

# SKÓTÉN-TÓTÉN

Kicsoda kivel ki ellen?

A Skót MacHóttok rejtélyes szokásai  
a tulajdonviszonyok vitáinak  
megoldására, vagyis:

## A SZABÁLYOK

taktikai kártyajáték két személyre 8 éves kortól  
Reiner Knizia-tól



A déli Hóttemetik és az északi Hóttemetik évenkénti vitái, a vagy:

## A JÁTÉK KONCEPCIÓJA ÉS CÉLJA

A tavasz már érződik a levegőben a skót felföldeken. Békésen csiripelnek a madarak a legelő felett Észak-Hóttemeti és Dél-Hóttemeti falvai között. Egyszer csak vad csatakiáltás hallatszik délről és északról is, és pillanatokon belül a két falu legádázabb emberei néznek szembe egymással a legelőn. Skótdudával, botokkal és bunkókkal felfegyverkezve, vad elszántsággal készek a legelő határvégeit birtokba venni. Mivel az olvadó hó minden évben elmozdítja egy kicsit a köveket, Dél-Hóttemeti és Észak-Hóttemeti lakói mindig tartanak attól, hogy értékes legelőrészek kerülnek utált szomszédaikhoz. Mindkét falu legjobb emberei hivatottak a saját föld megvédésére. A falu bölcsein a sor erős csapattá szervezni őket, hogy megnyerhessék az egyes határvégek feletti küzdelmet.

Mindkét játékos a határvégek saját oldalán megpróbál erősebb csapatot összeszedni, mint a túlsó oldalon levők. Akinek sikerül három egymás melletti határvéget birtokba venni, vagy összesen ötöt, elfoglalhatja a legelőt és megnyeri a játékot.

Hat törzsből és kilenc határköből álló:

## JÁTÉKTARTOZÉKOK

- 54 kártya 6 színben (minden szín egy törzset jelképez), mindegyik értéke 1-től 9-ig;
- 9 határkö kártya, és
- ez a szabály.

Az elmozdult határkövek és a gyülekező törzsek, vagyis:

## JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

- tedd a 9 határkö kártyát egyenes vonalban a két játékos közé
- keverd össze a törzskártyákat
- mindenki hat kártyát kap, amit nem mutat meg a másiknak
- a maradék kártyák lefordítva a határkövek egyik végére kerülnek
- döntsétek el, hogy ki kezdjen (ha már játszottatok, akkor az előző játék győztese kezd)

A mindent eldöntő csata a birka legelőn, azaz:

## A JÁTÉK

A játék felváltva zajlik a két oldalon. Amikor rajtad a sor, tegyél le egyet a kezekben levő kártyák közül valamelyik határkö mögé képpel felfelé. A játék során további kártyák kerülhetnek ugyanazon határkö mögé, ezek részben fedhetik egymást helyspórolásból; viszont figyelj, hogy mindig látható legyen a kártyák értéke. Egyik határkö mögé sem rakhatsz háromnál több kártyát.

Miután letetted a kártyát, húzz egyet a lefordított pakliból, hogy megint hat legyen a kezekben. Ha a pakli elfogyott, nincs mit tenni. De a játék folytatódik.

Mint a falu bölcse, te döntöd el, hogy hogyan csoportosuljanak az emberek a határkö feléd eső oldalán. A célod az, hogy minden egyes határköre nézve ütőképebb csapatot kovácsolj, mint az ellenfeled. A kész csapat három kártyából áll. A következő táblázat mutatja a lehetséges csapatokat, a legerősebbtől a leggyengébbig:



### 1. csoport:

**Rendezett törzs;** három azonos színű kártya egymást követő számokkal



### 2. csoport:

**Skót MacHótt csapat;** három azonos értékű kártya



### 3. csoport:

**Törzs;** három azonos színű kártya



### 4. csoport:

**Skót MacHótt váltó;** három kártya egymást követő számokkal, de színben különböznek



### 5. csoport:

**Vad csöcselék;** bármilyen három kártya

Az erősebb csapat legyőzi a gyengébbet. Például, a Skót MacHótt váltó veszít a Skót MacHótt csapattal szemben, de legyőzi a Vad csöcseléket. Ha mindkét játékosnak ugyanolyan erősségű csapata gyűlt össze a határkő két oldalán, akkor a három kártyát összeadva, a magasabb értékű győz.

Ha még ez az összeg is egyezik, akkor az győz, aki előbb lerakta a három kártyát.



13 győz  
11 ellen

**A határkövek:** a köröd elején, mielőtt még kijátszanál a kezedből egy kártyát, egy vagy több határkövet meg is szerezhetsz. Persze csak akkor, ha már van a határkőhöz tartozó három-kártyás befejezett csapated. Továbbá bizonyítanod kell azt is, hogy már semmiképpen sem tud megverni az ellenfeled.

Ha az ellenfelednek szintén van három kártyája a határkő másik oldalán, a helyzet egyszerű. Viszont, ha nincs még meg a három kártya, akkor meg kell mutatnod, hogy ha a fejére áll, sem tud erősebb csapatot összehozni a tiédnél. Hogy ezt elfogadja, a lerakott kártyák bármelyikére hivatkozhatasz, de a kezekben levő kártyákról nem adhatasz ki információt.

Ha a határkő két oldalán levő csapatok azonos erősségűek (egyforma sor, egyforma összegű a három kártya), akkor az utolsó kártyát lerakó játékos elveszíti a határkövet. De az ellenfelének ki kell várnia a sorát, hogy magához vehesse a követ.

Itt látható néhány példa:

A felső csapat minden esetben győz az alsó felett:



Amikor a határkö neked ítéltetik, vedd fel a kártyát, és tedd magad elé a győztes csapathoz. További kártyákat így már nem lehet kijátszani, az összecsapás eldőlt.

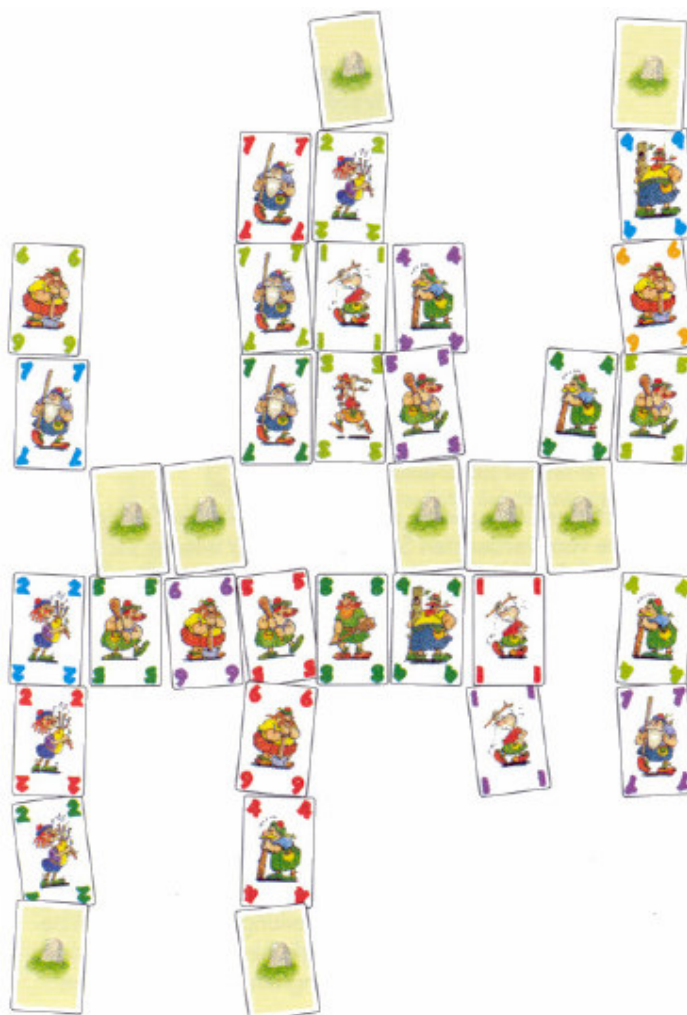
Sorra nyerni a csatákat, ami:

## A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal végetér, ha az egyik játékos megszerzett három egymás melletti határkövet, vagy az összesből ötöt. Ő a győztes. Nem kell további határkövekért harcba szállni.

Ha több játékot is játszotok, akkor a győztes mindig öt pontot kap; a vesztes pedig annyit, amennyi határkövet meg tudott addig szerezni. A végén a legtöbb pontot összegyűjtő skót nyer.

Minden világos?  
Ez a példa segíteni fog.



© 1999, ASS Spielkartenverlag, D-71144 Steinenbronn, Germany  
© Reiner Knizia, Germany

Online játék: [www.flexgames.com](http://www.flexgames.com)

fordította: szoffi

bármilyen megjegyzést, javítást, ötletet örömmel várok: [csokazsofi@yahoo.com](mailto:csokazsofi@yahoo.com)

Ejtőernyősök, repülő fák és hagyományok, vagyis:

## A FELFÖLDI JÁTÉKOK

Sehol Skóciában nem lehetnek olyan skótok a dolgok, mint a Felföldön: sötét kastélyok (jól felszerelve különféle szellemekkel), kockás papírba csomagolt teasütemények (omlósak, mint a vaj), skótdudák (eredetileg innen származnak, hangjuk meglehetősen nagy hatósugarú), skót szoknyák (talán nem lebbennek fel) és végül a híres Felföldi játékok.

Egyesek azt mondják, hogy a játék azokból az időkből származik, amikor a Vezér törzs így választotta ki legjobb embereit. Mások szerint unatkozó favágók próbálgatták így erejüket. Akárhogy is volt, a játékok idején a földeken a kalapácstól a fatörzsig mindent eldobnak – amilyen messze csak lehet, ezt mindenki tudja. Az atlétikai bemutatók mellett, a TV-s kiválóságok díjakat osztanak, az eget ejtőernyősök lepik el, tánc és multság van – ugyanabban az időben és ugyanazon a legelőn évről évre.

Ha balszerencsédre, és valljuk be, általában ez a helyzet, nem lehetsz ott, megnyugtathatod magad: a te Skót MacHóttod olyan, mint a Felföldi játékok, csak miniben.

Jó szórakozást.