

Keltis

A kockajáték

2-4 játékos részére 8 éves kortól

A játék tartozékai

- 1 játéktábla
- 5 Keltis-kocka
- 16 lóhere formájú játékosjelölő
- 40 kívánság lapka

A játék ötlete és célja

Minden körben dobunk az 5 Keltis kockával. Tetszőleges számú kockát egyszer újradobhatunk. Ezután választunk egy szimbólumot, majd a szimbólum sorában eggyel előrébb mozgatjuk a jelölőket. Minél előrébb van valaki a saját jelölőjével, annál több pontot kap. A kívánságkövek is pontot érnek. Az a játékos nyer, akinek a végén a legtöbb pontja van. Akinek az alapjáték túl egyszerű, annak a tábla hátoldala nagyobb kihívást jelent.

A játék előkészítése

- Az első játék előtt gondosan nyomogassuk ki az elemeket a keretből.
- Válasszuk ki, hogy a játéktábla melyik oldalával játszunk, és helyezzük az asztal közepére.

Jó tudni: Ha első alkalommal játszunk, válasszuk a tábla egyszerűbb oldalát – azt, amelyiken nincsenek egymást keresztező ágak.

- Minden játékos kap 4 lóhere alakú játékosjelölőt a saját színéből. Ha négynél kevesebb játékos játszik, akkor a kimaradt jelölőket a dobozban hagyjuk.
- Készítsük elő a kívánságköveket.

A játék menete

Az kezd, aki utoljára volt Írországban. Ha nincs ilyen, akkor a legidősebb játékos a kezdőjátékos. Ezután az óramutató járásával megegyező irányba haladunk. A soron következő játékos először dob mind az öt kockával. Ezután vagy így hagyja a kockákat, vagy dob még egyszer tetszőleges számú kockával. Ezután a kocka dobásának eredményét a játékos kiértékeli a következő sorrendben:

1. Egy kívánságkő elvétele

Ha a kockán 2 vagy több kívánságkő található, akkor a játékos azonnal elvesz egy kívánságkő lapkát és leteszi maga elé.



Jó tudni: Minél több kívánságkő van egy játékosnál a végén, annál több pontot kap.

2. Egy játékosjelölő mozgatása

- Miután a játékos ellenőrizte, hogy elvehet-e kívánságkövet, választ egyet a dobott Keltis szimbólumok közül. Azután a játékosjelölőjét pontosan annyit mozgatja előre a kiválasztott szimbólumsorban, ahány szimbólum található összesen a kockákon.



- Nem mozgathat előre kevesebbet a mezőn, mint amit a kockák mutatnak.
- Példa:** A játékos dobott 3 zöld és 2 sárga szimbólumot. Kiválasztja a zöld szimbólumot és a jelölőjét pontosan 3 mezőt mozgatja előre a zöld szimbólumsorban.
- A játékos a saját körében csak egy játékosjelölőt mozgathat.

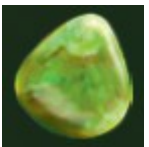
- Ha a játékosnak a kiválasztott mezőben nincs jelölője, akkor a sort egy új jelölő lerakásával kezdi.
- Minden játékosnak minden sorban csak egy jelölője lehet. **Jó tudni:** Mivel minden játékosnak csak négy jelölője van, így mindenki legfeljebb négy sorban lehet jelölője.
- Különböző játékosok jelölői állhatnak ugyanazon a mezőn. Ebben az esetben egyszerűen egymás mellé vagy egymásra tesszük őket.
- Ha egy jelölő a sor utolsó mezőjére kerül, akkor a játék végéig ott marad. Ha a következő dobások során a kockán levő szimbólum ezt a mezőt mutatja, akkor a dobás értéke elveszik. Ez vonatkozik a következő fordulóra is.
- A játékos lemondhat a dobás eredményéről. **Jó tudni:** Ezzel el lehet kerülni egy sor elkezdését, ami később a játék végén mínusz pontot is jelenthetne.

3. Egy előny használata

Ha a játékos a jelölőjét a következő mezők egyikére teszi, akkor azonnal megkapja a következő előnyöket:



Lóhere: A játékos bármely mezőn mozgathatja 1-et előre a jelölőjét vagy egy új jelölőt állíthat egy új sor első mezőjére. Amennyiben a választott jelölő egy előnye mezőre kerül abban az esetben a játékos azt az előnyt is használhatja.



Kívánsággő: A játékos kap egy kívánsággő-lapkát és leteszi maga elé.



Kobold: A játékosnak azonnal van még egy teljes fordulója. Újra dob mind az 5 kockájával, egyszer újradobhat és értékeli a dobást.

A játék vége

- A játék azonnal véget ér, ha egy bizonyos számú játékosjelölő elérte a célt (a mezők 6., 7., és 10. értékét) – az mindegy, hogy melyik sorban.
- 2 játékos esetén 5 jelölő, 3 játékos esetén 7 jelölő, 4 játékos esetén 8 jelölő.
- Nem számít, hogy melyik játékoshoz tartoznak a jelölők.
- Ha a játék végét jelentő játékosjelölő célba ér, az adott mezőn levő előny már nem használható.
- A játék akkor is véget ér, ha egy játékos mind a 4 játékosjelölőjével eléri a célt.

Végső értékelés

- Minden játékosjelölő ami egy sorban van, annyi pontot ér, amilyen értéken áll. Ez a pont lehet pozitív vagy negatív is. A nem használt jelölők nem érnek pontot.
- Ezen kívül a játékos megkapja a kívánsággövek által összegyűjtött pontokat is:



Kívánsággő:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Pont:	-10	-4	-3	-2	1	2	3	6	7	10

Jó tudni: Ha egy játékosnak a játék végén 9-nél több kívánsággöve van, akkor sem kap 10 pontnál többet.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén több nyertes van.

Példa:

A fehér játékos a jelölőjével a rózsaszín sorban előrelépett. Mivel most 8 jelölőnek kell célt érnie, a játék azonnal véget ér. A Lóhere előnyét, amire a fehér jelölő került, nem lehet már használni. A fehér játékos az értékelés során a következő pontokat kapja:

A vörösesbarna sorért 2 pont, a sárgáért 10 pont, a rózsaszínért 6 pont, a zöldért és a kékért 0 pont (ezekben a sorokban nincs jelölő). Ezenkívül a játékos gyűjtött 5 kívánságkővet, amiért 2 pontot kap. Ezzel a fehér játékosnak 20 pontja van.

A többi játékos a következő pontokat érte el (balról jobbra)

Fekete: $6 + 0 + 0 + 6 + 6 = 18$ pont. 4 kívánságkő = 1 pont. Összesen: 19 pont.

Szürke: $7 + 2 + 7 + 0 + 0 = 16$ pont. 3 kívánságkő = -2 pont. Összesen: 14 pont.

Barna: $10 - 3 + 2 + 2 + 0 = 11$ pont. 7 kívánságkő = 6 pont. Összesen 17 pont.



Játék a tábla hátoldalával, amin az egymást keresztező ágak találhatók



Ha azt szeretnénk, hogy a játék nagyobb kihívást jelentsen, fordítsuk a játéktáblát a hátoldalára. Itt olyan mezők találhatók, amelyeken két egymást keresztező ág van. Ezek tiltott mezők, amelyeken egyetlen játékosjelölő sem állhat. A játékos nem választhat olyan szimbólumot, amely által a jelölője egy ilyen mezőre kerülne. A tiltott mezőket át lehet ugrani.

Tipp: Játsszatok egymás után mindkét oldallal, majd jegyezzétek fel mindkét játék után a pontokat. Az nyeri a játékot, akinek a legmagasabb összpontszáma.

A szerző:



Reiner Knizia évek óta Nagy-Britanniában, Windsorban él. A matematika doktorának számos játéka megjelent már bel- és külföldön egyaránt, és a világ egyik legismertebb játékszerzője. Azok a játékok tartoznak a szakterületéhez, amelyeknek egyszerű a szabályuk, mégis rengeteg lehetőséget rejtnek magukban – mint ahogy a Keltis, amelyet 2008-ban az év játékának választottak.

Fordítás: Lau
Lektorálás: Artax

Megvásárolható: www.jatekmester.com