

Ein kleines Spiel für zwei Personen so zwischendurch gefällig? Kein Problem, auch hier haben die „Ritter der Knobelrunde“ eine echt heiße Empfehlung: „Schotten-Totten“ kann richtig süchtig machen und wurde im Linzer Spielekreis sogar nach Meisterschaftsmodus gespielt...



SCHOTTEN-TOTTEN

Wer mit wem gegen wen?

Endlich war der Urlaub da!!!

Alles richtig ins Auto verstaut, die Koffer und Taschen, das Schlauchboot, der Kinderwagen, und, und, und....

Ach ja, Spiele sollten auch noch mit. Aber was?

Im überfüllten Kofferraum war einfach kein Platz mehr für die Siedler, also mußte ein kleines Spiel ran. Und weil ich ja eigentlich kein Freund von Wasser, Strand und Sonnenanbeten, sondern eher ein Liebhaber des kühlen Nordens bin, fiel meine Wahl auf eine kleine Schachtel mit dem Aufdruck "Schotten-Totten".

Meine Entscheidung erwies sich in der Folge als goldrichtig, denn neben der günstigen Größe weist das Spiel noch einen weiteren Vorteil auf: Es ist schnell erklärt. Die "alles entscheidende Schlacht auf der Schafweide" zwischen den Männern aus South-Tottenbury und North-Tottenbury entpuppt sich bei näherer Betrachtung als ein

taktisches Kartenspiel für zwei Personen. Zwischen die beiden Kontrahenten wird eine Reihe aus 9 Grenzstein-Karten gelegt. Um diese Grenzsteine geht es im Anschluß, denn jeder Spieler versucht, auf seiner Seite eines Grenzsteines eine stärkere Abteilung schlagkräftiger Männer als sein Gegenüber aufzustellen, und sich auf diese Weise den Grenzstein zu sichern. Gewonnen hat derjenige Spieler, dem es zuerst gelingt, entweder drei benachbarte Grenzsteine oder insgesamt fünf Grenzsteine zu erobern.

54 Männer - natürlich alles echte Schotten - stehen den Spielern dabei im Kampf zur Seite. Von sechs verschiedenen Clans gibt es je neun Typen in verschiedener physischer Verfassung, spieltechnisch können wir von sechs Farben mit den Werten von 1 bis 9 sprechen. So ist auf der "1" ein alter Tattergreis in Schottenrock abgebildet, auf der "2" ein Dudelsackspielender Schwächling bis hin zu den Kraftprotzen mit

den höheren Werten. Die "9" zeigt wahrscheinlich den Weltmeister im "Cabertossing" (Baumstammwerfen) persönlich.

Sechs Karten vom gemischten Stapel werden den Spielern zu Spielbeginn ausgeteilt, danach geht der Spielverlauf denkbar einfach von sich: Eine Karte auf seiner Seite zu einem Grenzstein legen und danach eine Karte nachziehen. Drei Männer dürfen dabei maximal auf jeder Seite eines Grenzsteines stehen (die "Mac's" lieben den Kampf Mann gegen Mann), diese bilden dann eine Abteilung. Wer über die stärkere Abteilung verfügt, kann den Grenzstein auf seine Seite verschieben. Wie wird aber nun die Stärke einer Abteilung ermittelt? Grundsätzlich gibt es



fünf verschiedene Formationen. Die bei weitem stärkste (weil schwieriger zu erreichende) ist der "geordnete Clan": drei aufeinanderfolgende Werte in der selben Farbe. Dahinter kommt das "Schotten-Totten-Team", das sind drei Karten mit dem gleichen Wert (im Volksmund sagt man Drilling dazu). Am drittstärksten ist der "Clan": drei Karten derselben Farbe. Die "Schotten-Totten-Staffel" setzt sich aus drei Karten mit aufeinanderfolgenden Werten (Farbe beliebig) zusammen und ist auf der Hierarchie noch weiter unten angesiedelt. Überhaupt am schwächsten ist dann die mit Recht sogenannte "Wilde Horde", also jede andere unzusammenhängende Kartenkombination. Stehen sich zwei gleichstarke

Abteilungen gegenüber, entscheidet die größere Gesamtsumme, bei neuertlichem Gleichstand darf sich derjenige Spieler den Grenzstein nehmen, der zuerst seine drei Mannen dort hatte.



Erwähnenswert ist noch die Regel, daß an bereits vergebene Steine (d.h. auch wenn der Gegner noch nicht drei Karten gelegt hat, aber mit den verbliebenen Karten keine höherwertige Abteilung mehr aufbieten kann) keine Karte mehr angelegt werden darf.

"Schotten-Totten" ist ein typisches Kniziaspiel: Klein, schnell erklärt, einfach zu spielen und eine leichte Variation einer schon bestehenden Spielidee. Darüber hinaus besitzt das Spiel jedoch einiges an Tiefgang, in dem auch Bluff, Reizen und taktische Kniffs nicht zu kurz kommen. Natürlich kann man zu Beginn noch nicht absehen, welche Reihen man bekommen könnte, und so sollte man sich anfangs möglichst viele Optionen offenhalten. Aber mit der Zeit und anhand der immer mehr

werdenden Informationen der ausliegenden Karten kann man immer taktischer agieren. Diese Kombination von Spekulation und Taktik macht das Spiel ziemlich reizvoll, das bezeugen allein schon die sicherlich über 50 Partien, die ich gegen meinen Schwiegervater geführt habe. Ich würde "Schotten-Totten" kurz als ein spannendes "Rommé" für 2 Spieler bezeichnen. Meine Empfehlung als kurzes Spiel für zwischendurch (ein ganzer Abend voller Revanche-Partien ist jedoch nicht auszuschließen...) hat es jedenfalls, zumal es sich auch die sprichwörtlich geizigen Schotten leisten können.

Tracy

Game News-Wertung



Info-Box

Titel:	Schotten-Totten
Art:	Kartenspiel
Autor:	Reiner Knizia
Spieler:	für 2 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Verlag:	ASS Spiele
Jahr:	1999
Dauer:	20 bis 30 Minuten
Preis:	ca. Euro 7,-