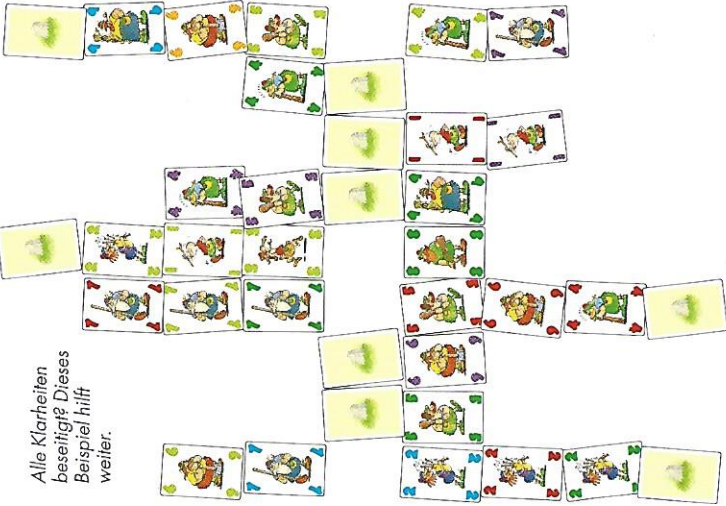


Alle Klarheiten  
beseitigt? Dieses  
Beispiel hilft  
weiter.



9

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.

10

# 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.



T.Nr. 283186

**Von den alljährlichen Zwistigkeiten zwischen South-Tottenbury und North-Tottenbury, 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-Tottenbury und North-Tottenbury liegt. Doch hast-du-nicht-gesehen ist es aus mit der Ruhe. Denn von Norden und von Süden her eröfnen 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 rechtzurücken. Man muss nämlich wissen, dass die Schneeschmelze 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 hier was gehört. Da sind sich alle Kämpfer eines Dorfes einig, auch wenn sie aus verschiedenen Clans kommen und sich ansonsten nicht vertrauen. Ja, 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

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

bauen, 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 und
- diese Spielanleitung.

**Von verschobenen 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**

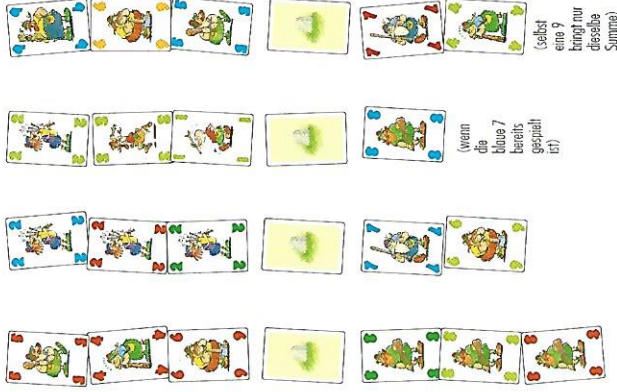
Wer dran ist, legt eine seiner Handkarten offen auf seiner Seite hinter eine der Grenzstein-Karten. Weitere Karten, die im Laufe des Spiels hier noch hinzukommen, kann man platzsparend so übereinander legen, dass man die darunter liegenden Karten noch erkennen kann. Ingesamt dürfen auf beiden Seiten 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:

Hier ein paar Beispiele:

Die obere Abteilung schlägt jeweils die untere:



(wenn die blaue 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 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 SPIELEND

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.

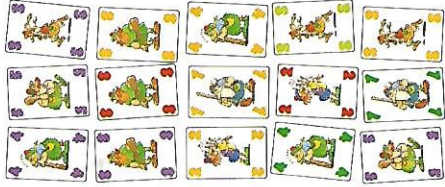
Finden mehrere Partien hintereinander statt, erhält der Sieger immer fünf Punkte, der Verlierer immer so viele Punkte, wie er Grenzsteine besitzt. Klar, wer zum Schluß die meisten Punkte hat, gewinnt.

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 Steinbronn schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.

© 1999 ASS Spielkartenverlag GmbH, 71144 Steinbronn, Germany  
© 1998 Reiner Knizia, Germany



- 1. ABTEILUNG:** der geordnete Clump; drei Karten desselben Farbe mit aufeinanderfolgenden Werten.
- 2. ABTEILUNG:** das Schotten-Toten-Team; drei Karten mit dem gleichen Wert.
- 3. ABTEILUNG:** der Clump; drei Karten desselben Farbe.
- 4. ABTEILUNG:** die Schotten-Toten-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-Toten-Staffel verliert z. B. gegenüber einem Schotten-Toten-Team und gewinnt gegen eine wilde Horde. Haben beide Spieler an einem Grenzstein die gleiche Zusammenstellung angeboten, gewinnt die Abteilung mit der höheren Wertesumme oder drei Karten.

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



13 schlägt 11

**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 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 anbietet 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 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, indem er den eroberten Grenzstein auf seine Seite der stegreicheren Abteilung legt.