

# Keltis

Der Weg der Steine

## Beispiele zur Spielregel

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



Spieler Weiß wählt als erste Karte eine grüne 0. In der nächsten Runde 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 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 der nächsten Runde eine weitere rotbraune 9 ab und eine Runde später eine rotbraune 7. Somit steht jetzt fest, dass die rotbraune Kartenreihe mit absteigenden Zahlen gebildet wird.



Nach einigen Runden sehen seine beiden Kartenreihen so aus:



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

### ... EINE SPIELFIGUR ZIEHEN



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

Spieler Weiß hat in dieser Runde 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

## Spielende und Wertung

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.

Somit erhält Weiß 22 Punkte, um die er seinen Wertungsstein auf der Wertungsleiste weiterzieht.

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



**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 gehört weltweit zu den erfolgreichsten Spieleautoren. Im Kosmos Verlag sind zahlreiche Spiele von ihm erschienen. Zu den bekanntesten zählen „Lost Cities“, die Spiele zu „Der Herr der Ringe“, „Einfach Genial“, „Genial Spezial“ und die Logikreihe „Dr. Knizias Gehirn – Jogging“.

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

Wir danken allen Testspielern und Regellesem. 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 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5 – 7  
70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
www.kosmos.de

Art.-Nr. 690359

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY

**Die nächste Herausforderung:  
DIE ERWEITERUNG!**

