

L'espansione di

Keltis



Nuovi percorsi

Nuovi obiettivi

Idea del gioco e obiettivo

Con il nuovo tavoliere viene eliminata la separazione di percorsi e colori. Ogni pedina si muove passando per caselle di diverso colore verso la meta finale. Alla fine del gioco, più avanti si trova una pedina e più punti essa varrà. Inoltre ognuno cercherà di raccogliere, nei vari percorsi, quante più pietre del desiderio celtiche nei vari colori. Quando si posseggono pietre in almeno due diversi colori allora si ricevono ulteriori punti. Quando si sono raccolte tre pietre dello stesso colore pure si ricevono ulteriori punti. Vince chi ha raggiunto il maggior punteggio.

Contenuto



1 piano di gioco (tavoliere) che sostituisce quello del gioco base.

22 tessere percorso (retro grigio) che sostituiscono le tessere percorso del gioco base: 5 quadrifogli, 5 pietre del desiderio in 5 colori diversi, 7 tessere punti (5 x 2, 2 x 3), 5 tessere "scartare una carta".



7 tessere punti

5 tessere "scartare una carta"

25 tessere pietra del desiderio (retro verde): 5 per ognuno dei 5 diversi colori.



Di Keltis il gioco base restano necessarie le carte, le pedine di legno e i quadrifogli grandi. Il tavoliere e le tessere percorso del gioco base non vengono invece utilizzati.

Nota: Valgono tutte le regole di Keltis il gioco base, con le seguenti modifiche o aggiunte.

Preparazione del gioco

- Prima della prima partita, staccare con attenzione tutte le tessere dal supporto.
- Le **22 tessere percorso** con il retro grigio vengono mischiate e posizionate coperte sui punti grigi delle caselle (pietre). Quindi vengono girate tutte insieme, così ognuno può vedere sin dall'inizio come sono disposte.



- Le **25 pietre del desiderio** col retro verde vengono raggruppate per colore e quindi vanno a formare 5 pile **scoperte**. Ogni pila va posizionata sulla casella che riporta la pietra del colore corrispondente.

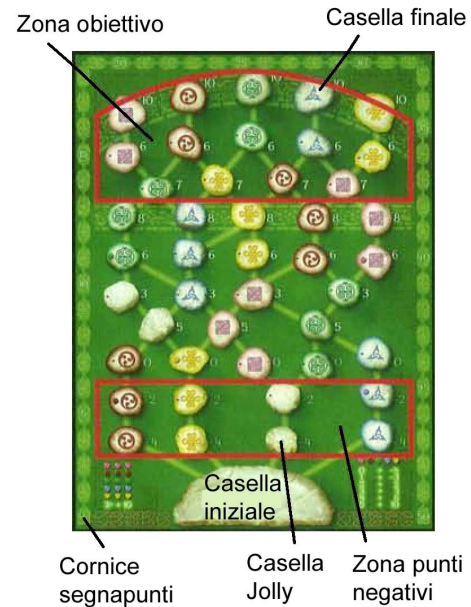


- Come nel gioco base ogni giocatore riceve le sue pedine, il quadrifoglio grande dello stesso colore e 8 carte in mano, che gli vengono distribuite dal mazzo dopo averlo mischiato.

Attenzione: anche in quest'espansione, **se si gioca in due** persone, bisogna riporre nella scatola **30 carte** prese dal mazzo senza guardarle.

Il piano di gioco (tavoliere)

A differenza del gioco base, il tavoliere di questa espansione non presenta percorsi distinti e a singola percorrenza. Invece, dalla grande pietra di partenza si dipanano quattro percorsi che si ramificano lungo il tragitto e finiscono in altri percorsi. I percorsi conducono ad una casella finale di ogni colore. I numeri accanto ad ogni casella indicano quanti punti guadagna una pedina che si trova in quella casella alla fine della



partita. Nelle prime due righe di caselle vengono assegnati punti negativi, mentre la terza fa guadagnare 0 punti. Dalla quarta riga in poi si hanno punti positivi. Le ultime tre righe di caselle rappresentano la zona obiettivo (valori 7, 6 e 10). Quando cinque pedine di qualsiasi colore vengono a trovarsi in caselle qualsiasi della zona obiettivo, il gioco termina immediatamente.

Svolgimento del gioco

- Come nel gioco base, il giocatore di turno gioca una carta e ripristina alla fine del suo turno la sua mano di otto carte.
- Sempre come nel gioco base, nel corso della partita ogni giocatore dispone davanti a sé **una** fila di carte per **ogni** colore (il suo display); il giocatore può riempire queste file con carte di valore crescente (dal basso verso l'alto) o di valore decrescente (dall'alto verso il basso).
- Per far avanzare una propria pedina lungo un percorso e verso la casella successiva, il giocatore deve giocare una carta **dello stesso colore della casella in cui la pedina andrà a finire**.
- Se la casella in cui si vuol entrare è una **casella Jolly**, il giocatore deve giocare una carta di un colore a scelta e aggiungerla alla fila corrispondente nel suo display.
- È consentito avere più pedine nella stessa casella; ci possono essere anche più pedine dello stesso giocatore.
- Le pedine devono sempre essere spostate **in avanti**, in direzione delle caselle finali, mai all'indietro verso la grande pietra di partenza.
- **Importante:** a differenza del gioco base, la presenza di una pedina in una casella finale (valore 10) **non consente** di utilizzare carte di quel colore per muovere una qualsiasi altra pedina.



Le tessere percorso

Ogni giocatore che capita con una propria pedina in una casella con una tessera, ne riceve il premio corrispondente.

Le tessere con **sfondo verde chiaro restano** sul tavoliere. Le tessere con **sfondo arancione** vengono invece prese dal giocatore che per primo raggiunge la casella in cui si trovano, e quel giocatore le conserva di fronte a sé.



Tessere punteggiato: il giocatore muove il suo segnapunti in avanti di tanti spazi indicati dalla tessera (2 o 3 punti). Le pedine grandi non fanno guadagnare punti doppi.



Quadrifoglio: il giocatore deve far avanzare di una casella una propria pedina a sua scelta: questa può essere anche la pedina appena mossa. Se questa seconda pedina finisce in una casella con un'altra tessera, viene risolta l'azione consentita da quest'altra tessera come di consueto.



Scartare una carta: il giocatore deve, quando gli è possibile, scartare immediatamente una delle proprie carte e porla sul mazzo degli scarti del colore corrispondente: questa può essere l'ultima carta giocata in una qualsiasi delle file del suo display, oppure una carta presa direttamente dalla propria mano.



Pietre del desiderio: il giocatore prende la tessera pietra del desiderio e la pone di fronte a sé.

Pile di pietre del desiderio



Si prende 1 pietra del desiderio: se un giocatore muove una sua pedina in una casella in cui si trova una pila di pietre del desiderio, allora prende la pietra del desiderio (tessera) superiore e la pone scoperta davanti a sé. Se in quella casella non ci sono più pietre del desiderio, il giocatore non prende nulla.

Nota: le proprie pietre del desiderio possono essere esaminate in qualsiasi momento.

Pescare carte

Al termine del proprio turno il giocatore pesca nuove carte fino a tornare con 8 carte in mano. Se nel suo turno ha utilizzato una tessera "scartare una carta" ed ha per questo scartato due carte in tutto dalla mano, allora prenderà due nuove carte.

Attenzione: le carte appena scartate non possono essere ripescate nello stesso turno.

Esempio di movimento su più turni:



I Il giocatore nero gioca un 3 rosso scuro, sposta la pedina avanti di una casella e il suo segnapunti avanti di 3 spazi.

II Nel turno successivo gioca un 2 verde per entrare nella casella Jolly.

III Successivamente gioca un 10 blu e prende la pietra del desiderio di color rosa.

IV Infine gioca un 3 blu e deve scartare una carta dalla sua mano o dal suo display. Sceglie di scartare il 3 blu appena giocato in modo da non avere un "buco" troppo ampio nella sua fila blu.



Fine del gioco.

Come nel gioco base, la partita termina immediatamente non appena la **quinta pedina** entra nella zona obiettivo (le ultime tre righe di caselle) **oppure** quando viene pescata l'**ultima carta** dal mazzo. Come nel gioco base, **non** viene svolta l'azione della casella della zona obiettivo in cui arriva la quinta pedina.

Punteggio

Ogni pedina in una casella fa guadagnare tanti punti al suo possessore quanti indicati a fianco della casella stessa. Se una pedina si trova in una casella con un numero negativo, il giocatore deve sottrarre il punteggio corrispondente (farà indietreggiare il proprio segnapunti). La pedina grande fa guadagnare o perdere il doppio dei punti. Le pedine rimaste sulla grande pietra di partenza valgono 0 punti.

Il punteggio delle pietre del desiderio è calcolato diversamente dal gioco base:

- Prima di tutto il giocatore riceve tanti punti quanti indicati nella corrispondente tabella per il **numero di colori diversi** delle pietre del desiderio possedute.

0	→	-4
1	→	-3
2	→	2
3	→	3
4	→	6
5	→	10

- In più riceve 10 punti per ogni set di **tre o più pietre dello stesso colore.**
- È consentito conteggiare una pietra sia per i punti derivanti dai diversi colori che per i punti derivanti dai set di pietre dello stesso colore.



Vince il giocatore la cui pedina segnapunti si trova più avanti dopo il calcolo finale del punteggio. In caso di parità ci sono più vincitori.

Esempio di calcolo del punteggio per le pietre del desiderio:



Il giocatore ha pietre del desiderio in 4 colori diversi e per questo riceve 6 punti. Successivamente prende 10 punti per le 3 pietre blu. La seconda pietra gialla non gli fa guadagnare altri punti.

L'autore: Reiner Knizia è conosciuto in tutto il mondo come autore di giochi di grande successo. Nelle edizioni Kosmos sono stati pubblicati numerosi suoi giochi. Fra i più conosciuti citiamo "Lost Cities", il gioco de "Il Signore degli Anelli", "Einfach Genial" e naturalmente il Gioco dell'Anno [Spiel des Jahres] "Keltis".

Elaborazione redazionale: TM-Spiele
Grafica: Claus Stephan e Martin Hoffmann

NB: questa traduzione non è ufficiale ed è stata redatta al solo scopo di agevolare i giocatori di lingua italiana nella comprensione delle regole. Ogni errore od omissione è imputabile solo al traduttore. Tutti i diritti del testo originale e del gioco restano di proprietà dell'autore Reiner Knizia e della casa editrice Kosmos.

Tradotto e impaginato da **Prousseau** per la Tana dei Goblin