



Keltis  
Der Weg der Steine  
Kosmos, 2008  
Reiner KNIZIA  
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar  
± 120 minuten

# Spelidee en doel van het spel

De spelers gebruiken hun getalkaarten om de eigen spelfiguren op de kleurrijke steenpaden zover mogelijk naar voren te bewegen. De kaarten, voor elk uitgestippeld pad, moeten hierbij telkens in een opklimmende ofwel een afdalende volgorde worden uitgespeeld.

Aan het einde van het spel geldt, hoe meer punten, hoe verder een spelfiguur naar voren is gegaan. Bovendien is het de bedoeling dat onderweg Keltische wensstenen worden verzameld, die extra punten opleveren. Als een speler onvoldoende wensstenen heeft verzameld, worden er punten afgetrokken.

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

### 110 kaarten

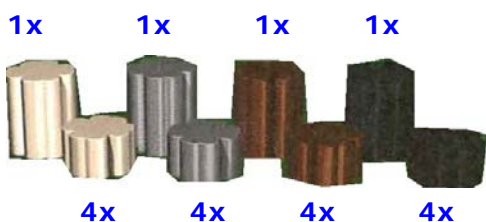
(voor elk van de vijf kleuren tweemaal de waarden 0 tot en met 10)



### 1 speelbord



### 20 spelfiguren in 4 spelerskleuren



### 4 grote klaverblaadjes



### 25 steenpadfiches



9 wensstenen



9 klaverblaadjes



7 puntenfiches (2x 1, 3x 2 en 2x 3)

### 4 telstenen



### 1 handleiding

# Spelvoorbereiding

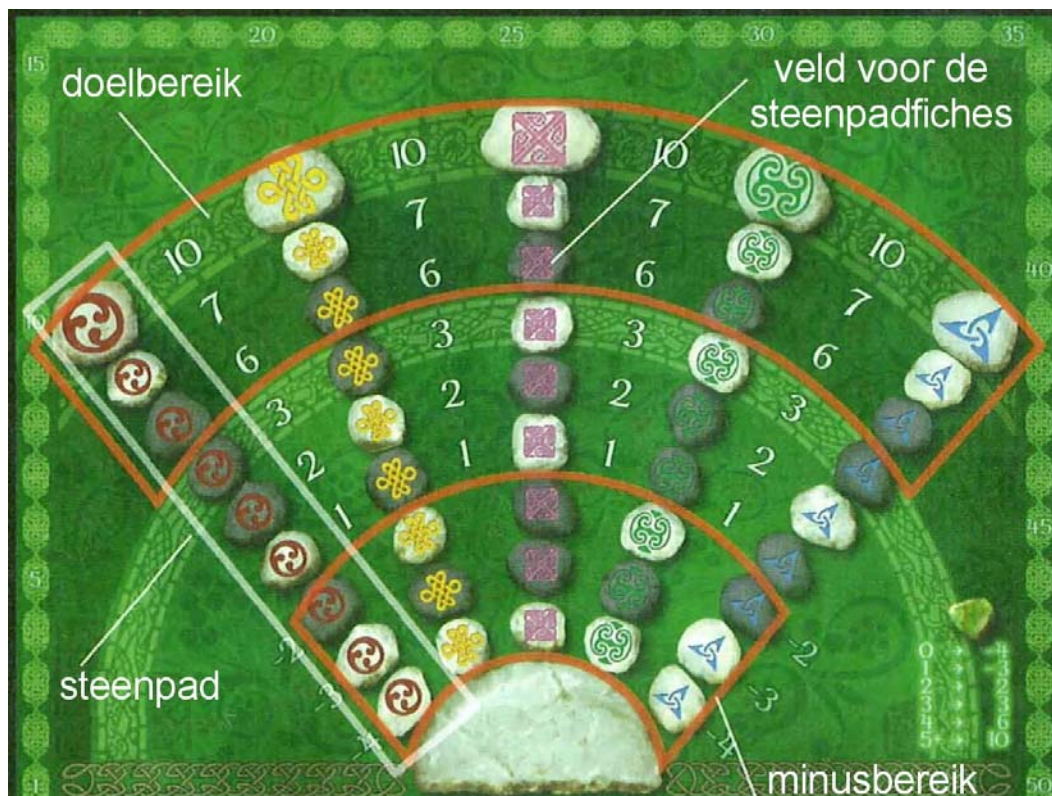
- Voor het eerste spel worden alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons losgemaakt.
- Iedere speler ontvangt in één kleur de vier kleine spelfiguren, de grote spelfiguur, één telsteen en een groot klaverblad. Als er minder dan vier spelers meespelen, blijft het overige spel materiaal in de doos.
- De spelfiguren worden op het speelbord gezet op de grote steen (het startveld) aan het begin van het steenpad. De telstenen worden voor het veld 1 van de scoretabel gelegd.
- Omdat iedereen duidelijk moet weten wie met welke kleur speelt, legt iedere speler het grote klaverblad voor zich neer.
- De 25 steenpadfiches worden verdekt zeer grondig gemixt en verdekt op de donkere stenen gelegd. Ook op iedere grote steen aan het einde van elk steenpad wordt een fiche gelegd. Vervolgens worden alle fiches blootgelegd.
- De kaarten worden zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt **8 kaarten** in de hand. De resterende kaarten worden als verdekte voorraadstapel naast het speelbord klaargelegd.

## AANDACHT

*In het spel voor twee spelers worden 30 kaarten van de stapel getrokken en verdekt terug in de doos gelegd.*

# Het speelbord

Het speelbord toont vijf verschillende steenpaden. Alle paden beginnen aan de ene grote startsteen en voeren telkens naar de eindsteen van elke kleur. Naast de steenpaden bevinden zich getallen die aangeven hoeveel punten een spelfiguur oplevert die zich aan het einde van het spel in die desbetreffende rij op die bepaalde plaats bevindt. In de eerste drie rijen (het minusbereik) zijn er alleen minpunten te verdienen, vanaf de vierde rij worden er pluspunten verdiend.



De laatste drie rijen vormen het doelbereik met een rijenwaarde van 6, 7 en 10. Als er zich vijf spelfiguren in het doelbereik bevinden (om het even van welke kleur en om het even op welke plaats in het doelbereik), is het spel onmiddellijk ten einde.

Op de donkere stenen liggen in elke spel andere steenpadfiches zodat er altijd anders moet worden gespeeld. In de rechterbenedenhoek bevindt zich een tabel die aangeeft hoeveel punten men voor verzamelde wensstenen ontvangt.

Rondom het speelbord loopt de scoretabel waarop tijdens het spel de punten kunnen worden aangeduid die men voor de steenpadfiches met een puntenwaarde ontvangt.

De meeste punten ontvangen de spelers bij de waardering aan het einde van het spel.

## Spelverloop

De speler die als laatste in Ierland is geweest, wordt de startspeler. Als dit niet kan worden bepaald, wordt de oudste speler de startspeler.

Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt komt, **moet één** kaart spelen en trekt onmiddellijk **één kaart na**.

### 1. Eén kaart spelen

De speler speelt **één kaart** uit zijn hand.

Hiervoor zijn er twee mogelijkheden:

#### A.

De speler legt de kaart zonder deze te gebruiken open naast het speelbord (best aan één van de smalle zijdes van het speelbord).

Voor elke kaartenkleur wordt in de loop van het spel een eigen aflegstapel gevormd.

**OF**

#### B.

De speler legt de kaart open voor zich neer.

Als dit de eerste kaart van het bijbehorende steenpad is, plaatst hij één van zijn spelfiguren op de eerste steen van dit pad (rijenwaarde = - 4).

Als de speler al kaarten van dit pad voor zich heeft neergelegd, legt hij de nieuwe kaart ietwat verschoven naar onder zodat de waarde van alle kaarten te allen tijde zichtbaar is.

Vervolgens rukt hij met zijn spelfiguur op dit steenpad één veld naar voor.

#### **BELANGRIJK**

*Voor elke kleur wordt één eigen kaartenrij gevormd.*

De speler kan de kaarten op twee manieren neerleggen:

- **Ofwel** begint hij met een **geringe waarde**. Dat betekent dat iedere volgende kaart in deze kleur even hoog of hoger moet zijn als de kaarten die er liggen.

#### **Voorbeeld**

Op een 3 kan een 3, dan een 6, dan een 7, dan een 7 ... enzovoort worden gelegd.



- **Ofwel** begint hij met een **hoge waarde**. Dat betekent dat iedere volgende kaart in deze kleur even hoog of lager moet zijn als de kaarten die er liggen.

#### Voorbeeld

Op een 9 kan een 8, dan een 8, dan een 5, dan een 3 ... enzovoort worden gelegd.

Zodra een speler in een kleur een tweede kaart (of een volgende kaart) met een **verschillende waarde** neerlegt, bepaalt hij meteen voor **alle kaarten** van deze kleur of deze rij in opklimmende (van laag naar hoog) of in neerdalende (van hoog naar laag) richting loopt.



#### **BELANGRIJK**

*Zodra een speler in het verdere verloop van het spel een kaart voor een steenpad legt waarop zijn spelfiguur al de eindsteen (waarde 10) heeft bereikt, mag de speler een eigen andere spelfiguur naar keuze één steen vooruit zetten.*

#### **OPMERKING**

*Op elk steenpad kunnen meerdere spelfiguren van verschillende kleur staan.*

## De steenpadfiches

Als een spelfiguur op een steen komt met een steenpadfiche gebeurt, afhankelijk van de soort van fiche, het volgende:



#### **PUNTENWAARDE**

De speler rukt de desbetreffende waarde met zijn telsteen naar voor. De fiche blijft open liggen.



#### **KLAVERBLAD**

De speler mag een eigen spelfiguur naar keuze één steen vooruit laten gaan. Dat kan ook die spelfiguur zijn die zonet op deze plaats werd gezet. De fiche blijft open liggen. Als de spelfiguur naar keuze ook op een steen landt met een fiche dan mag ook deze fiche worden uitgevoerd.



#### **WENSSTEEN**

De speler neemt deze fiche en legt die open voor zich neer.

## 2. Eén kaart nemen

Nadat een speler een kaart ongebruikt heeft weggelegd of voor zich heeft neergelegd, trekt hij **één nieuwe kaart** om zijn handkaarten opnieuw tot 8 stuks aan te vullen.

De speler mag **ofwel** de bovenste kaart nemen van de verdekte voorraadstapel **ofwel** de bovenste kaart van één van de open aflegstapels (die naast het speelbord voor elke kleur werden gevormd).

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

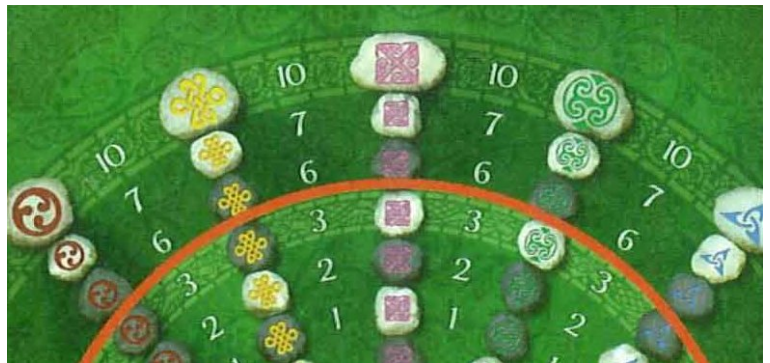
Op deze manier verloopt het spel telkens verder.

## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als de vijfde spelfiguur in het doelbereik (de laatste drie rijen stenen) wordt geplaatst, om het even op welke positie van het doelbereik.

Als de spelfiguur hierbij op een steenpadfiche landt, wordt de fiche niet meer uitgevoerd.

Het speelt ook geen rol welke kleur de vijf spelfiguren hebben.



Het spel eindigt ook onmiddellijk als de laatste kaart van de verdeckte voorraadstapel wordt getrokken.

## Waardering

Elke spelfiguur op een steenpad brengt voor zijn bezitter zoveel punten op als het getal dat naast de steen is aangeduid. De grote spelfiguur levert dubbele punten op.

De punten worden op de scoretabel aangeduid. Als een speler meer dan 50 punten behaalt, wordt de telsteen opnieuw vanaf 1 verdergezet en wordt bij dit totaal 50 opgeteld.

Als de spelfiguur in een rij staat met een negatief getal, moet de speler dit getal van zijn totaal aftrekken. Bij de grote spelfiguur worden ook de negatieve punten verdubbeld.

De spelfiguren op het startveld leveren geen punten op.

Bovendien ontvangen de spelers ook extra punten voor hun verzamelde wensstenen. Ook deze punten worden op de scoretabel aangeduid (positief of negatief) volgens het onderstaande schema.



### WENSSTENEN

AANTAL	PUNTEN
0	- 4
1	- 3
2	+ 2
3	+ 3
4	+ 6
5 en meer	+ 10

De speler wiens telsteen het verst naar voor staat op de scoretabel wint het spel.

Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

16 juni 2008