

# SCHOTTEN-TOTTEN

*Kto z kim przeciwko komu?*



## INSTRUKCJA

SCHOTTEN-TOTTEN jest taktyczną grą karciana dla 2 graczy w wieku 8+.

Autor Reiner Knizia

## ELEMENTY GRY

- 54 karty w 6 kolorach (każdy kolor przedstawia jeden klan), każdy zestaw o wartościach od 1 do 9;
- 6 kart kamieni granicznych;
- ta instrukcja.

## PRZYGOTOWANIE

- Rozmieść dziewięć kart kamieni granicznych w poziomej linii pomiędzy dwoma graczami.
- Potasuj wszystkie karty klanów.
- Każdy z graczy otrzymuj 6 kart na rękę i trzyma je zakryte.
- Pozostałe karty należy umieścić jako zakryty stos na jednym z końców kamieni granicznych.
- Zdecydujcie kto rozpoczyna (jeśli rozgrywka składa się z kilku gier wtedy zwycięzca poprzedniej partii rozpoczyna nową)

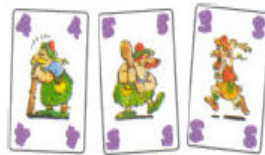
## ROZGRYWKA

Gra toczy się na zmianę pomiędzy dwiema stronami. W czasie twojej tury wybierz jedną ze swych kart i umieść ją odsłoniętą na swojej stronie, poniżej jednego z kamieni granicznych. Karty zagrywane w dalszej części gry na ten sam kamień mogą nakładać się na poprzednio ułożone aby zredukować obszar gry; jednak wartości wszystkich kart muszą być widoczne. Nie możesz umieścić więcej niż trzy karty poniżej jednego kamienia.

Po umieszczeniu karty dobierz kolejną z zasłoniętej talii by uzupełnić „rękę”. Jeśli stos się wyczerpał to karty nie można dobrać ale gra jest kontynuowana.

To ty, jako członek starszyny, decydujesz jak po-

grupować karty po twojej stronie kamieni granicznych. Twoim celem jest zgromadzenie silniejszej grupy niż przeciwnik po drugiej stronie każdego z kamieni. Kompletna grupa składa się z trzech kart. Tabela poniżej przedstawia możliwe grupy posegregowane od najmocniejszej do najsłabszej:



### 1 GRUPA:

Uporządkowany Klan; trzy karty tego samego koloru o kolejnych numerach



### 2 GRUPA:

Zespół Schotten-Totten; trzy karty o tej samej wartości



### 3 GRUPA

Klan; trzy karty tego samego koloru



### 4 GRUPA

Ekipa Schotten-Totten; trzy karty o kolejnych numerach, kolor jest bez znaczenia



### 5 GRUPA

Bezlądna Zbieranina; jakikolwiek pozostały zbiór trzech kart.

Silniejsza grupa pokonuje słabszą. Przykład: Ekipa Schotten-Totten przegrywa z Zespołem Schotten-Totten ale pokonuje Bezlądną Zbieraninę. Jeśli gracze zgromadzili po obydwu stronach kamienia grupy o tej samej randze wtedy wygrywa grupa, której suma wartości z trzech kart jest większa.

W przypadku gdy ta suma jest równa wtedy wygrywa gracz, który skompletował grupę jako pierwszy.

**Kamienie Graniczne:** Podczas swojej tury, zanim zagrasz kartę, możesz zdobyć jeden lub więcej



kamieni granicznych. W tym celu musisz mieć ukończoną grupę trzech kart po twojej stronie odpowiedniego kamienia. Ponadto musisz dowieść, że przeciwnik nie może cię tam pokonać.

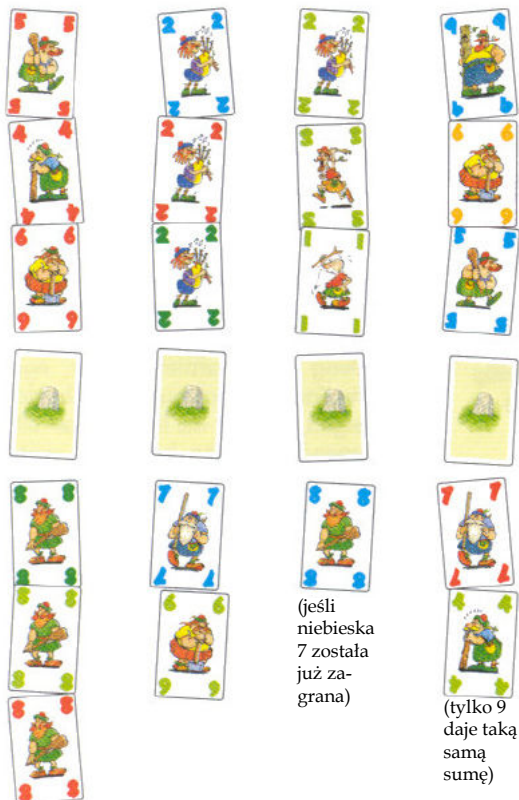
Jeśli przeciwnik również zgromadził trzy karty po swojej stronie kamienia wtedy sytuacja jest oczywista. Jeśli jednak po stronie przeciwnika jest mniej niż trzy karty wtedy musisz dowieść, że nie może on zbudować grupy lepszej od twojej dodając jakiegokolwiek karty. W tym celu możesz wykluczyć wszystkie wyłożone już karty ale nie możesz wykorzystać informacji o kartach na twojej

ręce.

Jeśli dwie grupy mają taką samą siłę (ta sama ranga i identyczna suma wartości z trzech kart) wtedy kamień graniczny traci gracz, który dodał ostatnią kartę. Jednakże, przeciwnik może zdobyć ten kamień tylko podczas swojej tury.

Poniżej przedstawiono kilka przykładów:

W każdym z nich, grupa powyżej wygrywa:



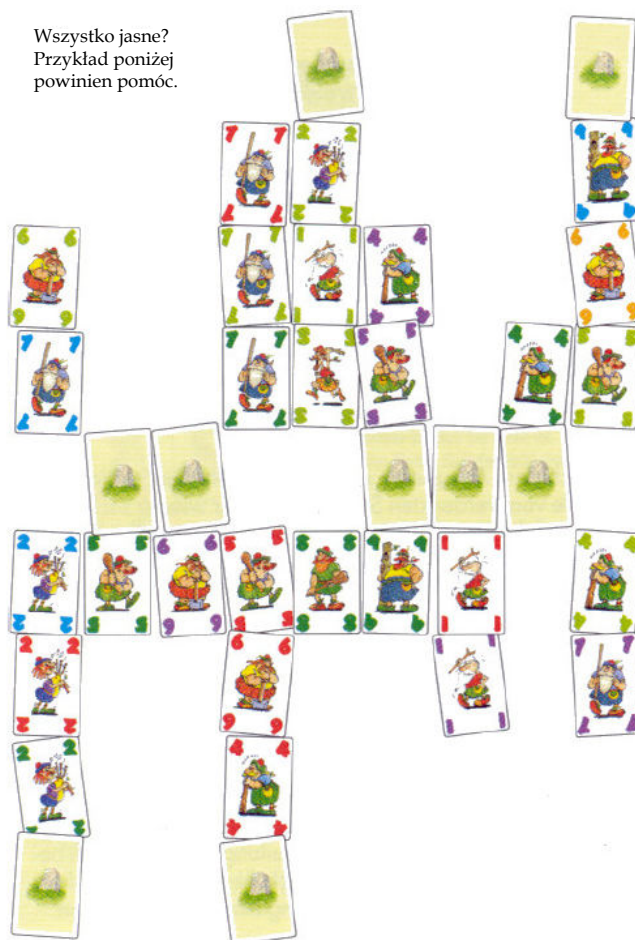
Kiedy zdobędziesz kamień graniczny wtedy zabierz go i umieść przed sobą obok zwycięskiej grupy. Na ten kamień nie mogą być już zagrywane karty.

## KONIEC GRY

Gra natychmiast kończy się jeśli jeden z graczy zdobył trzy przylegające kamienie lub w sumie 5 dowolnych kamieni. Gracz ten zostaje zwycięzcą. Żadne dodatkowe kamienie nie mogą być już zdobyte.

Jeśli rozgrywasz kilka partii wtedy zwycięzca każdej z nich otrzymuje zawsze pięć punktów a pokonany otrzymuje jeden punkt za każdy zdobyty przez siebie kamień graniczny. Na koniec zwycięża gracz, który zdobędzie więcej punktów.

Wszystko jasne?  
Przykład poniżej  
powinien pomóc.



## ZASADY GRY TAKTYCZNEJ.

Gra taktyczna oparta jest na zasadach wersji podstawowej. Poniższe paragrafy opisują tylko reguły, które uległy zmianie w rozrywce taktycznej.

## PRZYGOTOWANIE

Karty akcji należy potasować i umieścić jako zakryty stos na jednym z końców linii granicznej.

## ROZGRYWKA

Podczas swojego ruchu gracz może zagrać albo normalną kartę, albo kartę akcji. Na koniec swojego ruchu gracz uzupełnia swoją talię na ręce do 6 kart ciągnąc kartę z którejś talii. Jeśli wyczerpały się obydwie talie wtedy nie można dobrać dodatkowej talii. Gra jednak jest kontynuowana.

Karty akcji wpływają na grupy. Jeśli gracz nie może zagrać normalnej karty wtedy gracz może spasaować lub zagrać kartę akcji. Są 2 sytuacje kiedy to może wystąpić: 1) kiedy gracz wypełnił wszystkie miejsca po swojej stronie kamieni granicznych lub 2) jeśli na ręce pozostały mu tylko karty akcji.

## Kamienie Graniczne

Karty akcji służą do tego by zapobiec przed zdobyciem przez przeciwnika kamieni granicznych. Jeśli któryś z graczy zdobył kamień wtedy karty akcji nie mają już na ten kamień wpływu.



## KARTY AKCJI

Jest 10 kart akcji. Karty te mogą być zagrywane w miejscu normalnej karty aby wpłynąć na otwarte grupy. Gracz może mieć tyle kart akcji ile chce jeśli tylko nie przekroczy sumy 6 kart na swojej ręce. Jednakże może on zagrać tylko o jedną więcej kartę niż jego przeciwnik zagrał. To oznacza, że gracz może zagrać kartę akcji jeśli tylko nie zagrał więcej kart niż przeciwnik. Każda z kart akcji ma specjalną funkcję i należy do jednej z trzech kategorii:

### 1. KARTY AKCJI MORALE



**Dowódca (MacFarlaine, MacGregor):** Dowódcy są jokerami. Karta dowódcy jest zagrywana jak normalna karta. Jej kolor i wartość są określane podczas zdobywania kamienia...

Przykład: jeśli czerwona 7 jest na stole i dodano do niej dowódcę wtedy gracz będzie mógł dodać albo czerwone 5,

6, 7, 8, 9 aby utworzyć Uporządkowany Klan albo dodać 7 aby utworzyć Zespół Totten-Schotten. Każdy z graczy może mieć tylko jednego dowódcę po swojej stronie kamieni granicznych. Jeśli gracz dociągnie drugiego dowódcę wtedy zostaje on na jego ręce do końca rogrzywki.



**Posiłki:** Ta karta jest zagrywana jak normalna karta o wartości 7; jej kolor jest określany podczas zdobywania kamienia.



**Giermek:** Ta karta jest zagrywana jak normalna karta; jej kolor oraz wartość (która nie może być większa niż 3) są określane podczas zdobywania kamienia.

### 2. KARTY AKCJI TERENU

Karty te zagrywa się odsłonięte na kamień graniczny w kierunku gracza, który ją zagrał ale zostawiając miejsce na zagranie normalnych kart.



**Mgła:** Karta mgły uniemożliwia zbudowanie grupy dla tego kamienia. Zwycięzca tego kamienia jest wyłaniany tylko na podstawie sumy wartości wcześniej zagrzanych kart po każdej ze stron (mówiąc innymi słowy nie liczy się formacji ale wartość z kart już tak!)



**Błoto:** Zdobywca tego kamienia jest teraz wyłaniany przez zagranie 4 kart po każdej stronie co oznacza, że grupy muszą być powiększone. To sprawia, że zbudowanie klanu lub zespołu Schotten Totten staje się utrudnione.

### 3. SPECJALNE KARTY AKCJI

Karty te zagrywa się odsłonięte obok talii kart akcji po stronie zagrywającego. Wszystkie karty zagrane w ten sposób muszą pozostać widoczne do końca gry.



**Zwiadowca:** Gracz ciągnie 3 karty z jednego z 2 stosów. Następnie wybiera 2 karty ręki i odkłada je na odpowiedni stos.



**Przegrupowanie:** Gracz wybiera kartę normalną lub kartę akcji, która znajduje się po jego stronie linii granicznej przy jeszcze nie zdobytym kamieniu i albo zagrywa ją na dostępne miejsce po jego stronie albo odkłada ją odsłoniętą po swojej stronie.



**Dezertor:** Gracz wybiera jedną z normalnych kart przeciwnika lub jedną z jego kart akcji, które zostały zagrane na wciąż niezdobytym kamieniu granicznym i odkłada ją odsłoniętą po stronie przeciwnika.



**Zdrajca:** Gracz wybiera jedną z normalnych kart przeciwnika (ale NIE kartę akcji), która została zagrana na wciąż niezdobytym kamieniu granicznym i umieszcza ją na wolnym polu po swojej stronie linii granicznej.

### REGUŁY ZAAWANSOWANE

Po tym jak rozegrałeś kilka partii w wersję standardową polecamy następujący wariant: Gracz może zdobyć kamień graniczny tylko na początku swojego ruchu. To opóźnia zdobycie kamienia o jedną rundę i sprawia, że przeciwnik może zagrać kartę by odwrócić los!