

Keltis

Nieuwe wegen, Nieuwe Doelen

Een spel van Reiner Knizia

© KOSMOS, 2009

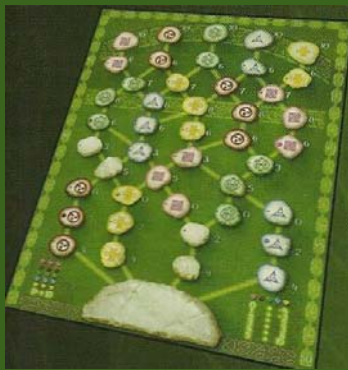
Voor 2-4 spelers, vanaf 10 jaar

Enkel speelbaar met het Keltis Basisspel

Spelidee

Deze uitbreiding van Keltis brengt een nieuw speelbord, met daarop nieuwe wegen. Elk spelfiguur zal zich in de race naar de finish over verschillende kleuren moeten verplaatsen. Hoe verder je een spelfiguur kan brengen, hoe meer punten die oplevert. De spelers trachten ondertussen zoveel mogelijk verschillende Wensstenen te verzamelen. Heeft een speler minstens 2 verschillende wensstenen weten te verzamelen, ontvangt hij bonus punten. Weet de speler 3 of meer wensstenen te verzamelen, ontvangt hij nog meer bonuspunten. De speler met de hoogste score, wint het spel.

Spelonderdelen



1 spelbord, dat het Basis-speelbord vervangt.

22 Bonusfiches (Grijze achterkant), deze vervangen de vierkante fiches van het basisspel: 5 klaverbladeren, 5 wenssteenfiches in verschillende kleuren, 7 puntenfiches (5 x 2, 2 x 3) en 5 Kaartfiches.



25 Wensstenen (Groene achterkant) 5 fiches voor elke van de 5 verschillende kleuren.

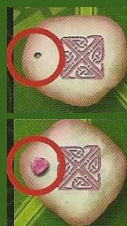


Van het Basisspel heb je enkel de spelfiguren, de overeenkomstige grote klavers (die de spelerskleur aanduiden) nodig.

Opmerking: Enige ervaring met het basisspel is een voordeel, er zijn enkele aanpassingen of toevoegingen aan de basisregels.

Vorbereiding

- Voor het eerste spel, druk je voorzichtig alle fiches uit het uitdrukcarton.
- Schud de 22 Bonusfiches (grijze) en verdeel deze over de verschillende wegen, er komt èèn fiche op elke steen met een grijs puntje.
- Sorteert de Wenssteenfiches per kleur, en leg de fiches in stapeltjes op de stenen waar een kleine wenssteen van de overeenkomstige kleur op afgebeeld is.
- Schud de kaarten en deel elke speler gedekt 8 kaarten.
- Zoals in het basisspel ontvangt elke speler zijn spelfiguren, de overeenkomstige grote klaver.



Spelbord

In tegenstelling tot het Basisspel lopen de wegen nu niet rechtdoor. De 4 paden vertrekken vanuit het grote startveld en vertakken naar andere paden. Er zijn dus nu meer mogelijkheden om de eindsteen van een kleur te bereiken. De getallen naast de stenen (op de paden) geven de punten aan dat de speler verdient voor een figuur dat deze steen bereikt. De eerste twee rijen zorgen voor minpunten, de derde rij levert geen punten op, alle verdere stenen leveren punten op. De laatste 3 rijen stenen bevinden zich in de eind-zone. Als 5 speelfiguren zich in deze zone bevinden eindigt het spel onmiddellijk.



Spelverloop

Net zoals in het basisspel legt de speler kaarten af in op- of aflopende volgorde in verschillende rijen per kleur.

Om een spelfiguur 1 veld verder te plaatsen, moet de speler dus een kaart aanleggen in die kleur (van het veld waar je naartoe wil verplaatsen) Om je spelfiguur naar een "joker" veld (steen zonder kleur) te verplaatsen, kan de speler eender welke kaart aanleggen in èèn van zijn rijen.



Verschiede spelfiguren mogen op hetzelfde veld staan, ook spelfiguren van èèn speler.

Spelfiguren mogen niet terug richting startveld worden verplaatst.

Opmerking: In tegenstelling tot het basisspel, kan je bij een figuur dat het laatste veld heeft bereikt, niet verder kaarten in die rij aanleggen om een willekeurig spelfiguur te verplaatsen.

Bonusfiches

Als een speler zijn spelfiguur verplaatst naar een steen met bonusfiche, ontvangt hij hiervoor zijn beloning. Fiches met groene achtergrond blijven op de stenen liggen, een fiche met oranje achtergrond wordt door de speler die als eerste op de steen kwam weggenomen, en met de afbeelding naar beneden voor zich neer gelegd.

Puntenfiches: De speler telt de op de fiche aangegeven punten bij op het scorespoor. De score telt niet dubbel voor de grote spelfiguren.

Klaverbladeren: De speler mag èèn van zijn spelfiguren 1 veld verder plaatsen. Dit kan ook de zonet verplaatste spelfiguur zijn, komt die spelfiguur terug op een klaverblad, kan de speler dus terug èèn spelfiguur naar keuze verplaatsen.

Kaartfiches: De speler mag als hij dat wil een reeds aangelegde kaart op de aflegstapel leggen, dit mag enkel de bovenste (laatste aangelegde) kaart zijn uit eender welke rij, of hij mag èèn kaart uit de hand direkt op de aflegstapel leggen.

Wensstenen (groene achterkant): De speler neemt èèn wenssteen van het stapeltje, en legt die met de afbeelding naar beneden voor zich. Als er geen wensstenen meer beschikbaar zijn, ontvangt de speler niets.

Opmerking: verwijder voor een 2-speler spel 30 kaarten uit de afneemstapel, en leg ze gedekt terug in de doos.

Opmerking: De speler kan op ieder moment zijn wensstenen bekijken.

Kaarten nemen

Op het einde van de beurt, vult de speler zijn hand terug aan tot 8 kaarten.

Opmerking: De kaarten die de speler net heeft afgelegd, mogen in dezelfde beurt niet terug worden in de hand genomen.

Een voorbeeld (Over meerdere speelbeurten)



I. Zwart speelt een rode 3 en verplaatst een van zijn speelfiguren èèn steen vooruit, hij ontvangt 3 punten voor de Puntenfische.

II. In zijn volgende beurt verplaatst hij de speelfiguur naar een "joker" steen, door een groene 2 aan te leggen.

III. De speler speelt een blauwe 10 en neemt de wenssteen bij zich.



IV. De speler speelt een blauwe 3, en mag nu èèn kaart uit de hand of van èèn van zijn rijen op de aflegstapel leggen. Hij kiest voor de blauwe 3, waardoor hij weer wat ruimte in de blauwe kaartenrij creëert.

Einde van Het spel

Net zoals in het basisspel, eindigt het spel onmiddellijk van zodra de vijfde speelfiguur de eindzone heeft bereikt (de laatste 3 stenen/rijen van de paden) of als de laatste kaart wordt getrokken. Als de vijfde speelfiguur binnen de eindzone eindigt op een bonusfiche wordt deze actie niet meer uitgevoerd.

Puntentelling

Elke speelfiguur scoort het aantal punten dat is aangegeven naast de steen waar de speelfiguur zich op bevindt. De punten voor de grote speelfiguur worden verdubbeld. De speelfiguren op het startveld leveren geen punten op.

Voor de wensstenen ontvangt de speler ook punten:

De speler ontvangt punten voor verschillende kleuren van wensstenen, het aantal vind je terug in de tabel op het scorebord)

Daarnaast ontvangt de speler ook 10 punten voor 3 wensstenen van dezelfde kleur.

Opmerking: Dezelfde wensstenen mogen zowel voor het scoren van punten in de verschillende kleuren, als voor dezelfde kleur worden gebruikt.

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

3+	→	10
----	---	----

De winnaar is de speler met de hoogste score, bij een gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Voorbeeld van een wenssteen-score:



De speler heeft wensstenen in 4 kleuren, dat levert 6 punten op, en hij ontvangt ook nog 10 punten omdat hij 3 blauwe wensstenen bezit, de tweede gele wenssteen levert geen punten meer op.

De auteur: Reiner Knizia is wereldwijd een van de meest succesvolle auteurs. Bij Kosmos zijn tal van titels van zijn hand verschenen, de bekendste: "Lost Cities", de spellen van "Der Herr der Ringe", "Einfach Genial" en natuurlijk het "Spiel des Jahres": "Keltis".

Redactionele Beawerking: TM-Spiele

Design: Claus Stephan en Martin Hollmann

Een woord van Dank aan alle testspelers en spelregelreviewers, De auteur dankt in het bijzonder: Sebastian Bleasdale voor zijn bijdrage aan de ontwikkeling van deze uitbreiding, alsook Iain Adams, Rob Dinnadge, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane und Dave Spring.

Nederlandse Vertaling en Bewerking: Christophe Mannaert
Met dank aan: **Benny Eckert** voor nalezen en verbeteren.

© 2009 KOSMOS verlag
Pfizerstraße 5 - 7, D-7m84 Stuttgart
Tel.:+497112191-o.Fax:+497112191-199
www.kosmos.de.info@kosnios.de
Artikel-Nr.: 690663

Alle Rechten voorbehouden. MADE IN GERMANY