Die Erweiterung zu

Keltis

Neue Wege Neue Ziele

Erst spielen, wenn Sie das Grundspiel gespielt haben!

Spielidee und Spielziel

Auf dem Spielplan für die Erweiterung wird die Zuordnung zwischen den Wegen und den Farben aufgehoben. Jede Figur zieht über verschiedene Farben zum Erfolg. Am Ende des Spiels gibt es umso mehr Punkte, je weiter eine Figur vorgerückt ist. Außerdem versucht jeder, unterwegs möglichst viele verschiedenfarbige keltische Wunschsteine einzusammeln. Wenn man mindestens zwei verschiedenfarbige hat, bringen diese zusätzliche Punkte. Hat man drei Wunschsteine einer Farbe gesammelt, gibt es ebenfalls Punkte. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erreicht hat.

Spielmaterial

1 Spielplan
(auf der Rückseite des Grundspiel-Plans)

22 Wegeplättchen (graue Rückseite), die die Wegekärtchen des Grundspiels ersetzen: 5 Kleeblätter, 5 Wunschsteine in 5 verschiedenen Farben, 7 Punkteplättchen (5 x 2, 2 x 3), 5 Kartenablegeplättchen

5 Kleeblätter

5 Wunschsteine in 5 verschiedenen Farben

7 Punkteplättchen

5 Kartenablegeplättchen

25 Wunschsteinplättchen (grüne Rückseite): je 5 Wunschsteine in 5 verschiedenen Farben

Aus dem Keltis-Grundspiel werden die Karten, die Spielfiguren und die großen Kleeblätter benötigt. Die Wegekärtchen des Grundspiels werden nicht verwendet.

Hinweis: Es gelten die Regeln des Keltis-Grundspiels mit einigen zusätzlichen Änderungen bzw. Ergänzungen.

Spielvorbereitung

- Die **22 Wegeplättchen** mit grauer Rückseite werden gemischt und verdeckt auf die kleinen grauen Punkte der Steinfelder gelegt. Anschließend werden alle Wegeplättchen **aufgedeckt**. So sieht jeder von Anfang an, welche Plättchen ausliegen.
- Die **25 Wunschsteinplättchen** mit grüner Rückseite werden nach den fünf Farben der Wunschsteine sortiert. Anschließend werden sie als **offene** Stapel auf die fünf Steinfelder mit den farblich passenden Wunschsteinabbildungen gelegt.
- Wie im Grundspiel erhält jeder seine Spielfiguren, ein großes Kleeblatt und vom gemischten Kartenstapel 8 Karten auf die Hand.

Wichtig: Auch beim Spiel mit der Erweiterung werden **im Spiel zu zweit 30 Karten** vom Stapel gezogen und verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.

Der Spielplan

Anders als im Grundspiel zeigt der Spielplan der Erweiterung keine durchgehenden Steinpfade. Stattdessen beginnen an dem großen Startfeld vier Wege, die sich in ihrem Verlauf verzweigen und in andere Wege münden. Die Wege führen zum Endfeld jeder Farbe. Die Zahlen neben den Steinfeldern geben weiterhin an, wie viele Punkte eine Spielfigur bringt, die sich am Ende auf diesem Feld befindet. In den ersten beiden Reihen gibt es Minuspunkte, die dritte Reihe bringt 0 Punkte. Ab der vierten Reihe gibt es Pluspunkte. Die letzten drei Reihen stellen den Zielbereich dar (Werte 7, 6, 10). Befinden sich fünf Figuren beliebiger Farben auf beliebigen Steinpfaden im Zielbereich, ist das Spiel sofort zu Ende.

Spielablauf

- Wie im Grundspiel spielt ein Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte aus und füllt am Ende seines Zuges seine Kartenhand wieder auf acht Karten auf.
- Ebenfalls wie im Grundspiel bildet jeder Spieler im Laufe des Spiels für **jede** Farbe **eine** eigene Kartenreihe, die er entweder von niedrig nach hoch oder von hoch nach niedrig auslegt.
- Um eine seiner Figuren auf einem Weg um ein Feld vorzurücken, muss der Spieler gemäß den Legeregeln eine Karte **in der Farbe dieses nächsten Feldes** auslegen.

- Handelt es sich bei diesem nächsten Feld um ein **Jokerfeld** darf der Spieler, um dort hinzuziehen, eine Karte einer **beliebigen Farbe** in einer seiner Kartenreihen auslegen.
- Es ist erlaubt, dass mehrere Figuren auf demselben Feld stehen. Das können auch mehrere Figuren eines Spielers sein.
- Die Figuren dürfen **nur nach vorne** in Richtung auf die Endfelder gezogen werden – niemals zurück in Richtung Startfeld.
- **Wichtig:** Anders als im Grundspiel erlaubt eine Figur auf einem Endfeld (Wert 10) **nicht**, weitere gelegte Karten dieser Farbe für eine beliebige Figur einzusetzen.

Die Wegeplättchen
Jeder Spieler, der mit einer Figur auf ein Feld mit einem Wegeplättchen zieht, erhält die entsprechende Belohnung. Plättchen, die einen **hellgrünen Hintergrund** haben, **bleiben liegen**. Ein Plättchen mit **orangefarbenen Hintergrund** nimmt der Spieler, der als Erster auf das Feld zieht, vom Plan und legt es vor sich ab.

Punktwert: Der Spieler rückt den Wert (2 oder 3 Punkte) auf der Wertungsleiste voran. Große Figuren bringen keine doppelten Punkte.

Kleeblatt: Der Spieler darf eine beliebige seiner Figuren um ein Feld vorrücken. Das kann auch die gerade gezogene Figur sein. Landet diese Figur ebenfalls auf einem Feld mit einem Plättchen, so wird auch dieses Plättchen ausgeführt usw.

1 Karte ablegen: Der Spieler darf, wenn er möchte, sofort eine seiner Karten auf den Ablagestapel der zugehörigen Farbe abwerfen: Dies kann eine Karte aus einer beliebigen seiner Kartenreihen sein, die er in dieser Reihe zuletzt gelegt hat.
Oder er darf eine Karte direkt aus seiner Hand abwerfen.

Wunschstein: Der Spieler nimmt das Wunschsteinplättchen und legt es verdeckt vor sich ab.

Die Wunschsteinstapel

1 Wunschstein nehmen: Zieht ein Spieler seine Figur auf ein Feld mit einem Wunschsteinstapel, nimmt er sich das oberste dieser Plättchen und legt es verdeckt vor sich ab. Befindet sich kein Wunschstein mehr auf dem Feld, geht der Spieler leer aus.

Hinweis: Seine eigenen Wunschsteine darf man sich jederzeit anschauen.

Karte(n) nehmen
Am Ende seines Zugs zieht der Spieler neue Karten, um seine Kartenhand wieder auf acht Karten aufzufüllen. Hat der Spieler aufgrund eines Kartenablegeplättchens in seinem Zug zwei Karten aus seiner Hand eingesetzt, zieht er nacheinander zwei neue Karten.

Achtung: Karten, die gerade abgeworfen wurden, dürfen im selben Zug nicht wieder aufgenommen werden.

Beispiel für eine Bewegung über mehrere Spielzüge:

I *Spieler Schwarz legt eine rotbraune 3, zieht ein Feld vor und rückt seinen Wertungsstein um 3 Felder vor.*

II *Im nächsten Zug spielt er für das Joker-Feld eine grüne 2.*

III *Danach legt er die blaue 10 und nimmt sich den rosafarbenen Wunschstein.*

IV *Schließlich spielt er die blaue 3 und darf nun eine Karte aus der Hand oder seiner Auslage abwerfen. Er wählt die soeben in seine Auslage gespielte blaue 3, wodurch er in der blauen Reihe wieder mehr „Luft“ bekommt.*

Spielende

Wie im Grundspiel endet das Spiel sofort, wenn insgesamt **die fünfte Figur** den Zielbereich (die letzten drei Felderreihen) erreicht hat **oder** wenn die **letzte Karte** vom verdeckten Nachziehstapel gezogen wurde. Wie im Grundspiel wird das Feld, auf dem die Spielfigur in den Zielbereich zieht, **nicht** mehr ausgeführt.

Wertung

Jede Figur auf einem Feld bringt ihrem Besitzer so viele Punkte ein, wie neben dem Feld angegeben ist. Steht eine Figur auf einem Feld mit einer negativen Zahl, muss der Spieler die entsprechenden Punkte zurückziehen. Die große Figur bringt doppelte Plus- oder Minuspunkte. Figuren auf dem Startfeld bringen 0 Punkte.

Die Wertung der Wunschsteine erfolgt anders als im Grundspiel:

- Zunächst erhalten die Spieler für ihre **Anzahl an verschiedenfarbigen** Steinen entsprechend der Tabelle Punkte.

- Außerdem erhalten die Spieler für je **drei oder mehr gleichfarbige** Steine je 10 Punkte.

- Es ist erlaubt, einen Stein sowohl für die Wertung der verschiedenen Farben als auch für die Wertung von drei Steinen einer Farbe zu nutzen.

Der Spieler, dessen Zählstein nach der Wertung am weitesten vorne steht, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel für eine Wunschsteinwertung:

Der Spieler hat 4 verschiedenfarbige Wunschsteine und erhält dafür 6 Punkte. Außerdem erhält er für die 3 blauen Wunschsteine 10 Punkte. Der zusätzliche gelbe Wunschstein bringt keine weiteren Punkte.

© 2009, 2012 KOSMOS Verlag

Der Autor dankt besonders Sebastian Bleasdale für seine grundlegenden Beiträge zur Entwicklung dieser Erweiterung sowie Iain Adams, Rob Dinnadge, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane und Dave Spring.

Noch mehr Spaß mit Keltis:

Das Orakel
Für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren
Art.-Nr. 691042