

KELTIS

A kövek útja

Reiner Knizia játéka

Kiadja: KOSMOS, © 2008

2–4 játékos részére, 10 éves kortól

A magyar fordítást Steve McKeogh angol fordítása alapján készítette Molnár László (Lacxox)

A játék lényege és célja

A játékosok számozott kártyák segítségével mozgatják a figuráikat a lehető legmesszebbre a kőösvényeken. A játékosok minden ösvényen eldönthetik, hogy a kártyáikat növekvő vagy csökkenő sorrendben fogják kijátszani. Hogy ki mennyi pontot gyűjt össze a játék végén, az attól függ, milyen messzire jutott az ösvényeken. Útközben gyűjtenünk kell a kelta kívánságköveket is, mivel ezek extra pontokat adnak – de ha nem szerzünk eleget, akkor mínuszpontokat jelentenek. A győztes az a játékos, akinek a legtöbb pontja van a játék végén.

A doboz tartalma

1 tábla

110 kártya (5 színben 0-tól10-ig minden kártyából kettő)

20 figura (1 nagy és 4 kicsi mind a 4 játékos színében)

4 nagy lóherelevél

4 pontjelző

25 ösvénylapka: 9 kívánságkő, 9 lóherelevél, 7 számozott lapka (2 x „1”; 3 x „2”; 2 x „3” értékkel)

Előkészületek

- Az első játék előtt óvatosan nyomkodjuk ki a lapkákat a keretkből.
- Minden játékos magához veszi az egyik színhez tartozó készletet: a négy kicsi és egy nagy figurát, a pontjelzőt és a nagy lóherelevelet. Négynél kevesebb játékos esetén a használaton kívüli darabok a dobozban maradnak.
- Helyezzük a figurákat a táblára, a nagy kőre (a startmezőre), amelyből az ösvények indulnak.
- Helyezzük a pontszámjelzőket a tábla körül futó eredményjelző sávjának első mezője mellé.
- Hogy mindenki tudja mindenkinek a színét, a játékosok maguk elé helyezik a saját nagy lóherelevelüket.
- Keverjük össze a 25 ösvénylapkát, és minden sötét kőre helyezzünk egyet képpel lefelé. Helyezzünk egyet-egyet az ösvények végén álló nagy kövekre is. Ezt követően fordítsuk fel a lapkákat.
 - Keverjük meg a kártyákat. Osszuk ki 8 kártyát minden játékosnak. Az összes többi kártyát lefelé fordítva helyezzük egy pakliba a tábla mellé.

Figyelem: ha csak ketten játszunk, vegyünk ki 30 lapot a pakliból, és tegyük vissza őket, képpel lefelé, a dobozba.

A tábla

Öt különböző kőösvény van a táblán. Mindegyik a nagy startkővön kezdődik, és mind a saját színének megfelelő zárókőre érkezik. Az ösvények mellett látható számok azt jelzik, hány pontot ér egy figura, ha a játék végén abban a „sorban” áll. Az első három sorban (a mínuszterületen) álló figurák mínuszpontokat érnek; a negyedik sortól kezdve a pontok pozitívak.

Az utolsó három sor a célterület (a sorok értékei: 6, 7 és 10). A játéknak akkor van vége, ha összesen öt figura elérte a célterületet a táblán.

A sötét köveken található lapkák elrendezése minden játékban más, így a kőösvények mindig más lehetőségeket kínálnak. A tábla jobb alsó sarkában látható táblázat mutatja, hogy a kívánságkövek gyűjtéséért mennyi pont jár.

A tábla körül futó eredményjelző sávon lépjük le a játék során a számokkal jelzett ösvénylapkák miatt szerzett pontjainkat. A játékosok a legtöbb pontjukat a végső pontozáskor szerzik.

A játék menete

Aki utoljára járt Írországon, az kezdi a játékot. Ha ilyen nincs, a legidősebb játékos kezd. A kör az óramutató járása szerint halad tovább. A soron következő játékosnak mindenképpen ki kell játszania **egy** kártyát és aztán felhúzni **egy** kártyát.

1. EGY KÁRTYÁT KIJÁTSZUNK.

Egy kártya kijátszása kétféleképpen történhet.

a) Eldobjuk felhasználás nélkül a kártyát, és arccal fölfelé elhelyezzük a tábla mellett (a legjobb valamelyik rövid oldal mellett elhelyezni). Az öt színnek képezzünk öt külön dobópaklit.

vagy

b) A kártyát képpel fölfelé magunk elé helyezzük. Ha ehhez az ösvényhez ez az első magunk elé helyezett kártya, lépünk előre az egyik figuránkkal az ösvény első kővére (sorbeli értéke -4). Ha már van kártyánk ebből a színből magunk előtt, helyezzük a kártyát az előzőre, valamivel annak teteje alá, hogy mindegyik kártya értéke látható legyen. Ezután lépünk egy kővel előrébb az ösvényen.

Figyelem: Minden színhez csak EGY kártyaoszlopot hozhatunk magunk előtt létre (vagyis egy ösvényen csak egy figuránk indulhat útnak).

A kártyákat kétféleképpen tehetjük le:

- **VAGY alacsony** értékű kártyával kezdünk, majd minden ezt követő kártyát ebből a színből **azonos vagy magasabb értékben** tehetjük le, mint amilyen az utolsó kártya volt, amit leraktunk ebből a színből.

Példa: lerakhatunk egy 3-ast, majd egy újabb 3-ast, majd egy 6-ost, majd egy 7-est, aztán megint egy 7-est és így tovább.

- **VAGY egy magas** értékű kártyával kezdünk: ez esetben minden egymást követő kártyának, amit lerakunk ebből a színből, **azonos értékűnek vagy alacsonyabbnak** kell lennie, mint amilyen az utoljára lerakott kártya volt ebből a színből.

Példa: Elhelyezhetünk egy 9-est, majd egy 8-ast, majd egy újabb 8-ast, aztán egy 5-öst, ezután egy 3-ast és így tovább.

Amint leraktuk egy színből a második (a második különböző értékű) kártyánkat, onnantól kezdve **ebből a színből az összes** kártyánkat növekvő vagy csökkenő sorrendben kell magunk elé helyezni.

Figyelem: A játék előrehaladtával, ha egy játékos olyan kártyaoszlopra helyez el (a szabályok betartásával) újabb kártyát, amelynek az ösvényén a figurája már elérte a 10-es értékű zárókövet, helyette bármelyik másik figurájával előreléphet egy mezőt.

Az ösvénylapkák

Ha egy figura olyan kőre lép, amelyiken ösvénylapka van, az ösvénylapka típusától függően a következők történhetnek:

- **Számmal jelölt lapka:** Az eredményjelzőn előrelépünk a lapkán látható számértéknek megfelelő mezőt. A lapka képpel fölfelé marad a helyén.
- **Lóherelapka:** Bármelyik figuránkkal előreléphetünk egy következő kőre, akár azzal is, amellyel épp most léptünk. A lapka képpel fölfelé marad a helyén. Ha a figura, amellyel előrelépünk, egy másik lapkára érkezik, akkor az annak a lapkának megfelelő esemény is megtörténik és így tovább.
- **Kívánságkő:** Elvesszük a követ, és magunk elé helyezzük.

2. FELHÚZUNK EGY KÁRTYÁT.

Miután eldobtunk vagy kijátszottunk egy kártyát, **egy** új kártyát húzunk, hogy újra nyolc lap legyen a kezünkben.

Elvehetjük a képpel lefelé fordított húzópakli legfelső kártyáját **VAGY** a legfelső kártyát az egyik képpel fölfelé fordított dobópakliról.

Ez után a következő játékos van soron, és a játék így folytatódik tovább.

A játék vége

A játéknak vége, amint az összesen ötödik figura eléri a célterületet (az utolsó három sort), mindegy, hogy melyik ösvényen. Ha az ötödik figura éppen egy ösvénylapkára ér a célmezőben, az adott lapka eseménye **nem** történik meg.

Nem számít, hogy milyen színű az öt figura.

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

Pontozás

Minden ösvényen minden figura annyi pontot kap, amennyi mellette látható. A nagyméretű figura dupla pontot ér. A pontokat az eredményjelző sávon rögzítjük. Ha egy játékos több mint 50 pontot gyűjt össze, az eredményjelzője egyszerűen újra az 1-estől indul, és 50-et hozzáadunk az eredményhez.

Ha a figura egy negatív szám mellett áll, a játékos annyi mezőt lép vissza az eredményjelzőjével. Ha ez egy nagy figurával történt, az elvesztett pontok száma is duplázódik. A még mindig a startkövön álló figurák nem jelentenek pontot.

A játékosok ezt követően pontokat kapnak a begyűjtött kívánságköveik után is, és eredményjelzőiket ezek számának megfelelően mozgatják előre vagy hátra, az alábbi táblázat szerint:

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

Az a játékos nyer, aki ezek után a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén több győztes van.