

SCHOTTEN-TOTTEN

Wie met wie tegen wie?

Van de mysterieuze regels van de Schotten-Totten tot de verheldering van onopgehelderde eigendomsverhoudingen, of:

DE SPELREGELS

Schotten-Totten is een tactisch kaartspel voor 2 spelers vanaf 8 jaar.
Van Reiner Knizia.



**Van de jarenlange geschillen tussen
South-Tottenham en North-Tottenham, of:**

SPELIDEE EN SPELDOEL

De voorjaarslucht zweeft over de Schotse hooglanden, vogels tijlpen en tijrpen en niets, helemaal niets schijnt de rust te verstoren, die over de eenzame schapenweide tussen de dorpen South-Tottenham en North-Tottenham ligt. Toch zul je het net treffen is het gedaan met de rust. Want vanuit het noorden en vanuit het zuiden klinken wilde strijdkreten en in een ogenblik staan de mannen van beide dorpen tegenover elkaar. Tot de tanden bewapend met doedelzakken, stokken en knotsen en vastberaden om de grensstenen van de schapenweide weer terug op de juiste plaats te zetten. Men moet namelijk weten dat de smeltende sneeuw de grensstenen elk jaar verschuift. South-Tottenham en ook North-Tottenham vrezen nu waardevol weiland aan het ongeliefde buurdorp te verliezen. En omdat dat onmogelijk mag gebeuren roepen ze alle mannen op die ze hebben om te laten zien wat aan wie toebehoort. Plots zijn alle vechterbazen uit een dorp eensgezind, ook al komen ze uit clans die elkaar gewoonlijk niet kunnen verdragen. Tja, dan is het de kunst voor de desbetreffende dorpsoudsten om de juiste mannen tot slagvaardige afdelingen te groeperen, om de strijd om de afzonderlijke grensstenen te winnen.

In duidelijke bewoordingen: Beide spelers proberen telkens aan hun kant van de grensstenen een sterkere afdeling op te bouwen dan de tegenstander aan de andere kant. Degene die het zodoende lukt om drie naast elkaar liggende grensstenen of in totaal vijf grensstenen voor zich te winnen, wint daarmee de weide en het spel.

Van zes clans en een hoop lol, of:

HET SPELMATERIAAL

- 54 kaarten in 6 kleuren (elke kleur stelt een clan voor), telkens met waardes van 1 tot 9,
- 9 grenssteen-kaarten,
- 10 tactiek-kaarten en
- deze spelregels.

SPELREGELS VOOR HET BASISPEL

**Van verschoven grensstenen
tot aan de juiste opstelling, of:**

DE SPELVOORBEREIDING

- Leg de 9 grenssteen-kaarten op enige afstand van elkaar als een horizontale lijn tussen de spelers in.
- De 10 tactiek-kaarten doen in het basisspel niet mee, leg deze terug in de doos.
- Schud de overige kaarten.

- Elke speler krijgt 6 kaarten in de hand, zodanig dat de tegenspeler ze niet kan zien.
- De resterende kaarten komen als dichte stapel aan een van de uiteinden van de grensstenen.
- Bepaal wie er begint (aangezien we in Schotland zijn, begint natuurlijk de speler die het minste geld op zak heeft; bij daaropvolgende spellen begint de winnaar van de vorige partij).

**Van de allesbepalende veldslag
op de schapenweide, of:**

HET SPELVERLOOP

Wie aan de beurt is legt een van zijn handkaarten open aan zijn zijde achter een van de grenssteen-kaarten. Verdere kaarten die tijdens het spel hier nog bijgelegd worden, kunnen plaatsbesparend over elkaar gelegd worden, zodanig dat de eronder liggende kaarten nog te herkennen zijn. In totaal mogen aan beide kanten tot 3 kaarten achter elke grenssteen-kaart liggen.

Na het uitspelen van zijn kaart trekt de speler een kaart van de dichte stapel zodat hij weer zes kaarten in de hand heeft. Als de stapel op is, kunnen er geen kaarten meer worden getrokken; het spel gaat echter gewoon verder.

Totaal afgezien van het feit dat de gasten uit South-Tottenham en North-Tottenham het weliswaar eens zijn over het doel (namelijk het veroveren van de schapenweide), zijn de clans het onderling niet eens. De vraag voor de desbetreffende dorpsoudste luidt aldus: Wie kan het beste met wie vechten om aan zijn kant van de grensstenen een sterkere afdeling op te roepen dan de tegenstander, waarbij een volledige afdeling uit 3 kaarten bestaat. Hier volgt een lijst van de mogelijke samenstellingen – van de sterkste afdeling tot de zwakste:



1. AFDELING:

De geordende clan; drie kaarten van dezelfde kleur met opeenvolgende waardes.



2. AFDELING:

Het Schotten-Totten-Team; drie kaarten met dezelfde waarde.



3. AFDELING:

De Clan; drie kaarten van dezelfde kleur.



4. AFDELING:

De Schotten-Totten-Staffel; drie kaarten met opeenvolgende waardes, de kleur speelt geen rol.



5. AFDELING:

De wilde horde; elke andere combinatie

Duidelijk, de sterkere afdeling wint tegenover de zwakere afdeling; een Schotten-Totten-Staffel verliest bijvoorbeeld van een Schotten-Totten-Team, maar wint tegen een wilde horde. Als beide spelers bij een grenssteen dezelfde samenstelling oproepen, wint de afdeling met het hoogste waardetotaal van de drie kaarten.

De grensstenen: Wie aan de beurt is kan voordat hij een kaart pakt een of meer grensstenen in bezit nemen. Daartoe moet hij een volledige afdeling van drie kaarten aan zijn kant van de betreffende grenssteenkaart hebben liggen. En de speler moet aantonen dat de tegenstander deze afdeling niet meer kan overbieden:

Heeft de tegenstander aan zijn kant van deze grenssteenkaart reeds drie kaarten liggen, is de situatie duidelijk. Liggen er echter minder dan drie kaarten, dan moet de speler aantonen dat de tegenstander geen sterkere afdeling meer oproepen kan, ongeacht welke kaart hij daar nog zou uitspelen. Om dat aan te tonen, mag hij als informatie alle openliggende kaarten benutten; welteverstaan alleen de openliggende kaarten, informatie uit handkaarten is taboe.

Zijn twee afdelingen even sterk (samenstelling en waardetotaal) dan verliest de speler die als laatste een kaart bij die grenssteen heeft gespeeld. Zijn tegenspeler kan de grenssteen in zijn eigen beurt in bezit nemen, doordat hij de veroverde grenssteen aan zijn kant bij zijn winnende afdeling legt.

Hier een paar voorbeelden:

De bovenste afdeling verslaat telkens de onderste:



(indien de
blauwe 7
reeds
gespeeld
is)



(zelfs een 9
komt op het-
zelfde totaal
uit)

Zodra een speler een grenssteen in bezit neemt, legt hij de betreffende grenssteen-kaart voor zich, aan zijn kant bij zijn desbetreffende afdeling. Aan deze grenssteen

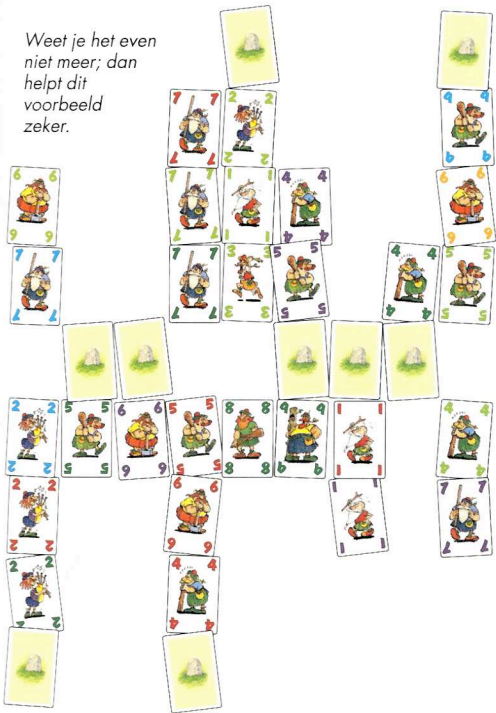
**Van over de hele lijn overwinnen
en van nederlagen, of:**

HET SPELEINDE

Het spel eindigt zodra een speler 3 aangrenzende of in totaal 5 grensstenen bezit. Deze speler heeft gewonnen; verdere grensstenen kunnen niet meer in bezit worden genomen.

Vinden er meer partijen achter elkaar plaats, krijgt de winnaar telkens 5 punten, de verliezer krijgt telkens zoveel punten als hij grensstenen bezit. Het is duidelijk dat wie aan het einde de meeste punten heeft wint

Weet je het even
niet meer; dan
helpt dit
voorbeeld
zeker.



SPELREGELS VOOR HET TACTISCHE SPEL

Voor het tactische spel gelden in het algemeen dezelfde regels als voor het basisspel. Hieronder staan de wijzigingen ten opzichte van het basisspel beschreven.

DE SPELVOORBEREIDING

Schud de 10 tactiek-kaarten en leg deze als dichte stapel aan een uiteinde van de grensstenen.

HET SPELVELOOP

Als een speler aan de beurt is mag hij ofwel een gewone kaart uitspelen, ofwel een tactiek-kaart uitspelen. Bij het aanvullen van de hand tot 6 kaarten, mag de speler in plaats van een gewone kaart een kaart van de stapel tactiek-kaarten trekken. Als een van beide stapels op is, moet de speler een kaart van de overgebleven stapel trekken, als ook de andere stapel op is gaat het spel verder zonder dat de spelers nog kaarten kunnen trekken.

De tactiek-kaarten worden gebruikt om de afdelingen te beïnvloeden. Het kan voorkomen dat een speler geen gewone kaart kan spelen, hij mag dan kiezen of hij wil passen of dat hij een tactiek-kaart wil uitspelen. Deze situatie kan op twee manieren ontstaan: als een speler bij alle grensstenen reeds 3 kaarten heeft liggen, of als een speler alleen maar tactiek-kaarten in de hand heeft.

DE GRENSTENEN

Tactiek-kaarten die nog niet zijn uitgespeeld kunnen niet worden gebruikt om te voorkomen dat een grenssteen in bezit wordt genomen. Als een grenssteen eenmaal in bezit is genomen kan deze niet meer beïnvloed worden door tactiek-kaarten.

TACTIEK-KAARTEN

Er zijn 10 tactiek-kaarten. Tactiek-kaarten worden gespeeld in plaats van gewone kaarten om daarmee de afdelingen te beïnvloeden. Een speler mag zoveel tactiek-kaarten in de hand hebben als hij wil binnen de grens van 6 handkaarten, maar hij mag nooit meer dan 1 tactiek-kaart méér uitspelen dan zijn tegenstander heeft uitgespeeld. Dit betekent dat een speler altijd een tactiek-kaart kan uitspelen tenzij hij al meer tactiek-kaarten heeft uitgespeeld dan zijn tegenstander. Elke tactiek-kaart heeft een specifiek effect en behoort tot 1 van de volgende 3 categorieën.

I. MOREEL-TACTIEK

Leider (MacFarlane, MacGregor): De leiders zijn jokers. Je speelt een leider als een gewone kaart, maar de kleur en waarde worden pas vastgesteld als de grenssteen in bezit wordt genomen. Bijvoorbeeld, je hebt een rode 7 op tafel liggen. Als je er een joker aan toevoegt hou je de mogelijkheid om er een rode 5, 6, 8 of 9 aan toe te voegen om er een geordende clan van

te maken, of een 7 om er een Schotten-Totten-Team van te maken. Elke speler mag slechts 1 leider aan zijn kant van de grensstenen uitspelen. Als een speler een tweede leider trekt, moet hij deze tot het einde van het spel in zijn hand houden.

Hulptroepen: Speel deze kaart als een gewone kaart met de waarde 7, maar de kleur wordt pas vastgesteld als de grenssteen in bezit wordt genomen.

Schilddragers: Speel deze kaart als een gewone kaart, maar de kleur en waarde met een maximum van 3 wordt pas vastgesteld als de grenssteen in bezit wordt genomen.

2. OMGEVINGSTACTIEK

Deze kaarten worden open bij grenssteen-kaarten gespeeld die nog niet in bezit zijn genomen, zodanig dat er nog voldoende ruimte overblijft voor gewone kaarten.

Mist: Deze kaart schakelt de rangvolgorde van alle afdelingen uit, de grenssteen komt in bezit van de speler met het hoogste waardetotaal van de kaarten.

Modder: Het bezit van deze grenssteen wordt nu bepaald door 4 kaarten aan elke kant, waarbij de afdelingen dus groter worden. Dit maakt het extra moeilijk om een geordende clan of Schotten-Totten-Team te maken.

3. SLINKSE TACTIEK

Deze kaarten worden open aan de kant van de speler bij de stapel tactiek-kaarten gespeeld. Alle kaarten die daar gespeeld worden moeten duidelijk zichtbaar zijn en blijven daar liggen tot het einde van het spel.

Verkenner: De speler trekt in totaal 3 kaarten van een of beide stapels. Vervolgens kiest hij 2 kaarten uit zijn hand en plaatst deze dicht op de betreffende stapel(s).

Hergroeperen: De speler kiest een gewone of een tactiek-kaart aan zijn kant bij een grenssteen die nog niet in bezit is genomen, en plaatst deze open op een andere vrije plek, of hij legt deze open af aan zijn kant naast de stapel tactiek-kaarten. Reeds afgelegde kaarten moeten zichtbaar blijven.

Deserteur: De speler kiest een gewone of een tactiek-kaart aan de kant van de tegenspeler bij een grenssteen die nog niet in bezit is genomen, en legt deze open af aan diens kant naast de stapel tactiek-kaarten. Reeds afgelegde kaarten moeten zichtbaar blijven.

Overloper: De speler kiest een gewone kaart (geen tactiek-kaart) aan de kant van de tegenspeler bij een grenssteen die nog niet in bezit is genomen, en legt deze op een vrije plek aan zijn eigen kant.

VARIANT VOOR GEVORDERDEN

Als je het tactische spel een aantal keer hebt gespeeld wil je wellicht deze variant eens proberen. Een speler mag een grenssteen pas in bezit nemen aan het begin van zijn beurt. Effectief betekent dit dat een grenssteen een beurt later in bezit genomen wordt waardoor de tegenstander in de tussentijd de situatie kan veranderen met tactiek-kaarten.

TACTIEKKAARTEN

MacFarlane



Hulptroepen



14

MacGregor



Schilddragers



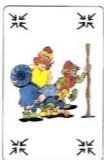
Modder



Verkenner



Hergroeperen



Mist



Deserteur



Overlooper



© 2004 PS-games, www.ps-games.nl

© 2004 Reiner Knizia

**Van parachutisten, vliegende bomen
en tradities, of:**

DE HIGHLAND GAMES

Nergens in Schotland gaat het er schotser aan toe dan in de hooglanden. Duistere kastelen (liefst van spoken voorzien), in ruitjespapier verpakt Shortbread (smaakt zo lekker alsof je in een stuk boter bijt), doedelzakken (oorspronkelijk bedoeld om zich over grote afstand in de hooglanden verstaanbaar te maken), Schotse rokken (die vraag besparen we ons) en tenslotte de beroemde Highland Games. Sommigen zeggen dat deze destijds door de Clan-hoofden in het leven zijn geroepen om de beste manschappen voor hun gevolgen te selecteren. Anderen beweren dat deze spelen oorspronkelijk krachtproeven tussen verveelde houthakkers in de hooglanden waren. Hoe dan ook, van hamer tot boomstam is er tegenwoordig bij de Games bijna niets wat daarbij niet door de buurt gegooid moet worden – zo ver mogelijk natuurlijk. Naast deze atletische vertoningen zijn TV-persoonlijkheden van partij, springen parachutisten uit de lucht en er is dans en muziek – en dat alles tegelijkertijd op een en dezelfde weide. Kunt u om wat voor reden dan ook hier helaas niet bij zijn, dan kunt u zich troosten: met Schotten-Totten bezit u zagezegd een Highland Game in mini-formaat.

Veel plezier.