SCHOTTEN TOTTEN

Anleitung



Ein taktisches Kartenspiel
für 2 kriegerische Tartan-Träger*innen
ab 8 Jahren von Reiner Knizia

Es ist ein herrlicher Tag in Schottland und du spazierst durch dein geliebtes Dorf. Deinem Clan mangelt es wirklich an nichts. Außer vielleicht an Platz ... Dein Blick wandert zu den Steinen, die die Grenzen deines Clangebiets markieren. Die Erde ist vom letzten Regenfall noch weich und so wäre es ein leichtes, die Steine ein Stückchen weiter zum Nachbardorf zu schieben. Das wird schon niemand merken, oder?

Als du dir gerade an einem Grenzstein zu schaffen machen willst, segelt plötzlich ein Pfeil an deinem Ohr vorbei. Es scheint, das Clanoberhaupt des Nachbardorfs hatte die gleiche Idee und verschiebt nun seinerseits die Grenzsteine. Das kannst du nicht auf dir sitzen lassen. Zum Angriff!



Spielidee

Wirf dich ins wilde Getümmel und erringe die Kontrolle über die Grenzsteine zwischen dir und deinem Gegenüber. Schicke deinen Clan los, um die Steine zu erobern und überwältige die Gegenseite, indem du die besten Kampfformationen ausspielst. Es gewinnt das Clanoberhaupt, das zuerst 5 beliebige oder 3 zueinander benachbarte Grenzsteine beanspruchen konnte.

Spielmaterial



54 Clankarten mit Stärkewerten von 1 bis 9 (in 6 Farben)



10 Taktikkarten



9 Grenzsteinplättchen



2 Übersichtskarten



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus Spiele Team**

Erklärung des Spielmaterials

Grenzsteinplättchen



Diese Plättchen zeigen die Grenzsteine, um die du in diesem Spiel kämpfst.

Clankarten



Die Clankarten stellen die Mitglieder deines Clans dar. Du sendest sie aus, um die Grenzsteine zu erobern. Jede Clankarte hat 1 von 6 verschiedenen Farben und einen Stärkewert von 1 bis 9 (wobei 1 am schwächsten ist).

Taktikkarten (siehe Variante auf S. 12)



Taktikkarten zeigen besondere Manöver oder Verbündete deines Clans, die dich dabei unterstützen, die Grenzsteine zu erobern. Du spielst sie anstelle von Clankarten aus. Jede Taktikkarte hat eine Sonderfähigkeit, die durch ein schwarzes Symbol dargestellt wird.

Spielvorbereitung



1. Setzt euch einander gegenüber. Legt alle **9 Grenzsteinplättchen** in einer Reihe zwischen euch aus. Dies ist die **Grenze,** um die ihr kämpft.
2. Mischt alle **54 Clankarten** verdeckt und legt sie als verdeckten Stapel für euch beide gut erreichbar bereit. Dies ist der **Clanstapel**.
3. Zieht je **6 Clankarten** vom Clanstapel und nehmt sie auf die Hand, ohne sie dem anderen Clanoberhaupt zu zeigen.
4. Wer zuletzt nach Schottland (oder in die Nähe davon) gereist ist, beginnt.



Clanstapel

Handkarten von Clanoberhaupt 1





1 *Grenze*

Handkarten von Clanoberhaupt 2



Spielablauf

Ihr seid abwechselnd am Zug. Bist du am Zug, wähle 1 Karte von deiner Hand und spiele sie **auf deiner Seite der Grenze** offen an 1 Grenzstein deiner Wahl, an dem weniger als 3 Karten von dir liegen. **Sobald du eine Karte ausgelegt hast, darfst du sie nicht mehr bewegen.** Ziehe anschließend 1 neue Karte vom Clanstapel und nimm sie auf die Hand. Danach ist das andere Clanoberhaupt am Zug. Sollte der Clanstapel leer sein, spielt ihr weiter, ohne neue Karten zu ziehen.

An jedem Grenzstein dürfen höchstens 3 Karten pro Seite liegen.





Hinweis

Lege deine Clankarten an jedem Grenzstein so übereinander, dass du die Stärkewerte aller Karten sehen kannst.

Einen Grenzstein beanspruchen



Sobald du 3 Clankarten an einen Grenzstein gespielt hast, bilden sie eine Formation (siehe Seite 8). Ist deine Formation stärker als die Formation auf der anderen Seite, darfst du den Grenzstein für dich beanspruchen, **bevor** du 1 neue Karte vom Clanstapel ziehst.



Du darfst einen Grenzstein grundsätzlich erst beanspruchen, wenn ihr beide je 3 Clankarten dort ausgespielt habt.

Ausnahme: Du darfst einen Grenzstein auch beanspruchen, wenn das andere Clanoberhaupt dort noch keine 3 Clankarten ausgespielt hat, sofern du beweisen kannst, dass es deine Formation nicht mehr schlagen kann, egal welche Clankarten es noch ausspielt. Du musst dies mithilfe der ausliegenden Karten beweisen, Karten auf deiner Hand darfst du nicht verwenden.



Formationen (von stark nach schwach)

Königstrupp

3 Clankarten in derselben Farbe mit 3 aufeinanderfolgenden Stärkewerten



Dreierspitze

3 Clankarten in beliebigen Farben mit denselben Stärkewerten



Farbwall

3 Clankarten in derselben Farbe mit beliebigen Stärkewerten



Bunter Trupp

3 Clankarten in beliebigen Farben mit 3 aufeinanderfolgenden Stärkewerten



Wilde Horde

3 beliebige Clankarten



Hinweis: Es spielt für den *Königstrupp* und den *Bunten Trupp* keine Rolle, in welcher Reihenfolge du die Clankarten ausgespielt hast.

Das Clanoberhaupt, das die höherwertige Formation gebildet hat, darf den Grenzstein für sich beanspruchen. Habt ihr die gleiche Formation gebildet, gewinnt das Clanoberhaupt, dessen Formation in Summe den höheren Stärkewert besitzt.

Besteht weiterhin ein Gleichstand gewinnt das Clanoberhaupt, das zuerst seine 3. Clankarte an diesen Grenzstein gespielt hat.

Wenn du einen Grenzstein erfolgreich beansprucht hast, lege ihn unterhalb deiner Formation aus. Das gegnerische Clanoberhaupt darf keine weiteren Karten mehr an diesen Grenzstein spielen, auch wenn seine Formation noch unvollständig war.

Beispiel *Irina hat bereits 3 Clankarten an den Grenzstein am Rand gespielt: eine grüne 7, eine lila 4 und eine blaue 3 (sie hat also die Formation* Wilde Horde *gebildet). Thomas hat dort erst 2 Clankarten ausgespielt: eine grüne 5 und eine rote 5. In seinem Zug spielt Thomas noch eine blaue 5 an den Grenzstein. Er hat damit die Formation* Dreierspitze *gebildet. Diese ist stärker als Irinas* Wilde Horde. *Er beansprucht den Grenzstein und legt ihn unterhalb seiner* Dreierspitze *aus.*



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn 1 (oder beide) der folgenden Bedingungen erfüllt wird:

1 Clanoberhaupt hat 3 **aneinander angrenzende Grenzsteine** beansprucht.



ODER

1 Clanoberhaupt hat 5 **beliebige Grenzsteine** beansprucht.

Das Clanoberhaupt, das die Bedingung erfüllt hat, gewinnt.



Variante „Clanfehde"

Spielt mehrere Runden nacheinander. Einigt euch vor Spielbeginn darauf, wie viele Runden ihr spielen wollt. Wechselt euch jede Runde damit ab, wer beginnt. Das Clanoberhaupt, das eine Bedingung erfüllt hat und damit die Runde beendet, erhält 5 Siegpunkte. Das andere Clanoberhaupt erhält so viele Siegpunkte, wie es Grenzsteine beansprucht hat. Das Clanoberhaupt, das nach der vereinbarten Anzahl an Runden die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das gesamte Spiel.



Variante „Tartan-Taktiken"

In dieser Variante gelten die üblichen Regeln, aber mit den nachfolgenden Änderungen.

Änderungen bei der Spielvorbereitung

- Mischt alle **10 Taktikkarten** verdeckt und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Das ist der **Taktikstapel**. Legt ihn neben den Clanstapel. Lasst neben beiden Stapeln Platz für je 1 Ablagestapel.

- Zieht je **7 Clankarten** (also 1 mehr als sonst).

Änderungen beim Spielablauf



- Bist du am Zug, wähle entweder 1 Clankarte oder 1 Taktikkarte von deiner Hand und spiele sie offen an 1 Grenzstein.
- Ziehe anschließend 1 neue Karte, entweder vom Clanstapel oder vom Taktikstapel. Es spielt keine Rolle, welche Art Karte du zuvor ausgespielt hast. Ist einer der beiden Stapel leer, kannst du davon keine Karten mehr ziehen. Nimm die neue Karte auf die Hand.

Es kann passieren, dass du nur noch Taktikkarten auf der Hand hast oder dass du schon alle Formationen auf deiner Seite der Grenze vervollständigt hast. In beiden Fällen kannst du keine Clankarten mehr spielen. Bist du am Zug, darfst du von nun an passen. Du darfst aber auch weiterhin Taktikkarten spielen (falls möglich).

Taktikkarten

Alle 7 Karten auf deiner Hand dürfen Taktikkarten sein. **Du darfst aber höchstens 1 Taktikkarte mehr ausspielen als das gegnerische Clanoberhaupt.** Die Sonderfähigkeiten aller Taktikkarten findest du auf den nächsten Seiten.

Beispiel *Irina hat bisher 1 Taktikkarte ausgespielt, Thomas jedoch schon 2. Er hat also schon 1 Taktikkarte mehr ausgespielt als Irina und darf daher solange keine Taktikkarten mehr ausspielen, bis Irina auch mindestens 2 Taktikkarten gespielt hat.*

Willst du einen Grenzstein beanspruchen, an den das gegnerische Clanoberhaupt noch keine 3 Karten gespielt hat, brauchst du ungespielte Taktikkarten (z. B. den *Trickser*, siehe S. 13) dabei nicht berücksichtigen. Relevant sind in diesem Fall nur die Clankarten.



Jede Taktikkarte hat 1 Sonderfähigkeit und gehört zu **1 von 3 Kategorien:**

❶ Elite-Einheit

Elite-Einheiten spielst du wie Clankarten aus.



- **Trickser (2×):** Beanspruchst du den Grenzstein, an den du den *Trickser* gespielt hast, wählst du für deinen *Trickser* 1 der 6 Farben und 1 Stärkewert von 1 bis 9 (nur natürliche Zahlen!). **Du darfst auf deiner Seite der Grenze nur 1 *Trickser* ausspielen.** Solltest du schon einen *Trickser* ausgespielt haben und den anderen *Trickser* ziehen, musst du ihn bis zum Spielende auf der Hand behalten.



- **Spionin (1×):** Die *Spionin* hat den Stärkewert 7. Beanspruchst du den Grenzstein, an den du die *Spionin* gespielt hast, wählst du für die *Spionin* 1 der 6 Farben.



- **Schildträger (1×):** Der *Schildträger* hat den Stärkewert 1, 2 oder 3. Beanspruchst du den Grenzstein, an den du den *Schildträger* gespielt hast, wählst du für den *Schildträger* 1 der 6 Farben und den Stärkewert 1, 2 oder 3.

❷ Kampfstil

Spielst du einen Kampfstil aus, lege ihn nicht wie üblich an einen Grenzstein, sondern **auf** den Grenzstein. Auf jedem Grenzstein darf nur 1 Taktikkarte liegen.



- **Blinde Kuh** (1×): Um den Grenzstein zu beanspruchen, auf den ***Blinde Kuh*** gespielt wurde, musst du mit deinen 3 Karten in Summe den höheren Stärkewert erreichen. Es spielt keine Rolle, welche Formationen du und das andere Clanoberhaupt an diesem Grenzstein gebildet habt.

- **Schlammschlacht** (1×): Um den Grenzstein zu beanspruchen, auf den ***Schlammschlacht*** gespielt wurde, müssen du und das andere Clanoberhaupt Formationen aus je 4 Karten auf beiden Seiten der Grenze bilden.

❸ Hinterlist

Spielst du eine Hinterlist aus, nutze die Sonderfähigkeit und lege die Karte dann offen **neben den Taktikstapel** auf den Ablagestapel. Du darfst den Ablagestapel jederzeit durchsehen.





- **Einberufung** (1x): Ziehe insgesamt 3 Karten vom Clan- und/oder Taktikstapel. Wähle dann 2 beliebige Karten von deiner Hand und schiebe sie verdeckt unter ihren entsprechendes Stapel (Clankarten unter den Clanstapel, Taktikkarten unter den Taktikstapel).



- **Strategischer Schachzug** (1×): Wähle 1 Clan- oder Taktikkarte auf deiner Seite der Grenze, die an einem noch nicht beanspruchten Grenzstein liegt. Lege sie auf deiner Seite der Grenze offen an einen anderen, noch nicht beanspruchten Grenzstein oder lege sie offen auf den entsprechenden Ablagestapel.



- **Banshee-Beschwörung** (1×): Wähle 1 Clan- oder Taktikkarte auf der gegnerischen Seite der Grenze, die an einem noch nicht beanspruchten Grenzstein liegt, und lege sie offen auf den entsprechenden Ablagestapel.



- **Verrat** (1×): Wähle 1 Clankarte auf der gegnerischen Seite der Grenze, die an einem noch nicht beanspruchten Grenzstein liegt, und lege sie auf deiner Seite der Grenze an einen noch nicht beanspruchten Grenzstein (es darf auch der Grenzstein sein, an dem sie vorher lag).

Variante „Der frühe Vogel"

Habt ihr schon einige Partien *Schotten Totten* mit den *Tartan-Taktiken* bestritten, wollt ihr euch vielleicht an eine neue Herausforderung wagen. In dieser Variante gelten die gleichen Regeln wie bei den *Tartan-Taktiken*, mit 1 Änderung: **Du darfst Grenzsteine nur zu Beginn deines Zuges beanspruchen, BEVOR du 1 Karte ausspielst.**

Dadurch geht das Beanspruchen von Grenzsteinen etwas langsamer und gibt dem gegnerischen Clan-oberhaupt die Gelegenheit, den Kampf zu seinen Gunsten zu verändern, indem es eine Taktikkarte ausspielt.



Autor: Dr. Reiner Knizia | **Illustrationen:** Djib
Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Eva Steuer | **Übersetzung und Redaktion:** Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von IELLO. © 2024 IELLO SAS. © 2021 Dr. Reiner Knizia.
© der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de