten-Totten-Team zu bilden.

rote 5, 6, 8, 9 für die Bildung eines geordneten Clans hinzuzufügen, oder mit einer 7 ein Schotten-Totten-Team zu bilden. Jeder Spieler kann nur einen Anführer auf seiner Seite der Grenzsteine haben. Ein zweiter gezogener Anführer verbleibt bis zum Spielende auf der Hand. **Verstärkung:** Diese Karte wird wie eine normale Karte mit dem Wert 7 gespielt, ihre Farbe wird erst bestimmt, wenn der Grenzstein in Besitz genommen wird. **Schildträger:** Diese Karte wird wie eine normale Karte gespielt, ihre Farbe und ihr Wert von nicht größer als 3 wird erst bestimmt, wenn der Grenzstein in Besitz genommen wird.