

Keltis Dice

Rules

German and English

Please download German rules (PDF) for getting illustrations

<p>Spielinfo Spielmaterial</p> <p>Copyright</p> <p>2 bis 4 Spieler, 20 Minuten, ab 8 Jahren 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.) Dr. Reiner Knizia, Julius-Marchetti-Str. 3, D-89257 Illertissen. All rights reserved.</p> <p>Spielvorbereitung</p> <p>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.</p>	<p>Game Info 2 to 4 players, 20 minutes, from 8 years</p> <p>Game Material</p> <ul style="list-style-type: none">- 3 green Keltis dice-(1-2-3-4-5-stone)- 30 stone tiles- 55 value chips (in 5 colors, the values 0 to 10)- a scoring table. <p><i>The stone tiles could be real stones.</i></p> <p>Copyright Dr. Reiner Knizia, Marchetti-Julius-Str. 3, D-89257 Illertissen. All rights reserved.</p> <p>Game preparation</p> <p>The value chips are separated in 5 columns of increasing values (one column per color). The stone tiles are laid in a pile nearby. For two players, 6 stones are put back into the box before the game. For 3 players, 3 stones are put back into the box before the game. The score table is displayed for all to see.</p>
<p>pielvorbereitung</p> <p>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:</p>	<p>Game preparation</p> <p>The player who went last to Ireland begins. If one cannot determine this, the oldest player starts. Then it goes round in a clockwise direction. During his turn, a player throws the three dice once. After that, he can choose to re-roll one, two or three dice (or no dice). The player now chooses to play one of the 3 following options:</p>
<p>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.</p> <p>Beispiele:</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>1. The player chooses one, two or all three of his dice and add their values together. A die showing a stone counts for 0. The player then takes a chip of this value from the center and places it face up in front of him.</p> <p>Examples: (5-1-1) With this result, the sums 1, 2, 5, 6 or 7 can be formed. (3-stone-4) With this result, , the sums 0, 3, 4, or 7 can be formed.</p> <p>Then the player must lay down this chip on the table in front of him. The chips must be laid according to their color. If no chips of that color have already been laid, the player must start a new column with the chip. If a column of this color has already been started, then the player must lay the chip above the other chips of that color. The values of all these chips must always be visible, and the player should build the columns leading away from him.</p> <p>The player must lay down the chips in one of two ways: Either he places the chips in ascending order, or he places them in descending order. Once a player has laid down two chips of the same color, the sorting order for this color is set for the rest of the game (for this player).</p>

<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Beispiele: Das Wertplättchen mit dem Stein bringt ein extra Steinplättchen. Das Wertplättchen mit dem Kleeblatt bringt ein extra Wertplättchen (= verdecktes Steinplättchen).</p>	<p>Stones: if the player takes a chip with a stone on it, then he immediately takes a stone tile from the pile and lays it down face up in front of him for all to see.</p> <p>Clover: if the player takes a chip with a clover on it, then he immediately takes a stone tile from the pile and lays it down face down in the same color column before laying down the chip he has just taken. This extra token counts as an additional chip for the color column in the final score.</p> <p>Examples: The green 9 chip immediately gives an extra stone tile to the player The red 2 chip immediately gives an extra token for the red column.</p>
<p>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.</p>	<p>2. The player takes as many stone tiles from the center of the table as he has stones on his dice. The player then lays down these tiles face up in front of him for all to see.</p>
<p>3. Der Spieler nimmt sich kein Plättchen.</p>	<p>3. The player can also choose to take no value chips</p>
<p>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.</p>	<p>After the player has selected one of the three described options, his turn ends and he passes the dice to the next player clockwise.</p>
<p>Spielende</p> <p>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.</p> <p>Spielvariante: Das Spiel endet nur, wenn ein Spieler das letzte Steinplättchen aus der Mitte nimmt.</p>	<p>End of the game</p> <p>The game ends when:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a player takes the last value chip of a color from the center of the table - OR when a player takes the last stone tile from the center of the table <p>The player still ends his turn as usual.</p> <p>Variation: The game ends only when a player takes the last stone tile from the center.</p>
<p>Spielwertung</p> <p>Plättchenreihen: Jede der fünf Plättchenreihen bringt dem Spieler umso mehr Punkte ein, je mehr Plättchen sie enthält: Hat ein Spieler von einigen Farben keine Plättchenreihe gebildet, gibt es dafür auch keine Punkte.</p> <p>Wunschsteine: Je nachdem, wie viele Steinplättchen der Spieler gesammelt hat, bekommt er die folgenden Punkte:</p> <p>Bonuspunkte: Außerdem bekommt jeder Spieler die Bonuspunkte, die auf seinen Plättchen abgebildet sind.</p> <p>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.</p>	<p>Scoring</p> <p>The score of each player is the sum of the 4 following scores.</p> <p>Color series Each of the five columns gives points to the player according to the number of chips it contains: (table) If a player has no chips from a color, then he scores no points for that color.</p> <p>Wish stones Each player gets points according to the number of stone he has collected. (table)</p> <p>Bonus points In addition, every player gets as many bonus points as he has on his value chips.</p> <p>Goblins or druids Finally, each player counts the number of goblins he has. The player (or players) who has the most gets 3 points. The player (or players) with the least loses 3 points. No points are awarded if all players have the same number of goblins.</p> <p>The player with the most points wins. If players have the same number of points, then there are several winners.</p>
<p>Haben alle Spieler dieselbe Anzahl, gibt es hier keine Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.</p>	<p>Reiner Knizia thanks all test players who have contributed to the development of this game, especially Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Andrew Cain, Rob Dinnadge, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson and Dave Spring.</p>