

Keltis

Würfelspiel

Spielinfo	2 bis 4 Spieler, 20 Minuten, ab 8 Jahren
Spielmaterial	3 grüne Keltis-Würfel (1-2-3-4-5-Stein), 30 formgestanzte Steinplättchen, 55 formgestanzte Wertplättchen (in 5 Farben die Werte 0 bis 10), Wertungstafel. (Alternativ können die Steinplättchen durch tatsächliche Steine ersetzt werden.)
Copyright	Dr. Reiner Knizia, Julius-Marchetti-Str. 3, D-89257 Illertissen. All rights reserved.

Spielvorbereitung

Die Wertplättchen werden mit aufsteigenden Werten in fünf getrennten Farbreihen in die Mitte gelegt. Die Steinplättchen kommen in einem Stapel daneben. Mit zwei Spielern werden 6 Steinplättchen und mit drei Spielern 3 Steinplättchen zurück in die Schachtel gelegt. Die Wertungstafel wird für alle gut sichtbar ausgelegt.



Spielvorbereitung

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 drei Würfel. Der Spieler kann den Wurf stehen lassen, oder er kann einen, zwei oder alle drei Würfel erneut werfen. Danach steht das Würfelergebnis fest.

Nun wählt der Spieler eine der folgenden drei Möglichkeiten:

1. Der Spieler wählt einen, zwei oder alle drei seiner Würfel und bildet deren Wertesumme. Würfel, die einen Stein zeigen, zählen 0. Der Spieler nimmt sich ein Wertplättchen aus der Mitte mit dem entsprechenden Wert und legt es offen vor sich aus.

Beispiele:



Mit diesem Würfelergebnis kann die Summe 1, 2, 5, 6 oder 7 gebildet werden.



Mit diesem Würfelergebnis kann die Summe 0, 3, 4 oder 7 gebildet werden.

Für jede Farbe bildet der Spieler eine eigene Plättchenreihe. Hat der Spieler bereits Plättchen der Farbe vor sich ausliegen, legt er das neue Plättchen so oberhalb der bereits ausliegenden Plättchen ab, dass die Werte aller Plättchen sichtbar bleiben und er die Plättchenreihe immer weiter von sich weg baut.

Der Spieler darf die Plättchen auf zwei Arten auslegen:

- Entweder beginnt er mit einem niedrigen Wert: Dann muss jedes weitere Plättchen des Spielers in dieser Farbe höher als seine bereits liegenden Plättchen dieser Farbe sein.
- Oder der Spieler beginnt mit einem hohen Wert: Dann muss jedes weitere Plättchen des Spielers in dieser Farbe niedriger als seine bereits liegenden Plättchen dieser Farbe sein.

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



Stein: Nimmt der Spieler ein Wertplättchen, das einen Stein zeigt, nimmt er sich sofort noch ein Steinplättchen aus der Mitte und legt es offen vor sich ab.

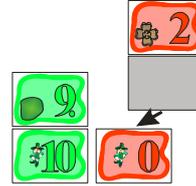


Kleeblatt: Nimmt der Spieler ein Wertplättchen, das ein Kleeblatt zeigt, nimmt er sich sofort noch ein Steinplättchen aus der Mitte und legt es verdeckt in seine Plättchenreihe der jeweiligen Farbe bevor er das genommene Wertplättchen dort ablegt. Dieses Plättchen zählt bei der Wertung als zusätzliches Wertplättchen.

Beispiele:



Das Wertplättchen mit dem Stein bringt ein extra Steinplättchen.



Das Wertplättchen mit dem Kleeblatt bringt ein extra Wertplättchen (= verdecktes Steinplättchen).

2. Der Spieler nimmt sich so viele Steinplättchen aus der Mitte, wie er Steine gewürfelt hat. Der Spieler legt seine Steinplättchen offen vor sich ab, so dass jeder sehen kann, wie viele Steine er hat.

3. Der Spieler nimmt sich kein Plättchen.

Nachdem der Spieler eine der drei beschriebenen Möglichkeiten gewählt hat, ist sein Zug beendet, und er reicht die Würfel an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter.

Spielende

Das Spiel endet

- wenn ein Spieler das letzte Wertplättchen einer Farbe aus der Mitte nimmt, oder
- wenn ein Spieler das letzte Steinplättchen aus der Mitte nimmt. (Mehr Steinplättchen gibt es nicht.)

Der Spieler beendet seinen Zug noch wie üblich.

Spielvariante: Das Spiel endet nur, wenn ein Spieler das letzte Steinplättchen aus der Mitte nimmt.

Spielwertung

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

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

Hat ein Spieler von einigen Farben keine Plättchenreihe gebildet, gibt es dafür auch keine Punkte.

Wunschsteine: Je nachdem, wie viele Steinplättchen der Spieler gesammelt hat, bekommt er die folgenden Punkte:

Steine	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Punkte	-7	-4	-3	-2	1	2	3	6	7	10



Bonuspunkte: Außerdem bekommt jeder Spieler die Bonuspunkte, die auf seinen Plättchen abgebildet sind.



Leprechauns (Kobolde oder Druiden): Schließlich zählt jeder Spieler die auf seinen Wertplättchen abgebildeten Leprechauns. Der oder die Spieler mit den meisten bekommen 3 Bonuspunkte. Der oder die Spieler mit den wenigsten verlieren 3 Punkte. Haben alle Spieler dieselbe Anzahl, gibt es hier keine Punkte.

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

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Andrew Cain, Rob Dinnadge, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Dave Spring.