

Keltis

A kövek útja

2–4 játékos részére, 10 éves kortól



- Annak érdekében, hogy a játékosok lássák, hogy ki melyik színnel játszik, a játékosok a saját színű nagy lóherelevelüket kiteszik maguk elé.
- A 25 útlapkából megkeverés után egyet-egyét lefordítva le kell tenni a 20 sötét kőre és az utak végén lévő 5 nagy világos kőre. Ezután az útlapkákat fel kell fordítani. Így minden játékos látja, hogy melyik útlapka melyik helyen fekszik.
- A kártyákból megkeverés után minden játékosnak 8 lefordított lapot kell adni. A maradék lapokból egy lefordított paklit kell képezni a játéktábla mellett.

Figyelem: Két játékos részvétele esetén a pakliból megnézés nélkül 30 lapot ki kell venni, és vissza kell tenni a játék dobozába!

A játék lényege és célja

A játékosok számozott kártyákat játszanak ki azért, hogy figuráikat a játéktábla kőútjain a lehető legmesszebbre juttassák el. A kártyákat az utakhoz növekvő vagy csökkenő sorrendben lehet letenni. A játék végén annál több pontot kap egy játékos, minél előrébb juttatta figuráját az úton. Az út során a játékosok kelta kívánságköveket is gyűjtenek, amiért extra pontokat kapnak. Ha egy játékos nem gyűjt megfelelő mennyiségű kívánságkővet, pontlevonásban részesül. A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legtöbb pontja van.

A játék tartalma

110 kártya (5 színben, színenként 0-tól10-ig számozott lapok, minden számból két-két lap)



1 játéktábla

4 nagy lóherelevél



20 játékgura
4 színben

1 x 1 x 1 x 1 x

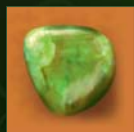


4 x 4 x 4 x 4 x



4 pontjelző kő

25 útlapka:



9 kívánságkő



9 lóherelevél



7 pontlapka
(2 x „1”; 3 x „2”; 2 x „3” értékkel)

A játék előkészítése

- Az első játék megkezdése előtt a kartonlapokból óvatosan emeljük ki a lapkákat.
- Minden játékos választ egy színt és magához veszi a színéhez tartozó játékelemeket: a négy kis és egy nagy játékgurát, egy pontjelzőt és egy nagy lóherelevelet. Négyenél kevesebb játékos részvétele esetén a használaton kívüli játékelemeket vissza kell tenni a játék dobozába.
- A játékosok helyezik a figurákat a játéktáblán a nagy kőre (startmezőre), amelyből az utak kiindulnak. A pontjelzőket a játéktábla keretén lévő eredményjelző mezők 1-es mezője elé kell állítani.

A játéktábla

A játéktáblán öt különböző kőút van feltüntetve. Az utak kiindulópontja a nagy középső kővön (startmezőn) van és minden út a saját színének megfelelő zárókővön ér véget. Az ösvények mellett lévő számok megmutatják, hogy hány pontot kap egy figura, ha a játék végén azon a mezőn áll. Az első három sor mezői mellett (a mínuszterületen) mínuszpontok vannak, a negyedik sor mezőitől kezdve pozitívak a pontok.

Az utolsó három sor mezői a célterületet ábrázolják (a sorokban lévő mezők értékei: 6, 7 és 10). Abban az esetben, ha öt bármilyen színhez tartozó figura ezeken a mezőkön (célterület) áll, a játéknak vége van.

A sötét kővekre és az utak végén lévő nagy világos kővekre minden játékban más elrendezésben kerülnek az útlapkák, így a kőutakon minden játékban más dolgokat lehet összegyűjteni.

A tábla jobb alsó sarkában lévő táblázat megmutatja, hogy mennyi pontot kapnak a játékosok az összegyűjtött kívánságkövekért.

A játékosok a játék folyamán az összegyűjtött számozott útlapkák után pontokat kapnak, és a kapott pontok mértékében előrelépnek a pontjelzőikkel a játéktábla keretén lévő eredményjelző mezőkön.

A legtöbb pontot a játékosok a játék végi értékeléskor kapják.



A játék menete

A játékosok megnézik a kártyáikat, majd játékot az a játékos kezdi, aki utoljára járt Írországból. Ha nincs ilyen játékos, akkor a játékot a legidősebb játékos kezdi. A játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú. A soron következő játékosnak mindenesetben ki kell játszania **egy** kártyát majd végül fel kell húznia **egy** kártyát.

1. EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

A soron lévő játékos kijátszik egy kártyát a kezéből. Kétféle lehetőség áll a játékos rendelkezésére:

a) A játékos felhasználás nélkül eldobja a kártyát, amit felfordítva lerak a játéktábla egyik rövidebb oldala mellé. A játékosok színek szerint külön-külön lerakó-paklit alakítanak ki, így a játék folyamán öt különálló lerakó-pakli alakulhat ki.

b) A játékos a kártyát felfordítva maga elé teszi. Ha ez a lap az úthoz tartozó első lapja a játékosnak, akkor a játékos lépjen az egyik figurájával az út első kövére (sor értéke: -4). Abban az esetben, ha a játékosnak már van ehhez az úthoz tartozó lapja letéve, akkor helyezze a kártyát az asztalon lévő kártyára félig elfedve azt úgy, hogy mindkét kártya értéke látható legyen. Ezután a játékos egy mezőt léphet előre az úton.

Figyelem: Minden úton színenként csak EGY figura állhat és minden kártyaszínek külön kártyasort kell kialakítani!

A játékos kétféleképpen tehet le kártyát:

- VAGY alacsony értékű kártyával kezd a játékos, és a játék további menetében ebből kialakít egy kártyasort úgy, hogy a színnek megfelelő azonos vagy magasabb értékű lapot tesz a sorban az utolsó lapra.



Példa: Egy 3-as lapra egy újabb 3-as, majd egy 6-os, azután egy 7-es és ismét 7-es és így tovább lapot tesz a játékos.

- VAGY magas értékű kártyával kezd a játékos, és a játék további menetében ebből kialakít egy kártyasort úgy, hogy a színnek megfelelő azonos vagy alacsonyabb értékű lapot tesz a sorban az utolsó lapra.



Példa: Egy 9-es lapra egy 8-as, majd egy újabb 8-as, azután egy 5-ös és egy 3-as és így tovább lapot tesz a játékos.

A játékos akkor határozza meg, hogy csökkenő, vagy növekvő sorrendbe fogja a lapokat a szín sorhoz illeszteni, amikor egy második **eltérő számú ugyan olyan színű** lapot letesz egy már lerakott kártyára.

Fontos! Ha egy játékos a játék későbbi menetében egy olyan kártyasorra tesz le egy lapot, amihez tartozó úton figurája már elérte a 10-es értékű zárókövet, akkor a játékos egy általa választott bármelyik másik figurájával előreléphet egy mezőt.

Az útlapok

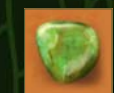
Ha egy játékos figurájával egy olyan köre lép, amelyiken útlapka van, az útlapka típusától függően a következők történhetnek:



Számozott pontlapka: A játékos a pontjelzővel az eredményjelzőn előrelép a lapkán látható számnak megfelelő mértékben. A pontlapkát felfordítva a helyén kell hagyni. A nagy figurák itt másképp számítnak, mint a játék végén. Itt nem jelentenek dupla pontot.



Lóherelapka: A játékos bármelyik általa választott figurájával előreléphet egy mezőt. Ez lehet az a figura is amelyikkel a játékos éppen lépett. A pontlapkát felfordítva a helyén kell hagyni. Abban az esetben, ha a játékos figurája, amelyikkel előrelép, egy másik útlapkára érkezik, akkor az ahhoz az útlapkához tartozó akciót is végre kell hajtani és így tovább.



Kívánságkő: Akkor, ha a játékos figurájával egy narancssárga kívánságkőlapra érkezik, akkor a következő történik: A játékos magához veszi és felfordítva maga elé teszi a kívánságkőlapot. A játék végén a játékosok az összegyűjtött kívánságkőlapok után pontot kapnak.

2. EGY ÚJ KÁRTYA HÚZÁSA

Miután a játékos eldobott, vagy kijátszott egy kártyát, egy új kártyát kell húznia azért, hogy a kezében tartott lapokat nyolc lapra kiegészítse. A játékos nem húzhatja fel azt a lapot, amit lépése során eldobott. A játékos elveheti a lefordított húzó-pakli legfelső lapját, vagy a legfelső kártyát a játéktábla mellett lévő egyik felfordított eldobó-pakliról.

A játékos lépése ezzel véget ér, a játékot a következő játékos folytatja.

A játék vége

A játéknak kétféleképpen lehet vége,

- Vagy akkor van vége, amikor az ötödik figura eléri a célterületet (az utolsó három sort), nem számít, hogy milyen színűek a figurák és nem számít, hogy melyik úton érik el a célterületet. Ha az ötödik figura éppen egy útlapkára ér a célmezőben, az adott lapkához tartozó akció már nem hajtható végre.



- A játéknak akkor is vége, ha az utolsó kártyát felhúztuk a képpel lefelé fordított húzó-pakliból.

Pontozás

Minden úton álló figura után annyi pontot kap a tulajdonosa, amennyi a figura mezője mellett látható. A nagyméretű figura dupla ponthoz juttatja tulajdonosát. A játékosok a kapott pontok mértékében előrelépnek az eredményjelzőn. Abban az esetben, ha egy játékos több mint 50 pontot szerzett, az eredményjelzőjét egyszerűen az 1-es mezőre kell állítani, ahonnan a játékos újra elindul, és 50-et hozzá kell adni a játékos eredményéhez.

Ha egy játékos figurája a mínuszterületen áll, akkor a játékos pontjaiból a figura mezője mellett szereplő mínusz számot le kell vonni. A játékos a mínuszpontok mértékében vissza kell, hogy lépjen az eredményjelzőjével. A nagyméretű figurák mellett lévő mínuszpontok megduplázásra kerülnek. A startmezőn álló figurák nem jelentenek sem plusz, sem mínuszpontot.

A játékosok ezek után megkapják pontjaikat az összegyűjtött kívánságkőveik után is, és eredményjelzőiket a kapott pont mértékében előre vagy hátra léptetik, az alábbi táblázat szerint:

A játékot az a játékos nyeri, aki az összesítés után a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

Kövek száma		Pontok
0	→	-4
1	→	-3
2	→	-2
3	→	-3
4	→	6
5 vagy több	→	10



A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.

Tel.: 388-4122

e-mail: piatnik@piatnik.hu

Származási hely: EU

Tervezte: Reiner Knizia

Grafika: Claus Stephan és Martin Hoffmann

Kiadó: Sebastian Rapp, Stefan Stadler

© 2009 Kosmos Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: 49 711-2191-0
Fax.: 49 711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de