

Keltis

Der Weg der Steine

Für 2–4 Spieler ab 7 Jahren

Spielidee und Spielziel

Die Spieler decken Steinplättchen auf, um möglichst lange Farbreihen zu bilden. Die Plättchen einer Farbreihe müssen dabei entweder in einer aufsteigenden oder in einer absteigenden Reihenfolge gelegt werden.

Je länger eine Farbreihe am Spielende ist, umso mehr Punkte gibt es für diese. Für sehr kurze Reihen gibt es aber Minuspunkte. Dabei sollte jeder darauf achten, auch Steinplättchen zu sammeln, auf denen keltische Wunschsteine zu sehen sind. Denn die bringen zusätzliche Punkte. Wer zu wenig Wunschsteine sammelt, erhält Punktabzug. Zusätzlich bringen einige Plättchen noch Bonuspunkte. Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Punkte erzielt hat.

Spielmaterial

55 Steinplättchen (mit den Zahlen 0 bis 10 in 5 Farben)
1 Wertungstafel

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Die Plättchen werden gemischt und **verdeckt** in die Mitte gelegt. Die Wertungstafel wird für alle gut sichtbar ausgelegt.

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an die Reihe kommt, deckt ein **verdecktes** Steinplättchen in der Mitte auf. Dann muss er sich entscheiden:

- **Entweder** lässt er das Plättchen **offen** in der Mitte liegen. Damit ist sein Zug beendet.
- **Oder** er nimmt es und legt es **offen** vor sich aus.

Statt ein verdecktes Plättchen aufzudecken, darf man ein **offen liegendes** Plättchen aus der Mitte nehmen.

Das erste Steinplättchen, das ein Spieler in einer Farbe nimmt, legt er einfach vor sich ab. Hat der Spieler bereits Plättchen einer Farbe vor sich ausliegen und will er in dieser Farbe ein weiteres Plättchen legen, legt er das neue Plättchen **oberhalb** der bereits ausliegenden Plättchen dieser Farbe. Auf diese Weise baut man seine Plättchenreihen immer weiter von sich weg. Die Zahlen auf allen diesen Steinplättchen müssen dabei zu sehen bleiben.

Handelt es sich um ein Plättchen einer anderen Farbe, wird es einfach **offen neben** die schon ausliegenden Plättchen gelegt. Für **jede Farbe** bildet der Spieler eine eigene Plättchenreihe.

Der Spieler darf die Plättchen auf zwei Arten auslegen:

- **Entweder** beginnt er mit einer **niedrigen** Zahl: Dann muss jedes weitere Plättchen des Spielers in dieser Farbe **höher** als seine bereits liegenden Plättchen dieser Farbe sein.

Beispiel: Auf 0 kann eine 3 folgen, dann eine 4, dann eine 5, dann eine 9.



- **Oder** der Spieler beginnt mit einer **hohen** Zahl: Dann muss jedes weitere Plättchen des Spielers in dieser Farbe **niedriger** als seine bereits liegenden Plättchen dieser Farbe sein.

Beispiel: Auf 8 kann eine 6 folgen, dann eine 5, dann eine 2, dann eine 0.

Sobald ein Spieler in einer Farbe ein zweites Plättchen gelegt hat, legt er damit fest, ob er **alle** Plättchen **dieser Farbe** von niedrig nach hoch oder von hoch nach niedrig auslegt.

Beispiel: Hat ein Spieler an eine grüne 8 eine grüne 5 angelegt und zieht später eine grüne 7, dann darf er sie nicht mehr anlegen und muss sie offen liegen lassen. Auch eine grüne 9 könnte er nicht mehr verwenden, da er entschieden hat, die grüne Reihe mit einer hohen Zahl zu beginnen und danach immer niedrigere Zahlen für Grün zu legen.

Nachdem der Spieler das Plättchen offen vor sich ausgelegt hat, ist sein Zug beendet.



Kleeblatt: Legt der Spieler ein Plättchen mit einem Kleeblatt **vor sich aus**, kommt er **sofort** noch einmal an die Reihe. Er darf erneut ein verdecktes Plättchen aufdecken und vor sich auslegen oder es liegen lassen. Oder er nimmt ein offenes Plättchen aus der Mitte und legt dieses vor sich aus. Lässt der Spieler das Plättchen mit dem Kleeblatt jedoch offen in der Mitte liegen, bekommt er keinen Extrazug. Nimmt irgendein Spieler später ein offen liegendes Kleeblatt-Plättchen, darf er den Extrazug nutzen.



Spielende

Wenn ein Spieler das letzte **verdeckte** Plättchen aus der Mitte aufdeckt, führt er seinen Zug noch aus. Dann endet das Spiel und es folgt die Wertung. Sollten jetzt noch Plättchen offen in der Mitte liegen, spielt das keine Rolle.

Anzahl der
Plättchen
in einer Reihe

	Punkte
0	→ 0
1	→ -4
2	→ -3
3	→ 2
4	→ 3
5	→ 6
6 und mehr	→ 10

Wertung

Plättchenreihen:

Jede der fünf Plättchenreihen bringt dem Spieler umso mehr Punkte ein, je mehr Plättchen sie enthält.

Hat ein Spieler von einer oder mehreren Farben keine Plättchenreihe gebildet, so gibt es hierfür weder Plus- noch Minuspunkte.

Wunschsteine:

Jeder Spieler erhält für seine Plättchen, auf denen ein keltischer Wunschstein zu sehen ist, zusätzliche Plus- oder Minuspunkte.



Bonuspunkte:

Außerdem bekommt jeder Spieler die Bonuspunkte, die auf seinen Plättchen zu sehen sind.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Anzahl der
Wunschsteine
insgesamt

	Punkte
0	→ -4
1	→ -3
2	→ 2
3	→ 3
4	→ 6
5 und mehr	→ 10

Beispiel für
eine Wertung:



Der Spieler erhält für die beiden blauen Steinplättchen 3 Minuspunkte. Die Reihe mit vier gelben Steinen bringt 3 Pluspunkte. Die pinkfarbene Reihe mit drei Steinen ergibt 2 Pluspunkte. Und die braune Reihe mit 5 Steinen bringt 6 Pluspunkte. Da er keine grünen Steine ausgelegt hat, erhält er in Grün keine Punkte. Auf seinen Steinen befinden sich drei Wunschsteine, die weitere 3 Pluspunkte ergeben. Und schließlich addiert er noch 10 Bonuspunkte (3 + 1 + 3 + 3). Somit hat er einen Endstand von 21 Pluspunkten erzielt.

Der Autor: Reiner Knizia gehört weltweit zu den bekanntesten Spieleautoren. Im Kosmos Verlag sind zahlreiche Spiele von ihm erschienen. Zu den bekanntesten zählen „Lost Cities“, „Einfach Genial“ und natürlich das Spiel des Jahres „Keltis“.

Redaktionelle Bearbeitung: TMI-Spiele

Grafik: Claus Stephan und Martin Hoffmann

Wir danken allen Testspielern und Regellesern. Der Autor dankt besonders Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Ross Inglis und Kevin Jacklin.

© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Artikel-Nr.: 699277

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

Noch mehr Spielspaß!

Für 2 bis 4 Spieler
ab 10 Jahren
Art.-Nr. 690359



- ☘ Das Spiel des Jahres 2008!
- ☘ Einfach losspielen und Spaß haben!
- ☘ Auch als PC-Spiel erhältlich!



Ab 10 Jahren
Art.-Nr. 978-3-8032-4723-0