

# Keltis

## Das Würfelspiel

Für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

### Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Keltis-Würfel
- 16 Kleeblatt-Spielsteine
- 40 Wunschsteinplättchen



### Spielidee und Spielziel

In jeder Runde werden die 5 Keltis-Würfel geworfen. Beliebige viele Würfel dürfen einmal neu gewürfelt werden. Dann muss man sich für ein Symbol entscheiden und zieht in dieser Reihe voran. Je weiter man mit seinen Spielsteinen kommt, desto mehr Punkte gibt es. Auch erwürfelte Wunschsteine bringen Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Wem das Grundspiel zu einfach ist, der findet auf der Rückseite des Spielplans eine größere Herausforderung.

### Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Die Spieler entscheiden sich für eine Seite des Spielplans und setzen ihn in der Tischmitte zusammen. *Hinweis:* Wenn Sie zum ersten Mal spielen, nehmen Sie die einfachere Seite – ohne die Felder mit gekreuzten Ästen.
- Jeder Spieler erhält 4 Kleeblatt-Spielsteine einer Farbe. Spielen weniger als vier Spieler, bleiben die übrigen Steine in der Schachtel.
- Die Wunschsteinplättchen werden bereitgelegt.

### Spielablauf

- Wer zuletzt in Irland war, beginnt. Lässt sich das nicht ermitteln, beginnt der älteste Spieler. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
- Wer an die Reihe kommt, wirft zunächst alle fünf Würfel.
- Der Spieler kann den Wurf so stehen lassen. Oder er darf beliebig viele der Würfel einmal erneut werfen. Danach steht das Würfelergebnis fest und der Spieler wertet seinen Wurf in dieser Reihenfolge aus:

#### 1. Einen Wunschstein nehmen



- Zeigen 2 oder mehr Würfel einen Wunschstein, nimmt sich der Spieler sofort 1 Wunschsteinplättchen und legt es vor sich ab. *Hinweis:* Je mehr Wunschsteine ein Spieler am Ende hat, desto mehr Punkte bekommt er.

#### 2. Einen Spielstein weiterziehen



- Nachdem der Spieler geprüft hat, ob er einen Wunschstein nehmen darf, wählt er eins der gewürfelten Keltis-Symbole. Anschließend zieht er seinen Spielstein in dieser Symbolreihe genau so viele Felder vor, wie er dieses Symbol gewürfelt hat. Er darf nicht weniger Felder ziehen, als seine Würfel vorgeben. *Beispiel:* Der Spieler würfelt 3 grüne und 2 gelbe Symbole. Er entscheidet sich für das grüne Symbol und zieht seinen Spielstein in der grünen Reihe genau 3 Felder vor.
- Der Spieler darf in seinem Zug nur einen Spielstein bewegen.
- Hat der Spieler noch keinen Spielstein in der gewählten Reihe, beginnt er die Reihe mit einem neuen Spielstein.
- Jeder Spieler darf in jeder Reihe aber nur einen Spielstein haben. *Hinweis:* Da jeder Spieler nur vier Spielsteine hat, kann jeder Spieler höchstens in vier Reihen aktiv sein.
- Spielsteine verschiedener Spieler dürfen auf demselben Feld stehen. Sie werden einfach neben- oder aufeinander gestellt.
- Wird ein Spielstein auf das letzte Feld der Reihe gezogen, bleibt er dort bis zum Spielende stehen. Weitere Würfel, die das Symbol dieser Reihe zeigen, verfallen. Dies gilt auch für spätere Spielzüge.
- Der Spieler darf auf das Ziehen verzichten. *Hinweis:* Dadurch kann er vermeiden, dass er gegen Ende noch eine Reihe beginnt, die ihm später Minuspunkte einbringt.

#### 3. Einen Vorteil nutzen

Zieht der Spieler seinen Spielstein auf eins der folgenden Felder, so erhält er sofort den entsprechenden Vorteil:



**Kleeblatt:** Der Spieler darf einen beliebigen seiner Spielsteine 1 Feld weiterziehen oder einen neuen Spielstein auf das erste Feld einer Reihe einsetzen. Zieht dieser Spielstein ebenfalls auf ein Vorteilsfeld, so darf der Spieler auch diesen Vorteil nutzen usw.



**Wunschstein:** Der Spieler nimmt sich 1 Wunschsteinplättchen und legt es vor sich ab.



**Kobold:** Der Spieler hat sofort einen weiteren vollständigen Spielzug. D. h. er würfelt erneut die 5 Würfel, darf einmal neu würfeln und wertet seinen Wurf dann aus.

### Spielende

- Das Spiel endet sofort, wenn eine bestimmte Anzahl von Spielsteinen den Zielbereich (Felder mit den Werten 6, 7 und 10) erreicht hat – egal in welcher Reihe.
- Bei 2 Spielern sind das 5 Spielsteine, bei 3 Spielern 7 Spielsteine und bei 4 Spielern 8 Spielsteine.
- Es spielt keine Rolle, welchen Spielern diese Spielsteine gehören.
- Landet der Spielstein, der das Spielende auslöst, auf einem Vorteilsfeld, wird dieser Vorteil nicht mehr vergeben.
- Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler mit allen seinen 4 Spielsteinen den Zielbereich erreicht hat.

## Spielwertung

- Jeder Spielstein in einer Reihe bringt seinem Besitzer so viele Punkte, wie auf dem Spielplan angegeben ist. Diese Punkte können positiv oder negativ sein. Nicht eingesetzte Spielsteine bringen keine Punkte.
- Außerdem erhalten die Spieler für ihre gesammelten Wunschsteine Punkte:



<b>Wunschsteine:</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
<b>Punkte:</b>	-10	-4	-3	-2	1	2	3	6	7	10

**Hinweis:** Auch wenn ein Spieler am Ende mehr als 9 Wunschsteine hat, bekommt er nicht mehr als 10 Punkte.

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

## Beispiel:



Spieler Weiß ist mit seinem Spielstein in der rosafarbenen Reihe 1 Feld vorangezogen.

Da sich jetzt 8 Spielfiguren im Zielbereich befinden, ist das Spiel sofort zu Ende.

Das Vorteilsfeld „Kleeblatt“, auf das Weiß gezogen ist, darf er nicht mehr nutzen.

Spieler Weiß erhält bei der Wertung folgende Punkte:

Rotbraune Reihe 2 Punkte, gelbe Reihe 10 Punkte, rosafarbene Reihe 6 Punkte, grüne und blaue Reihe je 0 Punkte (keine Spielsteine in diesen Reihen). Außerdem hat der Spieler 5 Wunschsteine gesammelt = 2 Punkte. Somit erhält Weiß 20 Punkte.

Die anderen Spieler erreichen diese Punkte (Reihen von links nach rechts):

Schwarz:  $6 + 0 + 0 + 6 + 6 = 18$  Punkte. 4 Wunschsteine = 1 Punkt. Zusammen 19 Punkte.

Grau:  $7 + 2 + 7 + 0 + 0 = 16$  Punkte. 3 Wunschsteine = -2 Punkte. Zusammen 14 Punkte.

Braun:  $10 - 3 + 2 + 2 + 0 = 11$  Punkte. 7 Wunschsteine = 6 Punkte. Zusammen 17 Punkte.

## Das Spiel mit den gekreuzten Ästen



Wenn Sie das Spiel mit etwas größerer Herausforderung spielen wollen, verwenden Sie die andere Seite des Spielplans. Hier befinden sich in jeder Reihe Felder, die zwei gekreuzte Äste zeigen. Diese Felder sind **Verbotfelder**. Hier darf ein Spielstein **nicht** stehen bleiben. Ein Spieler darf ein Symbol daher nicht wählen, wenn er dadurch mit seinem Spielstein auf einem solchen Feld landen würde. Überspringen darf man die Verbotfelder natürlich schon.

**Tipp:** Spielen Sie nacheinander beide Spielplanseiten und notieren Sie nach jedem Spiel die Punkte. Es gewinnt, wer insgesamt die meisten Punkte hat.



**Der Autor:** Reiner Knizia lebt seit vielen Jahren in Großbritannien, in Windsor. Der Doktor der Mathematik hat zahlreiche Spiele im In- und Ausland veröffentlicht und gehört weltweit zu den erfolgreichsten Spieleautoren. Er ist Spezialist für Spiele, die mit einfachen Regeln viel Entscheidungsfreiheit bieten – wie bei seinem Spiel „Keltis“, das 2008 als „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet wurde.

Redaktion: TM-Spiele

Grafik: Martin Hoffmann und Claus Stephan

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern. Der Autor dankt Sebastian Bleasdale für seine Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels.

© 2012 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5-7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
kosmos.de

Art.-Nr: 699581

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

## Schon gespielt?

### Das Spiel des Jahres 2008

Jetzt inklusive Erweiterung „Neue Wege – Neue Ziele“

Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Art.-Nr. 691783

