

Celtica - KSR

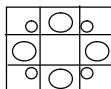
Es gibt keine Spielerfarben. Jeder darf jede Figur bewegen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
Ausstattung: Jeder Spieler erhält 5 Druidenkarten + 2 verdeckte Amulett-Teile (von 90 Stück).

1.) Druiden bewegen:

- Der Spieler muss von seinen Handkarten 1 - x Druidenkarten einer Farbe ausspielen, wobei er diese um Erfahrungskarten gleicher Farbe ergänzen kann.
 - Erfahrungskarten dürfen nicht ohne mind. 1 Druidenkarte gespielt werden.
 - Jede Karte bedeutet, dass der Druiden 1 Ort weiter ziehen muss.
 - Auf dem Zielort seiner kompletten Bewegung führt der Spieler die Aktion des Ortes aus.
 - Ausgespielte Karten ==> offene Ablagestapel, separat Druiden-/Erfahrungskarten.
- Beide Stapel werden jeweils wieder zum Nachziehstapel, wenn einer aufgebraucht ist.

a) Zielort = Fundort (Kloster, Burg, Dorf, Zielfeld):

- Genau so viele Amulett-Teile aus offener Auslage nehmen, wie der Ort Amulette zeigt.
- Die Teile werden an den vorgesehenen Plätzen der eigenen Amulette platziert.
Jedes Amulett besteht aus 9 verschiedenen Teilen.
- Nimmt der Spieler ein Teil, das er schon besitzt, beginnt er damit ein weiteres Amulett.
- Offene Auslage auf 9 Teile auffüllen.



b) Zielort = Ruine (Symbol = Wikingerkopf):

- Genau so viele beliebige Amulett-Teile abgeben (falls vorhanden), wie die Ruine vorgibt. Diese Teile verdeckt neben dem Spielplan sammeln als Reserve. Die Reserve kommt erst ins Spiel, wenn der Vorrat aufgebraucht ist.
- 1 Erfahrungskarte vom verdeckten Stapel der Erfahrungskarten auf die Hand nehmen.

c) Zielort = Kultplatz:

- Der Spieler darf 1 Druidenkarte vom Stapel ziehen.



Ende eines Durchganges:

Hat ein Spieler alle seine Druidenkarten gespielt, ist für ihn der Durchgang beendet.
Alle anderen Spieler spielen weiter, bis sie ebenso keine Druidenkarten mehr halten.

2.) Der nächste Spieler ist am Zug.

Neuer Durchgang:

- Sollte noch niemand im Zielfeld sein, erhält jeder Spieler 5 neue Druidenkarten.
- Die neue Runde beginnt der linke Nachbar des Spielers, der zuletzt Karten spielte.

Ende des Spiels:

- Erreicht der erste Druiden das Zielfeld, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt.
 - Druiden im Ziel bleiben dort, egal welche Karten auf sie noch gespielt werden.
 - Sofortige Ende: Alle 5 Druiden sind im Ziel ODER es gibt keine Amulett-Teile mehr.
 - Die restlichen Erfahrungskarten dürfen nun eingesetzt werden.
- Es beginnt der linke Nachbar des Spiel-Beenders. Jeder Spieler kann nun in seinem Zug beliebig viele Karten einsetzen, danach ist der nächste Spieler dran.
Nach jedem Spieler wird die offene Auslage auf 9 Teile aufgefüllt, sofern möglich.

Verwendung der Erfahrungskarten:

1 Karte = 1 eigenes Amulett-Teil gegen 1 Teil aus der offenen Auslage tauschen und vor sich ablegen.

2 Karten = 1 Amulett-Teil aus der offenen Auslage nehmen und vor sich ablegen.

Sieger: Wer die meisten vollständigen Amulette hat. Patt: Wer von den Beteiligten das größte unvollständige Amulett hat, bzw. danach das zweitgrößte usw..

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.07.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Celtica - KSR

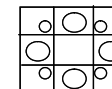
Es gibt keine Spielerfarben. Jeder darf jede Figur bewegen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
Ausstattung: Jeder Spieler erhält 5 Druidenkarten + 2 verdeckte Amulett-Teile (von 90 Stück).

1.) Druiden bewegen:

- Der Spieler muss von seinen Handkarten 1 - x Druidenkarten einer Farbe ausspielen, wobei er diese um Erfahrungskarten gleicher Farbe ergänzen kann.
 - Erfahrungskarten dürfen nicht ohne mind. 1 Druidenkarte gespielt werden.
 - Jede Karte bedeutet, dass der Druiden 1 Ort weiter ziehen muss.
 - Auf dem Zielort seiner kompletten Bewegung führt der Spieler die Aktion des Ortes aus.
 - Ausgespielte Karten ==> offene Ablagestapel, separat Druiden-/Erfahrungskarten.
- Beide Stapel werden jeweils wieder zum Nachziehstapel, wenn einer aufgebraucht ist.

a) Zielort = Fundort (Kloster, Burg, Dorf, Zielfeld):

- Genau so viele Amulett-Teile aus offener Auslage nehmen, wie der Ort Amulette zeigt.
- Die Teile werden an den vorgesehenen Plätzen der eigenen Amulette platziert.
Jedes Amulett besteht aus 9 verschiedenen Teilen.
- Nimmt der Spieler ein Teil, das er schon besitzt, beginnt er damit ein weiteres Amulett.
- Offene Auslage auf 9 Teile auffüllen.



b) Zielort = Ruine (Symbol = Wikingerkopf):

- Genau so viele beliebige Amulett-Teile abgeben (falls vorhanden), wie die Ruine vorgibt. Diese Teile verdeckt neben dem Spielplan sammeln als Reserve. Die Reserve kommt erst ins Spiel, wenn der Vorrat aufgebraucht ist.
- 1 Erfahrungskarte vom verdeckten Stapel der Erfahrungskarten auf die Hand nehmen.

c) Zielort = Kultplatz:

- Der Spieler darf 1 Druidenkarte vom Stapel ziehen.



Ende eines Durchganges:

Hat ein Spieler alle seine Druidenkarten gespielt, ist für ihn der Durchgang beendet.
Alle anderen Spieler spielen weiter, bis sie ebenso keine Druidenkarten mehr halten.

2.) Der nächste Spieler ist am Zug.

Neuer Durchgang:

- Sollte noch niemand im Zielfeld sein, erhält jeder Spieler 5 neue Druidenkarten.
- Die neue Runde beginnt der linke Nachbar des Spielers, der zuletzt Karten spielte.

Ende des Spiels:

- Erreicht der erste Druiden das Zielfeld, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt.
 - Druiden im Ziel bleiben dort, egal welche Karten auf sie noch gespielt werden.
 - Sofortige Ende: Alle 5 Druiden sind im Ziel ODER es gibt keine Amulett-Teile mehr.
 - Die restlichen Erfahrungskarten dürfen nun eingesetzt werden.
- Es beginnt der linke Nachbar des Spiel-Beenders. Jeder Spieler kann nun in seinem Zug beliebig viele Karten einsetzen, danach ist der nächste Spieler dran.
Nach jedem Spieler wird die offene Auslage auf 9 Teile aufgefüllt, sofern möglich.

Verwendung der Erfahrungskarten:

1 Karte = 1 eigenes Amulett-Teil gegen 1 Teil aus der offenen Auslage tauschen und vor sich ablegen.

2 Karten = 1 Amulett-Teil aus der offenen Auslage nehmen und vor sich ablegen.

Sieger: Wer die meisten vollständigen Amulette hat. Patt: Wer von den Beteiligten das größte unvollständige Amulett hat, bzw. danach das zweitgrößte usw..

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.07.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de