

# Keltis

## Droga Kamieni

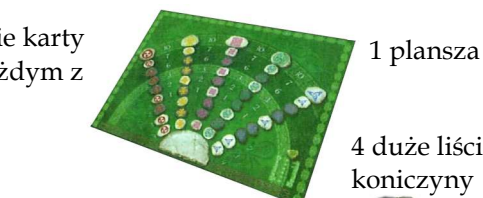
dla 2-4 graczy, wiek 10+

### Cel gry

Gracze wykorzystują karty z numerami aby przesunąć swoje znaczniki wzdłuż drogi kamienia najdalej jak tylko zdołają. Na każdej drodze gracze muszą wybrać czy zagrywać swoje karty w porządku rosnącym czy malejącym. Na koniec gry liczba punktów które zdobędziesz będzie zależała od tego jak daleko udało ci się przesunąć swoje znaczniki na drodze. Będziesz również potrzebował zbierać celtyckie kamienie Życzeń, które można znaleźć na drodze po której się poruszasz, gdyż dostarczą one dodatkowych punktów. Uważaj jednak, jeśli nie zbierzesz ich wystarczająco dużo wtedy stracisz punkty. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów.

### Zawartość

110 kart (po dwie karty od 0 do 10 w każdym z 5 kolorów)



1 plansza

20 znaczników (w 4 kolorach każdego z graczy)



4 duże liście koniczyny



4 znaczniki punktacji



9 kamieni życzeń



9 liści koniczyny



7 płytek z numerami (2 x 1, 3 x 2, 2 x 3)

### Przygotowanie

- Przed przystąpieniem do pierwszej gry ostrożnie wyjmij płytki z wyprasek.
- Każdy z graczy zabiera elementy w jednym kolorze: 4 małe znaczniki gracza, 1 duży znacznik gracza, znacznik punktacji, duży liść koniczyny. W przypadku gdy gra nie jest 4-osobowa to resztę elementów należy odłożyć do pudełka.
- Umieść znaczniki gracza na planszy na dużym kamieniu (pole startowe), który znajduje się na początku każdej z dróg kamieni.
- Umieść znaczniki punktacji obok pola 1 na torze punktacji

- Każdy z graczy kładzie swój liść koniczyny przed sobą aby wszyscy wiedzieli do jakiego gracza przypisany jest poszczególny kolor.
- Potasuj 25 płytek drogi i ułóż po jednym zakrytym na każdym z ciemnych kamieni. Umieść również po jednym na każdym z dużych kamieni znajdujących się na końcu każdej drogi. Następnie odsłoń wszystkie te ułożone płytki.
- Potasuj karty. Rozdaj każdemu graczowi po 8 kart. Pozostałe karty należy umieścić obok planszy jako zakryty stos służący do ciągnięcia kolejnych kart.

**Uwaga: W przypadku gry 2-osobowej, wyjmij ze stosu 30 kart i odłóż je do pudełka.**

### Plansza

Na planszy znajduje się 5 różnych dróg kamieni. Każda z tych dróg ma swój początek przy dużym startowym kamieniu oraz każda z nich kończy się kamieniem w kolorze drogi. Wzdłuż drogi znajdują się liczby, które obrazują liczbę punktów jaką zdobędzie gracz na koniec gry jeśli jego znacznik będzie się znajdował w tym rzędzie. Znaczniki, które będą w 3 pierwszych rzędach (obszar minusowy) stracą punkty; licząc do czwartego rzędu w górę punktacja jest dodatnia.

Ostatnie trzy rzędy stanowią obszar celu (rzędy o wartości 6, 7 oraz 10). Gra kończy się kiedy pięć znaczników dotrze do obszaru celu na planszy.

Układ płytek na ciemnych kamieniach jest inny w każdej grze co sprawia, że drogi kamienia będą zawsze dostarczały różnych sposobności. W prawym dolnym rogu planszy znajduje się tabela, która obrazuje liczbę punktów możliwych do zdobycia za zebrane kamienie Życzeń. Wokół krawędzi planszy znajduje się tor punktacji do oznaczania punktów zdobytych w trakcie gry z płytek, które mają numery i znajdują się na drodze. Większość punktów gracze zdobywają podczas punktacji na koniec gry.



### Rozgrywka

Zaczyna graczy, który jako ostatni odwiedził Irlandię. Jeśli ten sposób nie wyłoni gracza rozpoczynającego to rozpoczyna najstarszy gracz. Następnie wykonywane są kolejne tury graczy zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Gracz w swojej turze musi zagrać jedną kartę i pociągnąć jedną kartę.

**1. ZAGRANIE JEDNEJ KARTY.** Zagrywasz jedną kartę z ręki, co możesz zrobić na jeden z dwóch sposobów:

a) Odrzucasz niewykorzystaną kartę umieszczając ją odkrytą wzdłuż planszy (najlepiej wzdłuż krótszego boku). Utwórz oddzielne stosy kart odrzuconych dla każdego z pięciu kolorów.

lub

b) Umieszczasz odkrytą kartę przed sobą. Jeśli to jest pierwsza karta umieszczona przed tobą dla danej drogi to przesunij jeden ze swoich znaczników na pierwszy kamień tej drogi (rząd o wartości -4). Jeśli już masz jakieś karty ułożone przed sobą dla tej drogi to kolejną ułóż trochę poniżej ostatniej tak aby wartości wszystkich kart były widoczne. Następnie możesz przesunąć swój znacznik o jeden kamień na drodze.

**Uwaga:** Dla każdego koloru tworzysz **osobne** kolumny kart.

Karty mogą być układane na dwa sposoby:

- Zaczynając od **niskiej** wartości: Wtedy każda kolejna ułożona przez ciebie karta tego koloru musi być **tej samej wartości lub wyższej** niż ostatnia ułożona karta z tego koloru. *Przykład: Możesz ułożyć 3, potem kolejne 3, potem 6, 7 oraz znów 7 i tak kontynuując.*
- **lub** zaczynając od **wysokiej** wartości.: Wtedy każda kolejna ułożona przez ciebie karta tego koloru musi być **tej samej wartości lub niższej** niż ostatnia ułożona karta z tego koloru. *Przykład: Możesz ułożyć 9, potem 8, potem kolejne 8, 5, po czym 3 i tak kontynuując.*



Jak tylko ułożysz drugą kartę w danym kolorze decydujesz się na układanie **wszystkich** kart **w tym kolorze** w kolejności rosnącej lub malejącej.

**Uwaga:** W dalszej części rozgrywki, jeśli gracz ułoży kartę dla drogi, na której jego znacznik zdołał już dojść do końca (rząd o wartości 10), wtedy może zamiast ruchu na tej drodze przesunąć dowolny z pozostałych znaczników o jeden kamień.

### Płytki drogi

Rezultat przesunięcia znacznika na kamień, na którym jest płytka drogi zależy od typu tej płytki:



**Płytką z liczbą:** Przesuwasz swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę punktów na torze punktacji. Płytką pozostaje na swoim miejscu odkryta.



**Liść koniczyny:** Przesuwasz jeden ze swoich znaczników o jeden kamień. To może być także ten którym się właśnie ruszyłeś. Płytką pozostaje na swoim miejscu odkryta. Jeśli znacznik, który został dodatkowo przesunięty, również trafia na płytkę drogi wtedy akcja z tej płytki również jest przeprowadzana i tak kontynuując.



**Kamień Życzeń:** Zabierasz płytkę i umieszczasz ją przed sobą.

**2. POCIĄgniĘCIE JEDNEJ KARTY.** Po odrzuceniu lub ułożeniu karty ciągniesz **jedną** nową kartę tak by na rękę mieć znów 8 kart.

Możesz zabrać jedną kartę z wierzchu zakrytego stosu **lub** jedną z wierzchu jednego ze stosów kart odrzuconych, które znajdują się odkryte obok planszy. Następnie kolejny gracz wykonuje swoją turę a gra jest kontynuowana cały czas w ten sposób.

### Koniec gry

Gra kończy się jak tylko **piąty znacznik**, licząc zbiorczo, dotrze do obszaru celu (ostatnie trzy rzędy), bez względu na to na jakich drogach znaczniki się znajdują. Jeśli piąty znacznik, docierając do obszaru celu zatrzyma się na płytce to akcja powiązana z tą płytką **nie jest** przeprowadzana. Jest bez znaczenia jakiego koloru jest tych pięć znaczników.

Gra kończy się również w momencie gdy zostanie zagrana ostatnia karta z zakrytego stosu kart.

### Punktacja

Każdy znacznik na drodze przynosi liczbę punktów zgodną z wartością rzędu na którym się znajduje. Duży znacznik przynosi podwójną liczbę punktów. Zdobyte punkty zaznaczane są na torze punktacji. Jeśli gracz zdobędzie powyżej 50 punktów wtedy jego znacznik przesuwa się na pole 1 a do wyniku dodaje się 50. Jeśli znacznik znajduje się obok liczby ujemnej wtedy gracz musi cofnąć swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól. Jeśli odnosi się to do dużego znacznika wtedy stracone punkty należy podwoić. Znaczniki znajdujące się na polu startowym nie przynoszą żadnych punktów.

Następnie gracze naliczają punkty za zdobyte kamienie Życzeń i przesuwają swoje znaczniki punktów do przodu lub do tyłu zgodnie z tabelą:

Liczba	→	Punkty
0		-4
1		-3
2		2
3		3
4		6
5 lub więcej		10

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu każdy z remisujących graczy wygrywa.

© 2008 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5 -7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
www.kosmos.de  
Wszystkie prawa zastrzeżone.



tłumaczenie: Tomasz Baron dla Rebel.pl

