

Keltis (Das Kartenspiel)
 Kosmos, 2009
 Reiner KNIZIA
 2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
 ± 45 minuten

Spelmateriaal

➡ **110 kaarten**, opgedeeld in 90 kleurenkaarten waarvan



80 getallenkaarten in 5 kleuren:
 - telkens **1x** 0, 1, 2, 8, 9, 10
 - telkens **2x** 3, 4, 5, 6



10 slotkaarten
 (telkens **2x** met de
 kleursymbolen
 in 5 kleuren)

alsook



11 puntenkaarten
 (met een witte 1 in het
 midden en grijze getallen
 van 0 - 10 in de hoeken)



**9 oranjekeurige
 wenssteenkaarten**
 (met de getallen
 van 1 - 9)

Doel van het spel

De spelers spelen kleurenkaarten om zo lang mogelijke kleurenrijen te vormen.

De kaarten van een kleurenrij moeten hierbij ofwel in een opklimmende ofwel een afdalende volgorde worden afgelegd. Hoe langer een kleurenrij is aan het einde van het spel, hoe meer punten deze rij oplevert. Voor zeer korte rijen kan men zelfs minpunten ontvangen.

Bovendien is het de bedoeling dat onderweg Keltische wensstenen worden verzameld, die extra punten opleveren. Als een speler onvoldoende wensstenen heeft verzameld, worden er opnieuw minpunten uitgedeeld.

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

Spelvoorbereiding

De **9 wenssteenkaarten** worden open in een rij op de tafel gelegd.

De **101 kaarten** die nu nog overblijven worden zeer grondig gemixt.

Iedere speler ontvangt 8 kaarten in de hand.

De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel klaargelegd.

AANDACHT

In het spel met twee spelers worden van de 101 goed gemixte en verdeckte kaarten 30 kaarten blind getrokken en ongezien terug in de doos gelegd.

Spelverloop

De speler die als laatste in Ierland is geweest, wordt de startspeler. Als er niemand in Ierland is geweest, begint de oudste speler. Daarna wordt er om de beurt gespeeld, met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt komt, **moet één kaart** spelen en trekt vervolgens **één kaart** van de voorraadstapel. In een speciaal geval (zie verder) kan de speler ook twee kaarten spelen en moet hij uiteraard ook twee kaarten van de voorraadstapel trekken.

1. Een kaart spelen

De speler speelt één kaart (of twee kaarten) uit zijn hand.

Hiervoor heeft hij de volgende mogelijkheden:

- A.** De speler legt **een kaart onbenut** af en legt die open in het midden van de tafel. Voor elke getallenkaartenkleur (inclusief de slotkaarten) en voor de puntenkaarten wordt een eigen aflegstapel gebouwd. Zo kunnen er dus tot zes aflegstapels ontstaan.
- B.** De speler legt zoals onder punt A. is beschreven **twee kaarten** van dezelfde waarde (om het even of het kleuren- of puntenkaarten zijn) **onbenut** af en neemt zich de wenssteenkaart van de desbetreffende waarde. Dit is enkel toegelaten als de wenssteenkaart nog in de open rij ligt. De speler legt de genomen wenssteenkaart open voor zich neer.
- C.** De speler legt **één kleurenkaart open** voor zich neer. Principieel vormt iedere speler voor elke kleur een eigen kleurenrij. Als de speler al kaarten van de gespeelde kleur voor zich heeft neergelegd, legt hij de nieuwe kaart ietwat naar onder verschoven op de al neergelegde kaarten zodat de waardes van alle kaarten zichtbaar blijven.

Getallenkaarten mag de speler op **twee verschillende manieren** neerleggen:

- a) **Ofwel** begint hij met een geringe waarde. Dat betekent dat iedere volgende kaart in deze kleur even hoog of hoger moet zijn als de hoogste kaart van de kaarten die hij in deze kleur al heeft neergelegd.

Voorbeeld

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

- b) **Ofwel** begint hij met een hoge waarde. Dat betekent dat iedere volgende kaart in deze kleur even hoog of lager moet zijn als de laagste kaart van de kaarten die hij in deze kleur al heeft neergelegd.

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 met een verschillende waarde heeft neergelegd, staat meteen vast of hij voor alle volgende kaarten van deze kleur van laag naar hoog of van hoog naar laag legt.

Slotkaarten mag een speler steeds in zijn desbetreffende kleurenrij leggen.

In elk geval mag hij op een slotkaart geen getallenkaart meer in deze kleurenrij leggen, eventueel in het gunstigste geval nog de tweede slotkaart.

De tweede slotkaart in een kleurenrij sluit de rij definitief.

D. De speler legt een puntenkaart open voor zich neer. Hiervoor zijn er **twee mogelijkheden**:

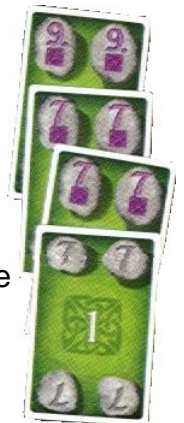
- a) **Ofwel** legt de speler de puntenkaart in een aparte, neutrale puntenkaartenrij. Daar kunnen alleen puntenkaarten worden neergelegd, de kaartenwaardes spelen hierbij trouwens geen enkele rol.

Voorbeeld

Een rijenvolgorde van puntenkaarten zoals 3 - 5 - 2 - 8 is hier absoluut toegelaten.

Iedere neergelegde puntenkaart is in de slotwaardering 1 punt waard.

- b) **Ofwel** legt de speler de puntenkaart in één van zijn kleurenrijen. Dit is alleen toegelaten als de waarde van de puntenkaart met de waarde van de laatst gespeelde getallenkaart in deze rij overeenstemt.



Met de puntenkaarten kan men dus ofwel onmiddellijk een punt voor de slotwaardering verzamelen ofwel een eigen kleurenrij verlengen.

2. Een kaart nemen

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

De speler mag **ofwel** de bovenste kaart van de verdeckte voorraadstapel nemen **ofwel** de bovenste kaart van een open aflegstapel uit het midden van de tafel. Dit mag echter geen kaart zijn die hij in deze speelbeurt al heeft weggelegd.

Als de speler twee kaarten heeft weggelegd om zo een wenssteenkaart te kunnen nemen, trekt hij uiteraard één voor één twee nieuwe kaarten om zijn handkaarten opnieuw tot 8 stuks aan te vullen.

Het is toegelaten om eerst een kaart van de verdeckte voorraadstapel te nemen of eerst van een open aflegstapel en pas daarna te beslissen van welke stapel men de tweede kaart wil nemen. Maar ook nu mag men nooit een kaart nemen die men in deze speelbeurt heeft weggelegd. Daarna komt de volgende speler aan de beurt en op deze manier verloopt het spel verder.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

⇒ Het spel eindigt onmiddellijk als in **totaal in vijf kaartenrijen slotkaarten** liggen, om het even in welke kleur en om het even bij welke speler.

De speler die het spel beëindigt, trekt geen kaart meer na.

AANDACHT

Twee slotkaarten in een kaartenrij worden niet dubbel geteld !

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

Aan het einde van het spel mag iedere speler nog tot twee kaarten uit zijn hand in zijn kleuren- of puntenrij leggen. Hierna worden geen kaarten meer getrokken.

Waardering

Kleurenrijen

Elk van de vijf kleurenrijen levert de speler telkens des te meer punten op naarmate er meer kaarten in deze rij liggen:

kaarten	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
punten	-4	-3	-2	1	2	3	6	7	10

Als een speler van één of meerdere kleuren geen kleurenrij heeft gevormd, ontvangt hij uiteraard hiervoor noch minpunten noch pluspunten.

Puntenkaarten

Alle puntenkaarten in de puntenkaartenrij tellen 1 punt per kaart.

Wenssteenkaarten

Iedere speler ontvangt voor zijn verzamelde wenssteenkaarten de volgende punten:

wenssteenkaarten	0	1	2	3	4	5+
punten	-4	-1	0	4	6	10

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

26 april 2009