

## Keltis - KSR

Jeder Spieler stellt 1 große und 4 kleine Figuren auf das große Startfeld.  
Ein weiterer Holzstein (flach) wird als Zählstein vor dem Feld 1 postiert.  
Das Kleeblatt vor jedem Spieler zeigt dessen Spielerfarbe an.  
Die 110 Karten in 5 Farben (je 2x Werte 0 - 10) mischen und an jeden Spieler 8 Karten geben, die auf die Hand kommen.  
Die 25 Wegekärtchen mischen und verdeckt auf die dunklen Steine und die 5 großen Endfelder der Pfade legen. Dann werden alle Kärtchen aufgedeckt.  
2 Personen-Spiel: 30 Karten v. verdeckten Stapel nehmen ==> aus dem Spiel.

Ablauf eines Zuges:

### 1 Eine Karte spielen (MUSS-Aktion):

Der Spieler muss genau 1 Karte aus der Hand ausspielen.

#### ● ENTWEDER wirft er die Karte ungenutzt ab:

Die Karte kommt auf einen offenen Stapel am Spielplanrand.  
Für jede Farbe wird ein separater Stapel gebildet.

#### ● ODER er legt die Karte offen vor sich aus:

- Für jede Farbe legt man eine eigene Kartenreihe an.
- Ist es die erste Karte einer Farbe, setzt der Spieler 1 seiner Figuren auf den 1. Stein des passenden Pfades (Wert -4).
- Hat der Spieler aber bereits Karten des Pfades vor sich liegen, legt er die neue Karte etwas nach unten versetzt auf die schon liegenden Karten. Alle Werte müssen sichtbar sein!
- Dann zieht er den Stein auf dem Pfad vor.
- Sobald ein zur 1. Karte einer Kartenreihe abweichender Wert angelegt wird, steht die Richtung der Werte der Reihe fest.  
=> Von niedrig nach hoch oder von hoch nach niedrig  
Beispiele: 8 - 7 bedeutet: gewählte Richtung ist nun niedrig  
3 - 3 - 4 bedeutet: gewählte Richtung ist nun hoch
- Ab sofort kann dann nur noch eine gleichhohe oder zur gewählten Richtung passende Karte angelegt werden.
- Wurde der Endstein (Wert 10) erreicht und der Spieler spielt erneut eine Karte für diese Reihe, rückt er eine beliebige andere seiner Figuren vor.



### Wegekärtchen:

Zieht eine Figur auf einen Stein mit einem Wegekärtchen, so geschieht je nach Art des Kärtchen Folgendes:

Punktewert	Der Spieler rückt den entsprechenden Wert (1 - 3) auf der Zählleiste vor. Das Kärtchen bleibt offen liegen.
Kleeblatt	Der Spieler darf eine beliebige seiner Figuren um einen Stein vorrücken. Das kann auch die gerade gezogene Figur sein. Das Kärtchen bleibt offen liegen. Landet die Figur ebenfalls auf einem Feld mit Kärtchen, wird dieses Kärtchen auch ausgeführt usw..
Wunschstein	Der Spieler nimmt das Kärtchen und legt es offen vor sich ab. Die Wunschsteine werten erst zum Spielende.

### 2 1 Karte nehmen (MUSS-Aktion):

ENTWEDER die oberste Karte vom Nachziehstapel aufnehmen.  
ODER die oberste Karte von einem offenen Ablagestapel aufnehmen.

### 3 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

#### Spielende:

- sofort, wenn insgesamt von allen Spielern die 5. Figur in den letzten 3 Reihen des Spielplanes ankommt (Werte 6 - 10).  
Ein evtl. dabei erreichtes Wegekärtchen wird nicht mehr aufgedeckt.
- auch sofort, wenn die letzte Karte von Nachziehstapel gezogen wird.

#### Wertung:

Jede Figur erzielt die Punkte, die neben ihrem Stein angegeben sind.  
Die große Figur verdoppelt ihre Punkte, auch negative.  
Wer 50 Punkte überschreitet, geht bei 1 weiter und zählt 50 dazu.  
Gesammelte Wunschsteine gemäß Tabelle werten.  
Wer jetzt bei den Punkten führt, gewinnt. Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.07.08  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)