

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

SCHOTTEN-TOTTEN

Highland-Poker aus Reiner Knizias Werkstätte - Ein Geheimtipp

Liebe Leserin, lieber Leser! WIN – Das Spielmagazin schenkt mir ab der heutigen Ausgabe diese Seite als Plattform für die Besprechung einiger „Perlen der Spielkunst“ aus dem Österreichischen Spielemuseum. Mit Freude möchte ich Ihnen daher meine ganz persönliche, subjektive Auswahl präsentieren. Es werden Spiele dabei sein, die noch am Markt zu haben sind, aber auch solche, die aus längst vergangenen Tagen stammen. Das Österreichische Spielemuseum in Leopoldsdorf gibt Ihnen jedoch immer die Möglichkeiten, auch vergessene „Perlen“ persönlich am Spieltisch zu genießen. Die Tür zum Spiel ist allzeit offen bei Dagmar und Ferdinand de Cassan (Infos unter www.spielen.at).

Heute fällt mein Lichtkegel im Museum auf ein kleines Wunderwerk aus der Hand des genialen Reiner Knizia: Schotten-Totten. Nur 54 Karten in sechs Farben, mit den Augenwerten 1 bis 9, dazu ein paar „Grenzsteine“, das ist alles, was Sie für ein Erlebnis der besonderen Art in der nächsten halben Stunde brauchen. Das Geschehen geht überraschend schnell über die Bühne bei den Clanscharmützeln in den schottischen Highlands. Was nun rechtfertigt die Wahl dieses Kartenspiels für Zwei als „Perle der Spielkunst“? Nun, entscheidend ist der Spaß an der Sache, die Leidenschaft, die ich bei allen meinen Freunden beobachten konnte, der Wunsch nach mehr von Schotten-Poker. In der Tat habe ich noch niemanden getroffen, der nach seiner ersten Erfahrung nicht sofort eine Revanche verlangt hat. Knizia ist es hier wie so oft gelungen, alte Elemente, wie wir sie aus dem Kartenklassiker kennen, zu einem flüssigen Lege-, Bluff- und Logikspiel zu verschmelzen. Karte für Karte – beide Spieler starten mir deren sechs – finden ihren Platz an den in der Mitte nebeneinander ausliegenden Grenzsteinen. Fünf beliebige Grenzsteine gilt es für sich zu gewinnen, oder drei, die nebeneinander stehen. Diese

zweite Siegbedingung gibt dem Spiel enormes Potenzial. Denn selbst mit schlechten Karten kann man ständig drohen, einen letzten Schlussstein zu erbeuten. Jeder Grenzstein verträgt pro Spieler nur drei Karten, die möglichst zu hochrangigen „Pokerhänden“ ausgelegt werden sollten. Genial dabei, dass Sie bei eigenem Zug einen Grenzstein sofort reklamieren dürfen, wenn auf Ihrer Seite drei Karten ausliegen, die – mit Blick auf alle offenen Karten – nicht mehr überboten werden können. Das liest sich als fast unbedeutende, kleine Regel und hat doch enorme Wirkung. Jede fehlende Wunschkarte wird ja nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 Prozent nachgezogen, das heißt, man übt Druck aus und man macht seine Drohungen. Jedenfalls werden auch Sie sofort dem Zauber des Spiels erliegen, selbst wenn sich die Tiefe der Highland-Battles erst nach einigen Matches voll erschließt.

Hugo.Kastner@spielen.at



EMPFEHLUNG #1

Autor: Reiner Knizia

Grafik: Skarabela/Baekhorst

Vertrieb: Fachhandel

Preis: ca. 10,00 Euro

Verlag: Pro Ludo 2004

www.proludo.de

SPIELER

2

ALTER

8+

DAUER

20

Glück Bluff Logik

Klar, ohne die passenden Karten spielt sich nichts ab, doch durch kleine Täuschungsmanöver hebeln Sie manchmal auch den tollsten „Brainy“ aus. Anfängerglück vielleicht – aber dies ist Teil des Knizia-Konzepts.

Hugos EXPERTENTIPP

Verwenden Sie in Ihren ersten Schotten-Spielen nur die 54 Grundkarten, und lassen Sie die zusätzlichen 10 Taktikkarten mal links liegen. Das Grundspiel ist schon genial – und wird daher durch Extras nicht besser, höchstens komplexer. Und vereinbaren Sie vorweg auf 9 Punkte zu spielen. Diese erreichen Sie spätestens im dritten und entscheidenden Schotten-Kräfteessen.

Hugos BLITZLICHT

Wir sind der Sucht verfallen – und dieses „wir“ ist nicht als Pluralis Majestatis zu verstehen. Von der ersten bis zur letzten Karte stehen die Schotten-Freunde unter Spannung. Es wird gehofft, geblufft, gebangt, gespielt. Und dabei gibt es niemals allzu lange, quälende Denkpausen. Was mehr darf das Spielerherz verlangen?

VORANKÜNDIGUNG: HIVE

Insektenplage - Brettspiel ohne Spielbrett

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spielemuseum“, vertreten durch Obmann Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielejournal.at, Internet: www.spielejournal.at - Chefredakteur: Dipl.Ing. Dagmar de Cassan

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

Copyright (c) 2006 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0