

Keltis

Das Kartenspiel

Ein Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren von Reiner Knizia

Inhalt

110 Karten, aufgeteilt in 90 Farbkarten, davon



80 Zahlenkarten
in 5 Farben
(je 1 x 0,1,2,8,9,10;
je 2 x 3,4,5,6,7)



10 Schlusskarten
(je 2 mit
Farbsymbolen
in 5 Farben)

sowie



11 Punktekarten
(mit weißer „1“ in der
Mitte und grünen
Zahlen von 0 – 10 in
den Ecken)



9 orangefarbene
Wunschsteinkarten
(mit Zahlen 1 – 9)

Worum geht's?

Die Spieler spielen Farbkarten, um möglichst lange Farbreihen zu bilden. Die Karten einer Farbreihe müssen dabei entweder in einer aufsteigenden oder in einer absteigenden Reihenfolge gelegt werden. Je länger eine Farbreihe bei Spielende ist, umso mehr Punkte gibt es für diese. Für sehr kurze Reihen gibt es sogar Minuspunkte. Außerdem sollte jeder unterwegs noch keltische Wunschsteine sammeln, die zusätzliche Punkte bringen. Aber wer zu wenige Wunschsteine sammelt, erhält wiederum Minuspunkte. Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Punkte erzielt hat.

Spielvorbereitung

Die 9 Wunschsteinkarten werden offen in eine Reihe ausgelegt. Die 101 verbleibenden Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 8 Karten auf die Hand. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt.

Achtung: Im Spiel zu zweit werden von den 101 Karten zufällig 30 Karten gezogen und unbesehen in die Schachtel zurück gelegt.

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, muss **eine** Karte spielen und zieht anschließend **eine** Karte nach. In einem besonderen Fall (s.u.) kann der Spieler auch zwei Karten spielen, er zieht dann entsprechend zwei Karten nach.

1. Eine Karte spielen

Der Spieler spielt eine (oder zwei) Karten aus seiner Hand. Dafür gibt es folgende Möglichkeiten:

- Der Spieler wirft **eine** Karte ungenutzt ab und legt sie offen in die Tischmitte. Für jede Zahlenkartenfarbe (inkl. der Schlusskarten) und für die Punktearten wird ein eigener Ablagestapel gebildet. So können bis zu sechs Ablagestapel entstehen.
- Der Spieler wirft wie unter a) beschrieben **zwei** Karten desselben Werts (egal ob Farb- oder Punktearten) ungenutzt ab und nimmt sich die Wunschsteinkarte des entsprechenden Werts. Dies ist nur erlaubt, wenn die Wunschsteinkarte noch in der offenen Reihe liegt. Der Spieler legt die genommene Wunschsteinkarte offen vor sich aus.
- Der Spieler legt eine Farbkarte offen vor sich aus. Generell bildet jeder Spieler für jede Farbe eine eigene Farbreihe. Hat der Spieler bereits Karten der gespielten Farbe vor sich ausliegen, legt er die neue Karte etwas nach unten versetzt so auf die bereits ausliegenden Karten, dass die Werte aller Karten sichtbar bleiben.

Zahlenkarten darf der Spieler auf zwei Arten auslegen:

- Entweder** beginnt er mit einer niedrigen Zahl: Dann muss jede weitere Karte des Spielers in dieser Farbe gleich hoch oder höher als die höchste seiner bereits liegenden Karten dieser Farbe sein.

Beispiel: Auf 3 kann eine 3, dann eine 6, dann eine 7, dann eine 7 usw. gelegt werden.



- Oder** der Spieler beginnt mit einer hohen Zahl. Dann muss jede weitere Karte des Spielers in dieser Farbe gleich hoch oder niedriger als die niedrigste seiner bereits liegenden Karten dieser Farbe sein.

Beispiel: Auf 9 kann eine 8, dann eine 8, dann eine 5, dann eine 3 usw. gelegt werden.

Sobald ein Spieler in einer Farbe eine zweite Karte mit einer unterschiedlich hohen Zahl legt, legt er damit fest, ob er alle weiteren Karten dieser Farbe von niedrig nach hoch oder von hoch nach niedrig auslegt.

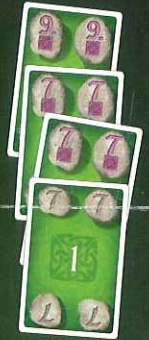
Schlusskarten darf der Spieler immer in seine entsprechende Farbreihe legen. Allerdings darf er auf eine Schlusskarte keine Zahlenkarte mehr in diese Farbreihe legen, sondern allenfalls noch die zweite Schlusskarte. Die zweite Schlusskarte in einer Farbreihe schließt diese definitiv.

d) Der Spieler legt eine Punktekarte offen vor sich aus. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:



a. **Entweder** legt der Spieler die Punktekarte in eine separate, neutrale Punktekartenreihe. Dort können nur Punktekarten ausgelegt werden, die Kartenwerte spielen dabei überhaupt keine Rolle. (Eine Reihenfolge der Punktekarten 3 – 5 – 2 – 8 wäre hier also möglich.) Jede so gelegte Punktekarte ist in der Schlusswertung 1 Punkt wert.

b. **Oder** der Spieler legt die Punktekarte in eine seiner Farbreihen. Dies ist nur erlaubt, wenn der Wert der Punktekarte mit dem Wert der zuletzt in diese Farbreihe gespielten Zahlenkarte übereinstimmt.



Mit Punktekarten kann man also entweder direkt Punkte für die Schlusswertung sammeln oder eine eigene Farbreihe verlängern.

2. Eine Karte nehmen

Nachdem der Spieler eine Karte abgeworfen oder vor sich ausgelegt hat, zieht er eine neue Karte, um seine Hand wieder auf 8 Karten aufzufüllen. Der Spieler darf **entweder** die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel ziehen **oder** er nimmt die oberste Karte von einem offenen Ablagestapel aus der Tischmitte. Das darf aber keine Karte sein, die er in diesem Zug abgeworfen hat.

Hat der Spieler zwei Karten abgeworfen, um sich eine Wunschsteinkarte zu nehmen, zieht er entsprechend nacheinander zwei neue Karten, um seine Hand wieder auf acht Karten aufzufüllen. Es ist erlaubt, zunächst eine Karte vom verdeckten Nachziehstapel oder von einem Ablagestapel zu ziehen und danach zu entscheiden, von wo man die zweite Karte ziehen will. Dennoch darf man keine Karte aufnehmen, die man in diesem Zug abgeworfen hat.

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe, und so geht das Spiel weiter.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Das Spiel endet **sofort**, wenn in insgesamt **fünf** Kartenreihen **Schluss-**

karten ausliegen, egal in welchen Farben und egal bei welchen Spielern.
(Der Spieler, der das Spiel beendet, zieht keine Karte mehr nach!)

Achtung: Zwei Schlusskarten in einer Kartenreihe werden nicht doppelt gezählt.

- Das Spiel endet auch, wenn die **letzte Karte** vom verdeckten Nachziehstapel gezogen wird.

Am Spielende darf jeder Spieler noch bis zu zwei Karten aus seiner Hand in seine Farb- oder Punktekartenreihen legen. Dabei werden keine Karten mehr nachgezogen.

Wertung

Farbreihen:

Jede der fünf Farbreihen bringt dem Spieler um so mehr Punkte ein, je mehr Karten diese enthält:

Karten	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Punkte	- 4	- 3	- 2	1	2	3	6	7	10

Hat ein Spieler von einer oder mehreren Farben keine Farbreihe gebildet, so gibt es hierfür weder Minus- noch Pluspunkte.

Punktekarten:

Punktekarten in der Punktekartenreihe zählen 1 Punkt je Karte.

Wunschsteinkarten:

Jeder Spieler erhält für seine gesammelten Wunschsteinkarten Punkte:

Wunschsteinkarten	0	1	2	3	4	5+
Punkte	- 4	- 1	0	4	6	10

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die Beteiligten den Sieg bzw. die Platzierung.

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Rob Dinnadge, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane und Dave Spring.

Autor: Reiner Knizia
Grafik: Claus Stephan und Martin Hoffmann

Redaktion: Sebastian Rapp, Stefan Stadler

Art.Nr.: 740160

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

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