

# Keltis

## Der Weg der Steine



Für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren von Reiner Knizia

### Spielidee und Spielziel

Die Spieler spielen Zahlenkarten, um ihre Figuren auf den fünf Steinpfaden möglichst weit voranzuziehen. Denn am Ende des Spiels gibt es umso mehr Punkte, je weiter eine Figur vorgerückt ist. Die Karten für jeden Pfad müssen dabei jeweils in einer bestimmten Reihenfolge gelegt werden. Außerdem sollte jeder unterwegs keltische Wunschsteine einsammeln, die zusätzliche Punkte bringen. Hat man nicht genug gesammelt, gibt es Punktabzug. Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Punkte erzielt hat.

**Hinweis:** Wenn Sie das Spiel bereits einige Male gespielt haben, finden Sie auf der Rückseite des Spielplans die Erweiterung „Neue Wege, neue Ziele“. Sie bietet mit ihren verzweigten Wegen raffinierte neue Herausforderungen.

### Spielmaterial



1 Spielplan  
(Auf der Rückseite befindet sich das Spielfeld für die Erweiterung.)

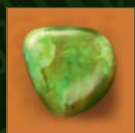
110 Karten (für jede der 5 Farben zweimal die Zahlen 0 bis 10)



20 Figuren  
in 4 Spielerfarben



25 Wegekärtchen:



9 Wunschsteine



9 Kleeblätter



7 Punktekärtchen:  
2 x 1, 3 x 2, 2 x 3

**Hinweis:** Die runden Plättchen werden nur für die Erweiterung benötigt.

### Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- Jeder Spieler erhält in einer Farbe die **vier kleinen Figuren** und die **eine große Figur**, einen **Wertungsstein** und ein **großes Kleeblatt**. Spielen weniger als vier Spieler, bleibt das übrige Material in der Schachtel.
- Die 5 Figuren jedes Spielers werden auf den großen Stein (das Startfeld) am unteren Spielplanrand gestellt. Die Wertungssteine werden vor das Feld 1 der Wertungsleiste gelegt.
- Damit jeder weiß, wer mit welcher Farbe spielt, legt jeder das große Kleeblatt seiner Farbe vor sich ab.
- Die **25 Wegekärtchen** werden gemischt, verdeckt auf die 20 kleinen dunklen Steine und die 5 großen hellen Endsteine gelegt und sofort aufgedeckt. So sieht jeder von Anfang an, welche Kärtchen ausliegen.
- Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält **8 Karten** auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben dem Plan bereitgelegt.

**Achtung:** Im Spiel zu zweit werden **30 Karten vom Stapel gezogen und verdeckt in die Schachtel zurückgelegt**.

### Der Spielplan

Der Spielplan zeigt 5 verschiedene Pfade. Jeder Pfad ist 9 Steinfelder lang und durch ein farbiges Symbol gekennzeichnet (rotbraun, gelb, rosa, grün, blau). Diese farbigen Symbole befinden sich auch auf den Spielkarten.

Die Spielfiguren beginnen auf dem großen Startfeld. Die Farbe der Karte, die ein Spieler vor sich ablegt, bestimmt, auf welchem Pfad vorgeückt wird. Ziel ist der Endstein.

Jede Spielfigur bringt ihrem Besitzer am Ende Punkte ein, abhängig von dem Steinfeld, auf dem die Spielfigur steht. Die große Spielfigur bringt sogar doppelte Punkte. Die Punktzahlen sind auf dem Spielplan angegeben. Das Startfeld zählt **0 Punkte**.

**Achtung:** Die ersten 3 Steinfelder jedes Pfades bringen Minuspunkte. Erst ab dem vierten Steinfeld werden die Punktwerte positiv!

Die drei letzten Steinfelder eines jeden Steinpfades bilden den Zielbereich (Punktwerte 6, 7 und 10). Das Spiel endet sofort, sobald die fünfte Spielfigur (egal welchen Spielers) diesen Zielbereich betritt.



Auf den großen Endsteinen und den dunklen Steinfeldern werden Wegekärtchen ausgelegt.

Auf den dunklen Steinfeldern und den Endsteinen werden unterschiedliche Wegekärtchen ausgelegt. So sind die Pfade in jedem Spiel immer wieder anders beschaffen. Die Tabelle auf dem Spielplan rechts unten gibt an, wie viele Punkte man für gesammelte Wunschsteine erhält. Außen um den Spielplan verläuft die Wertungsleiste, die den Punktestand aller Spieler anzeigt.

## Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt in Irland war, beginnt. Sollte sich dies nicht feststellen lassen, beginnt der älteste Spieler. Wer an die Reihe kommt, muss **A** eine Karte vor sich auslegen und eine eigene Spielfigur um ein Feld auf dem Spielplan vorziehen. Will oder kann er keine Karte vor sich auslegen, muss er **B** eine Karte ungenutzt abwerfen und darf keine Spielfigur ziehen. Am Ende seines Zuges zieht der Spieler eine Karte nach. Anschließend folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

### A EINE KARTE VOR SICH AUSLEGEN ...

Der Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand und legt sie offen vor sich aus. Sinnvollerweise wird das die höchste oder niedrigste Karte einer seiner Kartenfarben sein.



- Ist es die erste Karte einer Farbe, so bildet diese Karte den Anfang einer Reihe.
- Liegt bereits eine Karte dieser Farbe vor dem Spieler, so muss die neue Karte etwas versetzt daraufgelegt werden, so dass die Zahlen aller Karten zu sehen sind. Zeigt diese neue Karte eine andere Zahl als die erste Karte, wird dadurch bestimmt, ob eine Reihe aus Karten mit **auf-** oder mit **absteigenden Zahlen** gebildet wird. Hat sie jedoch die gleiche Zahl, wird das erst durch die dritte Karte dieser Reihe bestimmt.



- Bei einer **aufsteigenden** Reihe dürfen nur noch Karten mit **der gleichen Zahl** wie die oben liegende Karte oder mit **höherer Zahl** angelegt werden (0, 1, 3, 3, 5 usw.).
- Bei einer **absteigenden** Reihe dürfen nur noch Karten mit **der gleichen Zahl** wie die oben liegende Karte oder mit **einer niedrigeren Zahl** angelegt werden (9, 9, 7, 6, 4 usw.).
- Beim Anlegen an Kartenreihen ist es erlaubt, Zahlen auszulassen.
- Es ist nicht erlaubt, dass ein Spieler für eine Kartenfarbe zwei Kartenreihen bildet. Ein Spieler hat also im Spielverlauf höchstens 5 Kartenreihen vor sich liegen – in jeder Farbe eine. Oft sind es aber auch nur 3 oder 4 Kartenreihen.



### Beispiel über mehrere Spielzüge:

Spieler Weiß wählt als erste Karte eine grüne 0. In seinem nächsten Zug spielt er eine grüne 1. Die Karte legt er etwas versetzt auf die 0, so dass die Zahlen beider Karten zu sehen sind. Der Spieler hat damit eine Reihe aus

Karten mit aufsteigenden Zahlen gebildet. Ab jetzt darf er in seinen weiteren Spielzügen in der Farbe Grün nur noch Karten mit einer 1 oder höher auslegen.



Da er jedoch keine geeignete grüne Karte mehr auf der Hand hat, beginnt er mit einer rotbraunen 9 seine zweite Reihe. Hier legt er in seinem nächsten Zug eine weitere rotbraune 9 ab und einen Zug später eine rotbraune 7. Somit steht jetzt fest, dass die rotbraune Kartenreihe mit absteigenden Zahlen gebildet wird.

Nach einigen Spielzügen sehen seine beiden Kartenreihen so aus:

Natürlich könnte der Spieler zwischendurch auch weitere Reihen mit Karten in anderen Farben beginnen.



### ... EINE SPIELFIGUR ZIEHEN

- Nach dem Auslegen der Karte zieht der Spieler eine seiner Spielfiguren auf dem gleichfarbigen Steinpfad **um genau ein Feld** voran, egal welche Zahl auf der Karte steht.
- Bei der ersten Karte einer Reihe wird eine der Spielfiguren vom Startfeld auf das erste Feld des gleichfarbigen Steinpfades gezogen. Diese Spielfigur würde bei der Endwertung 4 Minuspunkte einbringen.
  - Durch Ausspielen weiterer Karten in späteren Spielzügen rücken die Figuren auf den Steinpfaden immer weiter voran und bringen dabei zunächst weniger Minuspunkte ein und schließlich immer mehr positive Punkte.
  - Jeder Spieler darf alle seine Spielfiguren einsetzen, er muss es aber nicht. Denn: Bleibt eine Spielfigur im Minusbereich stehen, so bringt sie am Ende Minuspunkte ein. **Hinweis:** Es empfiehlt sich oft, nicht alle 5 Figuren auf den Weg zu bringen.
  - Auf jedem Steinpfad darf **pro Spieler höchstens eine Spielfigur** unterwegs sein. (Jeder Spieler hat 5 Figuren und somit für jeden Pfad eine Figur.) Treffen sich die Spielfiguren mehrerer Spieler auf einem Steinfeld werden sie einfach neben- oder übereinander gestellt.
  - **Wichtig:** Sollte ein Spieler im späteren Spielverlauf gemäß den Regeln eine Karte für einen Steinpfad auslegen, auf der seine Figur bereits den **Endstein** (Punktwert = 10) erreicht hat, rückt der Spieler dafür eine **beliebige andere** seiner Figuren um ein Steinfeld voran. Das kann auch eine Figur sein, die sich noch auf dem Startfeld befindet.

### Beispiel für eine Bewegung über mehrere Spielzüge:

Spieler Weiß hat die grüne 0 vor sich ausgelegt und damit seine grüne Kartenreihe begonnen. Er zieht eine seiner Figuren auf das erste Feld des grünen Steinpfades.

Dieses Feld würde am Ende 4 Minuspunkte bringen. Deshalb legt er in seinen späteren Zügen weitere grüne Karten aus, um seine Figur auf dem Steinpfad in den Bereich der positiven Punkte zu bringen.



Für jede grüne Karte, die er im Spielverlauf auslegt, bewegt er seine Figur jeweils um ein Steinfeld voran.

(Achtung: Pro Spielzug spielt er nur eine Karte aus.) Nach 4 grünen Karten steht seine Figur also auf dem vierten Feld. Dieses zeigt 1 Punkt an. Somit befindet sich die Spielfigur nun im Bereich der positiven Punkte.



### B EINE KARTE ABWERFEN

Wer keine geeignete Karte auf der Hand hat (oder eine spielbare Karte momentan nicht ausspielen möchte), **muss** stattdessen eine seiner Handkarten auswählen und ungenutzt **abwerfen**. Dabei bilden sich im Spielverlauf **Abwurfstapel**. Für jede Kartenfarbe muss jedoch ein eigener **Abwurfstapel** gebildet werden. Sichtbar ist jeweils nur die oberste Karte.

#### Beispiel:

Spieler Weiß hat keine geeignete Karte auf der Hand, die er ausspielen möchte. Daher wirft er eine grüne 2 oben auf den grünen Abwurfstapel, der neben dem Nachziehstapel gebildet wurde. Die grüne 2 kann er nicht mehr gebrauchen, da er in seiner grünen Reihe als oberste Karte bereits eine 3 angelegt hat. Eine zweite grüne Reihe darf der Spieler nicht aufmachen.

Neben dem grünen Abwurfstapel sind bereits ein blauer und ein gelber Abwurfstapel entstanden.



Nachziehstapel

Die grüne 2 kommt als oberste Karte auf den grünen Abwurfstapel.

Blauer Abwurfstapel

Gelber Abwurfstapel

### EINE KARTE NEHMEN

Nachdem der Spieler eine Karte vor sich ausgelegt oder abgeworfen hat, zieht er **eine** neue Karte nach, um seine Hand wieder auf acht Karten aufzufüllen. Die Karte darf er entweder vom verdeckten Nachziehstapel ziehen oder er nimmt die **oberste** Karte eines Abwurfstapels. Das darf aber **nicht** die Karte sein, die er im selben Zug abgeworfen hat.

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

### Die Wegekärtchen

Jeder Spieler, der mit seiner Figur auf ein Steinfeld mit einem **grünen Wegekärtchen** zieht (das Kärtchen bleibt liegen!), erhält die folgende Belohnung:

**Punktwert:** Der Spieler rückt sofort mit seinem **Wertungsstein** um den entsprechenden Wert auf der Wertungsleiste voran. Große Figuren bringen hier (anders als am Spielende!) keine doppelten Punkte.

**Kleeblatt:** Der Spieler darf eine beliebige seiner Figuren um ein Steinfeld vorrücken. Das kann auch die gerade gezogene Figur sein. Landet diese Figur ebenfalls auf einem Steinfeld mit einem Kärtchen, so wird auch dieses Kärtchen ausgeführt usw. **Hinweis:** Die voranzuziehende eigene Figur darf auch eine sein, die noch auf dem Startfeld steht.

### Orangefarbene Kärtchen werden eingesammelt:

Zieht ein Spieler seine Figur auf ein Steinfeld mit einem **orangefarbenen** Wegekärtchen, so nimmt er das Kärtchen mit dem darauf abgebildeten Wunschstein an sich und legt es offen vor sich ab. Am Spielende erhält er für seine gesammelten Wunschsteine Punkte.

### Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Entweder erreicht die **insgesamt fünfte** Figur den Zielbereich (Felder mit den Werten 6, 7 und 10) – egal auf welchem Steinpfad. Es spielt keine Rolle, welche Farben diese fünf Figuren haben. Landet die Figur dabei auf einem grünen Wegekärtchen, wird es nicht mehr ausgeführt. Auch ein Wunschstein, auf dem man landet, wird nicht mehr eingesammelt.
- Oder die **letzte Karte** wird vom verdeckten Nachziehstapel gezogen.



oder



## Wertung

- Jede Figur auf einem Steinpfad bringt ihrem Besitzer so viele Punkte ein, wie neben dem **Steinfeld**, auf dem die Figur steht, angegeben ist. Die **große Figur** bringt hier die **doppelten Punkte**. Die Punkte werden auf der Wertungsleiste vorgezogen. Sollte ein Spieler über 50 Punkte erzielen, wird sein Wertungsstein einfach bei 1 weitergezogen und 50 zum Ergebnis addiert. Steht eine Figur auf einem Steinfeld in einer Reihe mit einer negativen Zahl, dann muss der Spieler die entsprechenden Punkte zurückziehen. Bei der großen Figur werden auch die negativen Punkte verdoppelt. Figuren auf dem Startfeld bringen keine Punkte.
- Außerdem erhalten die Spieler nun auch für ihre gesammelten Wunschsteine Punkte, die sie mit ihrem Wertungsstein entsprechend der Tabelle im rechten unteren Eck des Spielplans vor- oder zurückziehen. Der Spieler, dessen Wertungsstein jetzt am weitesten vorne steht, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Die anderen Spieler erreichen diese Punkte (Reihen von links nach rechts):


**Braun:**  
 $0 + 1 + 0 + 10 \times 2 + 2 = 23$   
 1 Wunschstein = - 3  
**Zusammen 20 Punkte**


**Grau:**  
 $7 \times 2 + 2 + 1 + 1 + 0 = 18$   
 0 Wunschsteine = - 4  
**Zusammen 14 Punkte**


**Schwarz:**  
 $0 + 3 - 3 + 3 + 6 \times 2 = 15$   
 2 Wunschsteine = 2  
**Zusammen 17 Punkte**


### Beispiel (siehe Abbildung rechts oben):


Spieler Weiß ist mit seiner großen Spielfigur in der gelben Reihe 1 Feld vorangezogen. Da sich jetzt 5 Spielfiguren im Zielbereich befinden (1 graue, 1 braune, 1 schwarze und 2 weiße), ist das Spiel sofort zu Ende. Das Wegekärtchen „Kleeblatt“, auf das Weiß gezogen ist, darf er nicht mehr nutzen.


 Spieler Weiß erhält bei der Wertung folgende Punkte:


 Rotbraune Reihe: 2 Punkte

 Gelbe Reihe:  $6 \times 2 = 12$  Punkte  
(Die große Figur bringt doppelte Punkte.)

 Rosafarbene Reihe: 0 Punkte  
(Die Figur steht noch auf dem Startfeld.)

 Grüne Reihe: 7 Punkte

 Blaue Reihe: -2 Punkte (Die Figur befindet sich im Minusbereich.)

 Außerdem hat der Spieler 3 Wunschsteine gesammelt = 3 Punkte.

Weiß erhält 22 Punkte, die er zu seinen vorhandenen Punkten addiert und mit seinem Wertungsstein auf der Wertungsleiste zieht.

**Hinweis:** Auch wenn ein Spieler am Ende 6 oder mehr Wunschsteine haben sollte, würde er nicht mehr als die 10 Punkte bekommen.



**Der Autor:** Reiner Knizia lebt seit vielen Jahren in Großbritannien, in Windsor. Der Doktor der Mathematik hat zahlreiche Spiele im In- und Ausland veröffentlicht und gehört weltweit zu den erfolgreichsten Spieleautoren. Der Autor ist Spezialist für Spiele, die mit einfachen Regeln viel Entscheidungsfreiheit bieten – wie bei seinem Spiel „Keltis“, das 2008 als „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet wurde.

**Redaktionelle Bearbeitung:** TM-Spiele  
**Grafik:** Claus Stephan und Martin Hoffmann

Wir danken allen Testspielern und Regellesern. Der Autor dankt besonders Sebastian Bleasdale für seine grundlegenden Beiträge zur Entwicklung des Spiels sowie Iain Adams, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

© 2008, 2012 KOSMOS Verlag  
 Pfizerstraße 5–7  
 D-70184 Stuttgart  
 Tel.: +49 711 2191-0  
 Fax: +49 711 2191-199  
 info@kosmos.de  
 kosmos.de

Art.-Nr: 691783  
 Alle Rechte vorbehalten.  
 MADE IN GERMANY