

Die Erweiterung zu Keltis

Pour 2 à 4 joueurs - A partir de 10 ans

*L'extension pour Keltis
De nouveaux sentiers,
De nouveaux objectifs.*

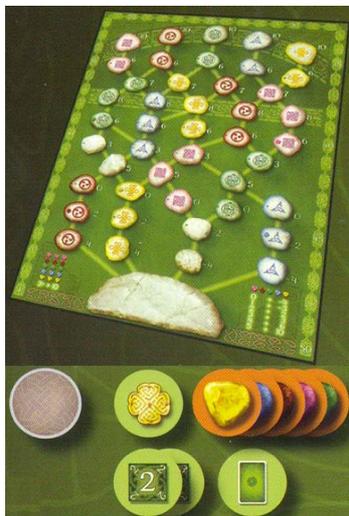
Uniquement jouable avec le jeu de base !

IDÉE ET BUT DU JEU

Avec le nouveau plateau de jeu, l'attribution des couleurs pour les sentiers est supprimée. Pour atteindre son but, chaque pion parcourt différentes couleurs. A la fin du jeu, un pion qui a bien progressé, rapporte plus de points. De plus, en chemin, chacun cherche à collecter le plus possible de Pierres de Vœux de couleurs différentes. Quand on en a au moins deux de couleurs différentes, cela rapporte des points supplémentaires. Si on a rassemblé trois Pierres de Vœux d'une même couleur, on reçoit également des points. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu, qui remplace le plateau du jeu de base



- 22 tuiles Sentier (dos gris), qui remplacent les petites tuiles Sentier du jeu de base : 5 Trèfles, 5 Pierres de Vœux dans 5 couleurs différentes, 7 tuiles de Points (5 x 2, 2 x 3), 5 tuiles Carte défaussée
- 25 Pierres de Vœux (dos vert) : 5 Pierres de Vœux dans 5 couleurs différentes

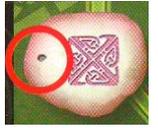


Du jeu de base Keltis, on a besoin des cartes, des pions et des grands Trèfles. Le plateau et les petites tuiles Sentier du jeu de base ne sont pas utilisés.

Note: Les règles de Keltis le jeu de base restent valable avec en plus d'éventuels compléments ou modifications.

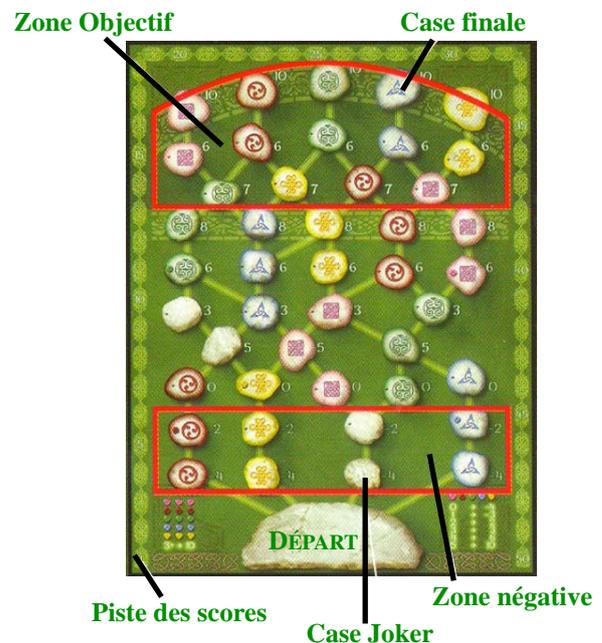
PRÉPARATION

- Avant la première partie, détachez avec précautions toutes les tuiles.
- Les **22 tuiles Sentier** avec un dos gris sont mélangées et déposées face cachée sur les petits points gris des cases Pierre. Immédiatement après, toutes les tuiles Sentier sont révélées. Ainsi chacun voit quelles tuiles sont disponibles.
- Les **25 tuiles Pierre de Vœux** avec un dos vert sont triées selon les cinq couleurs. Elles sont ensuite placées en pile, face visible, sur les cinq cases Pierre avec l'illustration de la Pierre de Vœux de la couleur correspondante.
- Comme pour le jeu de base, chaque joueur reçoit ses pions, son grand Trèfle et 8 cartes en main de la pioche, qui aura été préalablement bien mélangée.



Important: Comme dans le jeu de base, pour le jeu à deux, 30 cartes sont retirées au hasard de la pile et sont remises face cachée dans la boîte.

LE PLATEAU DE JEU



A la différence du jeu de base, le plateau de jeu de l'extension ne montre aucun sentier de pierres continu. Au lieu de ceux-ci, quatre sentiers partent de la grande case Départ, se ramifient et se mélangent les uns aux autres. Les sentiers mènent vers la case finale de chaque couleur. Les nombres adjacents aux cases Pierre indiquent le nombre de points qu'un pion

rapporte s'il se trouve sur cette case en fin de partie. Sur les deux premières lignes il y a des points négatifs, la troisième ligne rapporte 0 point. A partir de la quatrième ligne les points sont positifs. Les trois dernières lignes représentent la Zone Objectif (Valeur 7, 6 et 10). Quand cinq pions de n'importe quelle couleur se trouvent sur n'importe quelles cases de la Zone Objectif, le jeu se termine immédiatement.

DÉROULEMENT DU JEU

- Comme dans le jeu de base, à son tour, un joueur joue l'une de ses cartes et complète sa main à huit cartes à la fin de son tour.
- Comme dans le jeu de base, chaque joueur forme **une** rangée de cartes propre à chaque couleur, qui est soit en ordre croissant, soit en ordre décroissant.
- Pour avancer un de ses pions sur une case d'un sentier, le joueur doit déposer **une carte de la couleur de la case suivante** conformément aux règles de pose.
- Dans le cas où la case suivante est une **case Joker**, le joueur peut déposer, une carte de la couleur de son choix dans l'une de ses rangées de cartes.
- Il est permis d'avoir plusieurs pions présents en même temps sur la même case. Ce peut être aussi plusieurs pions d'un même joueur.
- Les pions **doivent aller de l'avant** dans la direction des cases finales – jamais en arrière vers la case de départ.
- **Important:** Contrairement au jeu de base, un pion sur une case finale (Valeur 10) ne permet pas de poser ensuite des cartes de cette couleur pour avancer un pion de son choix.



LES TUILES SENTIER

Chaque joueur qui arrive avec un pion sur une case avec une tuile Sentier, reçoit la récompense correspondante. Les tuiles avec **un fond vert clair** restent sur place. Le joueur prend une tuile avec **un fond de couleur orangé**, lorsqu'il arrive sur la case, et la dépose face cachée devant lui.



Points: Le joueur avance d'autant de cases sur la piste des scores (2 ou 3 points) que la valeur indiquée sur la tuile. Les grands pions ne rapportent pas le double de points.



Trèfle: Le joueur Peut avancer d'une case un pion de son choix. Ce peut être également le pion déplacé précédemment. Si ce pion arrive également sur une case avec une tuile, cette tuile est également activée, etc.



Défausser 1 carte: Le joueur peut, s'il le souhaite, se défaire immédiatement de l'une de ses cartes sur la pile défausse de la couleur correspondante: ce peut être une carte d'une rangée de son choix, qui est la dernière carte posée dans cette rangée. Ou bien, il peut se défaire directement de l'une de ses cartes en main.



Pierre de Vœux: Le joueur prend la tuile Pierre de Vœux et la dépose face cachée devant lui.



Les piles Pierre de Vœux: Si un joueur déplace son pion sur une case avec une pile Pierre de Vœux, il s'empare de la plus haute de ces tuiles et la dépose face cachée devant lui. S'il n'y a plus de Pierre de Vœux sur la case, le joueur ne prend rien.

Note: on peut regarder à tout moment ses propres Pierre de Vœux.

PRENDRE UNE (DES) CARTE(S)

A la fin de son tour, le joueur tire de nouvelles cartes, pour avoir à nouveau huit cartes en main. Si, lors de son tour, le joueur a utilisé deux cartes de sa main en raison d'une tuile Défausser 1 carte, il tire deux nouvelles cartes l'une après l'autre.

Attention: Les cartes qui viennent d'être défaussées, ne peuvent pas être reprises durant le même tour.

Exemple de déplacement sur plusieurs tours de jeu:



I. Le joueur Noir pose un 3 Marron, se déplace d'une case et avance sa Pierre de Score de 3 cases.

II. Au tour suivant il joue un 2 Vert pour la case Joker.

III. Ensuite il dépose un 10 Bleu et prend la Pierre de Vœux de couleur Rose.

IV. Finalement, il joue un 3 Bleu et peut maintenant défausser une carte de sa main ou de l'une de ses rangées. Il choisit le 3 Bleu qu'il a posé précédemment, ce qui lui donne un peu « d'air » dans sa rangée bleue.

FIN DU JEU

Comme dans le jeu de base, la partie se termine immédiatement quand **un cinquième pion** atteint la Zone Objectif (les cases des trois dernières lignes), ou quand la dernière carte de la pioche est tirée. Comme dans le jeu de base, la case de la Zone Objectif sur laquelle un pion arrive, n'a plus d'effet.

DÉCOMPTE

Chaque pion sur une case rapporte à son propriétaire autant de points qu'indiqué contre la case. Si un pion se trouve sur une case avec un nombre négatif, le joueur doit déduire les points correspondants. Le grand pion double les points, en positif ou en négatif. Les pions sur la case Départ rapportent 0 point.

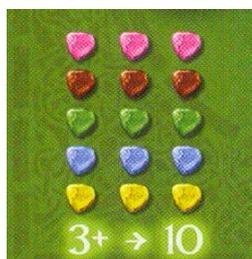
Le décompte des Pierre de Vœux se déroule différemment de celui du jeu de base :

- D'abord, les joueurs reçoivent des points pour le nombre de pierres de couleurs différentes qu'ils possèdent, conformément au tableau ci-contre.



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

- De plus, les joueurs reçoivent 10 points pour chaque groupe de trois pierres ou plus d'une même couleur.



- Il est permis d'utiliser une pierre pour le décompte des couleurs différentes et aussi pour le décompte des trois pierres d'une couleur.

Le joueur, dont la Pierre de Score est la plus éloignée après le décompte, est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Exemple de décompte de Pierre de Vœux :



Le joueur a 4 couleurs différentes de Pierre de Vœux ce qui lui rapporte 6 points. En plus, il reçoit 10 points pour les 3 Pierres de Vœux bleues.

La Pierre de Vœux jaune supplémentaire ne rapporte pas de point.

Traduction française



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>