Reiner Knizia

Djib

SCHOTTEN TOTTEN 2



Spielregel

Der Tag begann so friedlich. Ein Scheit Holz auf dem Feuer, Haggis auf dem Teller, und dann … RUMMS! Ein dumpfer Schlag ließ die Burg in ihren Grundfesten erzittern und dein Glas Single Malt kippte um! Unverschämtheit! Wieder mal glaubt dein Nachbar, dass die Zeit für deinen Auszug gekommen sei! Da unten steht er und greift unablässig deine Mauern an. Es wird Zeit, Öl auf die Wogen zu gießen. Öl der siedend heißen Art natürlich!



Übersicht und Spielziel

In jedem Zug schickst du eine deiner Truppen an die Front, um möglichst starke Formationen zu bilden! Je nachdem, welche Seite du spielst, verteidigst du die Burg oder greifst sie an! Der kleinste Mauerdurchbruch kann entscheidende Folgen haben. Sollte der Angreifer erfolgreich 4 unterschiedliche Mauern beschädigen oder 1 Mauer zweimal, gewinnt er das Spiel. Der Verteidiger gewinnt, wenn er die Mauer erfolgreich so lange verteidigt, bis der Kartenstapel aufgebraucht ist, was den Angreifer zum Rückzug zwingt.



Spielmaterial

60 Belagerungskarten



Belagerungskarten stellen Kämpfer dar, welche die Burg angreifen bzw. verteidigen. **Jede Belagerungskarte hat eine von 5 unterschiedlichen Farben und besitzt eine Stärke von 0 bis 11** (0 ist am schwächsten).

11 Taktikkarten (siehe Variante S. 14)



Sie sind Verbündete deines Clans, die dir zu Hilfe eilen und deine Siegstrategie unterstützen sollen. Jede Taktikkarte hat eine **Spezialeigenschaft**, durch ein schwarzes Symbol dargestellt. Du spielst sie in deinem Zug anstelle einer Belagerungskarte.

7 Mauerplättchen



Mauerplättchen stellen die belagerte Burg dar und liegen in einer Reihe. Jedes zeigt einen Teil der Mauer **in unbeschädigtem Zustand auf der einen und beschädigtem auf der anderen Seite.** Unten auf jedem Plättchen ist **die Kartenkombo und -anzahl angezeigt**, die zum Gewinn der Schlacht um dieses Plättchen benötigt wird.

3 Ölkessel



Ölkessel gehören dem Spieler, der die Burg verteidigt. Jeder erlaubt dem Spieler, **1 vom Angreifer gespielte Karte** von einem Mauerplättchen **zu entfernen**.

2 Spielhilfen

Die Spielhilfen erinnern euch an die für jedes Mauerplättchen benötigte Kartenkombination.



2 Figuren

Die Figuren zeigen euch, wer **Angreifer** (Aufsteller Koch) und wer **Verteidiger** (Aufsteller Hühnchen) ist.













Vorbereitung

1. Ihr sitzt euch gegenüber. Ein Spieler ist der **Angreifer** (er nimmt sich die Figur des Kochs B, um seine Rolle anzuzeigen). Der andere ist der **Verteidiger. Er nimmt sich die 3 Ölkessel** (und die Hühnchenfigur A).
2. Legt die **7 Mauerplättchen nebeneinander**, mit ihrer **unbeschädigten Seite nach oben**, um die Burg zu bauen (wie in der Abbildung gezeigt). Der Angreifer sollte auf die Außenseite der Burg blicken – also die Seite, auf der die benötigten Kartenkombos zu sehen sind.
3. **Mischt alle Belagerungskarten** zu einem verdeckten Stapel. Die **Taktikkarten** werden nur für die Variante (Seite 14) gebraucht. Lasst sie in der Schachtel.
4. **Jeder Spieler zieht 6 Belagerungskarten** als seine Kartenhand, die er vor dem anderen Spieler geheim hält.













Spielablauf

Der Angreifer ist zuerst am Zug. In seinem Zug durchläuft jeder von euch diese Phasen nacheinander:

1. Führe eine einleitende Aktion aus (wahlweise)
2. Spiele 1 Karte aus
3. Ziehe 1 Karte
4. Sage die Führung an (nur Angreifer – wahlweise)

1 Führe eine einleitende Aktion aus (wahlweise)

Rückzug (nur **Angreifer**)

Zu Beginn deines Zugs kannst du dich von einem oder mehreren Plättchen deiner Wahl zurückziehen.

Dazu wirfst du alle Karten ab, die auf deiner Seite der Burg an die Mauerplättchen gespielt wurden, von denen du dich zurückziehen möchtest.

Danach machst du weiter mit **Spiele 1 Karte aus.**

Wirf einen Ölkessel (nur **Verteidiger**)



Zu Beginn deines Zugs kannst du einen Ölkessel über die Mauer schleudern.

Dazu wirfst du die Karte des Angreifers ab (Belagerungskarte – oder Taktikkarte, falls diese Variante gespielt wird), **die einem Mauerplättchen deiner Wahl am nächsten liegt;** anschließend legst du 1 Ölkessel zurück in die Spielschachtel. Du darfst **pro Zug höchstens 1 Ölkessel** werfen, bis zu einem Maximum von 3 pro Spiel.

Danach machst du weiter mit **Spiele 1 Karte aus.**



❸ Spiele 1 Karte aus

Wähle **1 Karte** aus deiner Hand und lege sie vor ein Mauerplättchen. Folgende Einschränkungen musst du beachten:

- Die Anzahl der Karten auf deiner Seite des Mauerplättchens darf die **vom Plättchen geforderte Zahl nicht übersteigen.** Es gibt keine Stärkevorgabe, wenn du eine Karte auslegst. Du darfst eine beliebige Karte vor ein Plättchen deiner Wahl legen, so lange die maximale Anzahl der Karten nicht überschritten wird.
- Wenn dies die erste Karte ist, die du vor ein Plättchen legst, lege sie direkt an das Plättchen. Zusätzliche Karten werden etwas versetzt oben auf diese Karte gelegt, damit jederzeit Stärke und Farbe aller Karten sichtbar sind.

Ändert die Reihenfolge der ausgespielten Karten niemals; das wirkt sich sonst darauf aus, welche Karten durch Ölkessel abgeworfen werden.

HÜHNCHEN GEGEN KOCH

Wenn du eine 0 an einem Mauerplättchen auslegst, an dem bereits eine 11 derselben Farbe auf der gegenüberliegenden Seite liegt, wirfst du beide Karten ab (also die 0 und die 11 derselben Farbe). Entsprechend wirfst du auch beide Karten ab, wenn du eine 11 gegenüber einer 0 derselben Farbe auslegst. Die geforderte Kartenzahl darf nie überschritten werden, auch nicht vor einem Kartenabwurf .

❸ Ziehe 1 Karte

Fülle deine Kartenhand auf, indem du **die oberste Karte vom Stapel ziehst.** Nach dem Ziehen (und der möglichen Ansage der Führung – siehe folgende Seite) endet dein Zug und dein Gegner ist an der Reihe.

Wenn du eine Karte ziehen musst und der Stapel aufgebraucht ist, folgt danach das **Spielende.**

Führung ansagen (nur Angreifer – wahlweise)

Jederzeit während seines Zugs kann der Angreifer bei einem oder mehreren beliebigen Mauerplättchen, **bei denen er eine vollständige Formation hat**, die Führung ansagen.
Eine Formation ist vollständig, wenn so viele Karten auf seiner Seite liegen, wie auf dem Plättchen angegeben sind.

Um die Führung anzusagen, **muss der Angreifer beweisen, dass es für den Verteidiger unmöglich ist, eine stärkere Formation als seine zu bilden.** Zwei Situationen können eintreten, wenn der Angreifer die Führung ansagt:

Auf beiden Seiten des Mauerplättchens liegt eine *vollständige Formation*:

Vergleicht beide Formationen nach den Kriterien der nächsten Seite, um die stärkere zu bestimmen.

Der Verteidiger *hat keine vollständige Formation*, der Angreifer jedoch schon:

Der Angreifer muss zeigen, dass seine Formation nicht übertrumpft werden kann, **egal, was der Verteidiger jetzt noch auslegen könnte,** ausschließlich aufgrund der bereits ausgespielten und abgeworfenen Karten (also allen Karten, die beiden Spielern bekannt sind). Dabei muss der Angreifer nicht berücksichtigen, dass 0er- und 11er-Karten sich gegenseitig aufheben.



Beispiel: Der Angreifer kann die Führung ansagen.

FORMATIONEN VERGLEICHEN

Die Vorgaben der Plättchen zeigen an, welche Typen von Formationen ausgewertet werden, falls der Angreifer die Führung bei diesem Plättchen ansagt. Erfüllt eine Formation nicht die Forderung, zählt bei ihr bloß die Summe ihrer Kartenstärken.

Auf den folgenden Seiten werden alle Einzelheiten unter „Formationstypen“ erklärt.



Alle Typen von Formationen werden berücksichtigt.



Nur Formationen „Summe“ werden berücksichtigt.



Nur Formationen „Gleiche Stärke“ und „Summe“ werden berücksichtigt.



Nur Formationen „Farbe“ und „Summe“ werden berücksichtigt.



Nur Formationen „Lauf” und „Summe” werden berücksichtigt.

Die stärkere Formation hat die Führung bei dem Plättchen. Wenn beide Formationen vom selben Typ sind, hat diejenige mit der höheren Summe die Führung. Wenn auch die Summen gleich sind, hat die Formation die Führung, die zuerst fertig wurde.



Ausnahme:

*Bei Symbol (-) hat die Formation mit der **niedrigeren** Summe die Führung.*

Hinweis: Denkt daran, dass ein stärkerer Formationstyp, der NICHT angegeben ist, niemals gegen einen schwächeren Formationstyp gewinnen kann, der angegeben IST (sollten z. B. nur „Farbe“ und „Summe“ berücksichtigt werden, schlägt eine Formation „Gleiche Stärke“ eine Formation „Farbe“ nicht).

Wenn du als Angreifer erfolgreich die Führung bei einem Mauerplättchen ansagst, **drehst du das Plättchen um, sodass es seine beschädigte Seite zeigt. War es bereits auf der beschädigten Seite, oder drehst du das 4. Plättchen um, folgt anschließend das Spielende.**



Danach wirfst du alle Karten von beiden Seiten dieses Mauerplättchens ab: jetzt können dort neue Formationen entstehen. (Konnte der Angreifer jedoch nicht erfolgreich die Führung ansagen, passiert nichts.)

KARTEN ABWERFEN

Beim Abwerfen von Karten (egal aus welchem Grund), legt ihr sie offen beiseite, sodass ihr sie beide gut im Blick habt. Sortiert sie nach Farbe, damit ihr schnell erkennen könnt, welche Karten bereits abgeworfen wurden.

Formationstypen

Hier sind alle Formationstypen beschrieben, die ihr an Mauerplättchen legen könnt, von stärkster zu schwächster Formation.

Farblauf



Karten der **gleichen Farbe mit aufeinanderfolgenden Stärken.** Sie dürfen in beliebiger Abfolge liegen. „2, 1, 3“ wäre z. B. erlaubt.

Gleiche Stärke



Karten mit der **gleichen Stärke.**

Farbe

Karten der **gleichen Farbe.**



Lauf

Karten mit **aufeinanderfolgenden Stärken** in beliebigen Farben.
Sie dürfen in beliebiger Abfolge liegen.



Summe

Eine beliebige Kombination Karten.



Beispiele



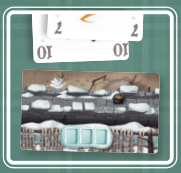
Der Angreifer hat die stärkste denkbare Formation am Tor ausgespielt: 2 Karten derselben Farbe mit aufeinanderfolgender Stärke und der maximalen Summe von 21. Der Verteidiger könnte diese Formation zwar auch erreichen, würde dann aber trotzdem verlieren, weil er sie erst später als der Angreifer bilden könnte. Der Angreifer sagt hier die Führung an.

Das Mauerplättchen mit dem Tor wurde beschädigt. Der Angreifer hat eine neue Formation gebildet. Obwohl er 4 Karten mit aufeinanderfolgender Stärke gelegt hat, wird dieser Formationstyp hier nicht berücksichtigt, da das beschädigte Tor die niedrigere Summe an Stärke fordert. Der Angreifer hat insgesamt 6, der Verteidiger bislang 5. So lange noch zwei Karten mit 0 verfügbar sind, kann hier keine Führung angesagt werden.





Der Angreifer hat 3 Karten der gleichen Farbe gelegt. Mit einer niedrigen Summe von 14 wiegt er den Verteidiger in Sicherheit: dieser versucht, eine Formation „Gleiche Farbe“ mit höherer Summe zu legen. Kurz bevor der Verteidiger diese Formation vervollständigen kann, zieht sich der Angreifer zurück und wirft alle seine dort gelegten Karten ab. Der Verteidiger steht mit seinen Karten jetzt schön dumm da.



Er kann nur noch hoffen, dass keine Formation gelegt wird, die stärker ist als seine drei Karten derselben Farbe.



Nachdem der Angreifer zwei 1er an diese Mauer gelegt hat, fürchtet der Verteidiger, dass ein dritter 1er folgen wird, der dem Angreifer erlauben würde, die Führung anzusagen. Der Verteidiger entscheidet sich, den ersten 1er des Angreifers durch einen Ölkessel abzuwerfen. Da jetzt nur ein einzelner 1er auf der gegnerischen Seite bleibt, ist die unmittelbare Gefahr gebannt. Um hier die Führung anzusagen, wäre es für den Angreifer wohl zielführend, sich erneut zurückzuziehen und eine neue Formation zu beginnen, auch wenn das ein paar Züge dauert.

Spielende

Der Angreifer gewinnt das Spiel, wenn er erfolgreich die Führung bei einem **beschädigten Mauerplättchen** ansagt oder wenn er **ein 4. Mauerplättchen beschädigt.**

Wenn **die letzte Karte des Stapels gezogen wird,** hat der Angreifer **noch einen letzten Zug**, um vielleicht zu gewinnen. Gelingt es ihm nicht, gewinnt **der Verteidiger**.

Rache?

Um den wahren Gewinner zu ermitteln, empfehlen wir, direkt nacheinander zwei Partien mit vertauschten Rollen zu spielen. Gewinnt beide Male derselbe Spieler, ist er der unumstrittene Champion.

Wenn beide Spieler je einmal gewinnen, könnt ihr herausfinden, wessen Sieg der eindrucksvollere war:

- **Haben beide Spieler als Angreifer gewonnen, ist derjenige ultimativer Sieger, in dessen Spiel mehr Karten im Stapel verblieben waren.**
- **Haben beide Spieler als Verteidiger gewonnen, ist der Spieler mit mehr intakten Mauerplättchen plus unbenutzten Ölkesseln ultimativer Sieger.**

Bei Gleichstand müsst ihr eine weitere Partie spielen!



Taktikvariante

In dieser Variante spielt ihr mit den normalen Regeln, aber folgenden Besonderheiten:

Vorbereitung

Mischt alle Taktikkarten zu einem verdeckten Stapel und legt ihn neben den Belagerungsstapel. Jeder Spieler beginnt mit **7 Belagerungskarten** statt den üblichen 6.

Spielablauf

Wenn du auf 7 Karten nachziehst, **wählst du aus, von welchem Stapel du ziehst.** Sobald der Taktikstapel aufgebraucht ist, kannst du davon nicht mehr ziehen, das Spiel geht jedoch weiter.

Taktikkarten

Du darfst beliebig viele Karten jedes Typs auf der Hand haben, jedoch insgesamt nur 7. Wenn du eine Karte von deiner Hand auslegst, darfst du aussuchen, ob es eine Belagerungs- oder Taktikkarte ist.

Du darfst nur 1 Taktikkarte mehr als dein Gegner auslegen.

Beispiel

Dein Gegner hat bisher eine einzelne Taktikkarte ausgespielt. Du hast 2 ausgespielt, also 1 mehr als dein Gegner. Du darfst keine weitere mehr auslegen, es sei denn, dein Gegner legt noch eine zweite Taktikkarte aus.

Jede Taktikkarte hat eine Spezialeigenschaft:

ELITETRUPPEN

Diese Karten werden wie Belagerungskarten ausgespielt.



- **Joker (2x):** Diese Karte nimmt Farbe und Stärke (0 bis 11) deiner Wahl an, wenn der Angreifer die Führung ansagt.



- **Spion:** Diese Karte hat den Wert 10. Sie nimmt die Farbe deiner Wahl an, wenn der Angreifer die Führung ansagt.



- **Schild:** Diese Karte nimmt ähnlich wie der *Joker* Farbe und Stärke (jedoch nur 1, 2 oder 3) deiner Wahl an, wenn der Angreifer die Führung ansagt.

AKTIONEN

Diese Karten werden sofort abgeworfen, nachdem du sie ausgespielt hast. Lasse sie auf deiner Tischseite liegen, um die Anzahl der gespielten Taktikkarten im Blick zu behalten.



- **Neueinsatz:** Wähle eine beliebige Karte auf deiner Seite der Mauer und verlege sie zu einem anderen Mauerplättchen deiner Seite oder wirf sie ab.
- **Rekrutierung:** Wähle eine abgeworfene Karte und spiele sie auf deiner Seite eines Mauerplättchens aus.
- **Fahnenflucht:** Wähle eine Karte, die an der Mauer auf der Seite deines Gegners liegt und wirf sie ab.



Verrat: Wähle eine Karte, die an der Mauer auf der Seite deines Gegners liegt und spiele sie auf deiner Seite aus.



Explosion: Wirf alle Karten auf beiden Seiten eines Mauerplättchens deiner Wahl ab.



Unterstützung: Wähle 2 abgeworfene Karten und mische sie in den Stapel ein. *Unterstützung* darfst du nicht spielen,wenn es noch keine oder nur 1 abgeworfene Karte gibt.



Austausch: Jeder Spieler wählt 3 Karten aus seiner Hand und tauscht sie mit dem anderen Spieler.



CREDITS

Autor: Reiner Knizia • **Illustrator:** Djib • **Projektmanager:** Ludovic Papaïs
Chefredaktion: Ludovic Papaïs • **Grafik-Designer:** Lenaïg Bourgoin
Spielregel: Xavier Taverne • **Übersetzer:** Michael Kröhnert
Englische Vorlage: William Niebling, Stephen Vargo und Stephan Brissaud

© 2020 Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten ©2020 IELLO.
IELLO, Schotten Totten 2 und deren Logos sind Handelsmarken von IELLO.

Kontakt für Europa: IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT, France - www.iello.com - Deutsche Ausgabe.

HUTTER Trade GmbH + Co KG
Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, Deutschland.

ACHTUNG!
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erstickungsgefahr!

ATTENTION !
Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

AVVERTENZA!
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

WARNING!
Not suitable for children under three years. Small parts. Choking hazard.