Keltis (Das Würfelspiel)
Kosmos, 2012
Reiner KNIZIA
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

Spelmateriaal

- **1 speelbord**
- **5 Keltis-dobbelstenen**
- **16 klaverblad-speelstenen**
- **40 wenssteen-fiches**

Spelidee en doel van het spel

In elke ronde worden de 5 Keltis-dobbelstenen gedobbeld. Een willekeurig aantal van de dobbelstenen naar keuze mag éénmaal opnieuw worden gedobbeld. Dan moet men kiezen voor een bepaald symbool en in die rij gaat men vooruit. Hoe verder men met zijn speelsteen geraakt, hoe meer punten er te verdienen vallen. Ook de gedobbelde wensstenen leveren punten op. De speler die aan het einde de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Wanneer men het basisspel te eenvoudig vindt, vindt men op de rugzijde van het eenvoudige speelbord een speelbord met een extra uitdaging.

Spelvoorbereiding

- Voor het allereerste spel worden alle delen zeer voorzichtig uit de stanskartons gedrukt.
- De spelers kiezen voor één zijde van het speelbord en leggen dit in het midden van de tafel.

  TIP
  Als men dit spel voor de eerste keer speelt, raden wij aan om de eenvoudige zijde van het speelbord te gebruiken, dit is de zijde zonder de gekruiste takken.

- Iedere speler ontvangt 4 klaverblad-speelstenen van één kleur. Als er minder dan vier spelers deelnemen, worden de resterende speelstenen terug in de doos gelegd.
- De wenssteen-fiches worden klaargelegd.

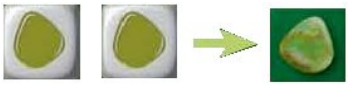
Spelverloop

De speler die als laatste in Ierland was, begint. Als geen enkele speler in Ierland is geweest, begint de oudste speler. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, dobbelt om te beginnen met alle vijf dobbelstenen.

De speler mag dit dobbelresultaat behouden of hij mag naar keuze een willekeurig aantal dobbelstenen éénmaal opnieuw dobbelen. Daarna staat het dobbelresultaat vast en de speler waardeert zijn worp **in deze volgorde:**

1. Een wenssteen nemen



Tonen 2 of meer dobbelstenen een wenssteen, neemt de speler zich onmiddellijk 1 wenssteen-fiche en legt die voor zich neer.

TIP

Hoe meer wensstenen een speler aan het einde heeft, hoe meer punten hij krijgt.

2. Een speelsteen vooruitzetten

- Nadat de speler heeft gekeken of hij een wenssteen mag nemen, kiest hij één van de gedobbelde Keltis-symbolen. Vervolgens gaat hij met zijn speelsteen in deze symbolenrij precies zoveel velden vooruit als het aantal gedobbelde symbolen.
  De speler mag niet minder velden vooruit gaan als zijn dobbelstenen aangeven.

  Voorbeeld

  De speler dobbelt 3 groene en 2 gele symbolen. Hij kiest voor het groene symbool en moet met zijn speelsteen in de groene rij precies 3 velden vooruit gaan.
- De speler mag in zijn speelbeurt maar één speelsteen bewegen.
- Als de speler nog geen speelsteen in de gekozen rij heeft, begint hij de rij met een nieuwe speelsteen.
- Iedere speler mag in elke rij maar één speelsteen hebben.

  TIP

  Aangezien iedere speler maar 4 speelstenen heeft, kan iedere speler hoogstens in vier rijen actief zijn.
- Speelstenen van verschillende spelers mogen op hetzelfde veld staan. Ze worden eenvoudig naast op elkaar gezet.
- Als een speelsteen op het laatste veld van een rij wordt gezet, blijft de speelsteen daar staan tot het einde van het spel. Volgende dobbelstenen die het symbool van deze rij tonen, vervallen. Dit geldt ook voor volgende speelbeurten.
- De speler mag ook verzaken aan de actie 'een speelsteen vooruitzetten'.

  TIP

  Hierdoor kan de speler vermijden dat hij tegen het einde van het spel nog een rij begint die hem later alleen maar minpunten gaat opleveren.

3. Een voordeel gebruiken

Als een speler zijn speelsteen op één van de volgende velden zet, ontvangt hij onmiddellijk het desbetreffende voordeel:

Klaverblad

De speler mag één speelsteen naar keuze 1 veld vooruitzetten of een nieuwe speelsteen op het eerste veld van een rij zetten. Komt deze speelsteen eveneens op een voordeel-veld, mag de speler ook dit voordeel benutten ... enzovoort.

Wenssteen
De speler neemt één wenssteenfiche en legt die voor zich neer.

Kobold
De speler krijgt onmiddellijk een complete speelbeurt ter beschikking.
Dit betekent dat hij opnieuw dobbelt met de 5 dobbelstenen (eventueel éénmaal met een aantal dobbelstenen opnieuw dobbelen) en daarna zijn dobbelstenen waarderen.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een bepaald aantal speelstenen het doelbereik (velden met de waardes 6, 7 en 10) heeft bereikt, om het even in welke volgorde.
Bij 2 spelers zijn dat 5 speelstenen, bij 3 spelers zijn dat 7 speelstenen en bij 4 spelers zijn dat 8 speelstenen. Het speelt geen rol bij welke spelers deze speelstenen horen.

Als een speelsteen, die het einde van het spel uitlokt, landt op een voordeelveld, wordt dit voordeel niet meer benut.

Het spel eindigt ook wanneer een speler met zijn 4 speelstenen het doelbereik heeft bereikt.

Spelwaardering

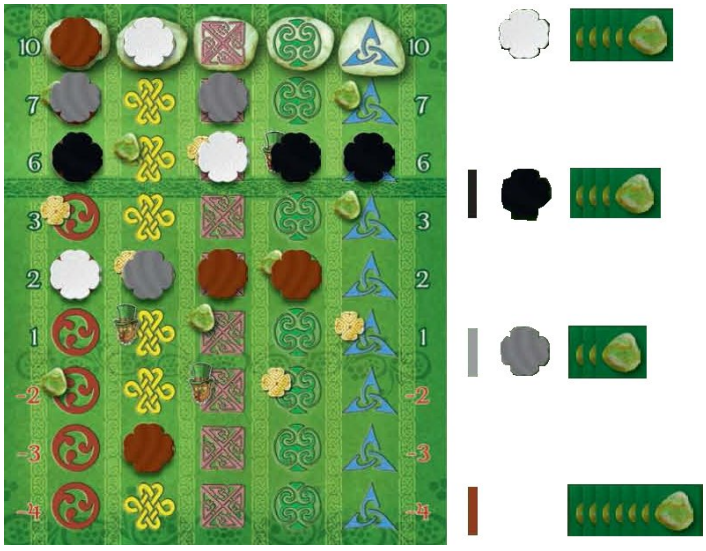
Iedere speelsteen in een rij levert zijn bezitter zoveel punten op als op het speelbord wordt aangegeven. Deze punten kunnen positief of negatief zijn. Niet ingezette speelstenen leveren geen punten op.

Bovendien ontvangen de spelers ook punten voor hun verzamelde wenssteenfiches:

Wensstenen:	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9+**
Punten:	**- 10**	**- 4**	**- 3**	**- 2**	**1**	**2**	**3**	**6**	**7**	**10**

TIP
Ook als een speler aan het einde van het spel meer dan 9 wensstenen heeft, ontvangt hij toch maximaal 10 punten.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



Voorbeeld
Speler Wit is met zijn speelsteen in de roze rij 1 veld vooruit gegaan. Omdat er zich nu 8 spelfiguren in het doelbereik bevinden, is het spel onmiddellijk beëindigd. Het voordeelveld 'klaverblad' waarop Wit is geland, mag niet meer worden gebruikt. Speler Wit ontvangt bij de waardering de volgende punten: roodbruine rij 2 punten, gele rij 10 punten, roze rij 6 punten, groene en blauwe rij telkens 0 punten (geen speelsteen in deze rijen). Bovendien heeft de speler 5 wensstenen verzameld en dat levert hem 2 punten op. Wit behaalt 20 punten.

De andere spelers behalen de volgende punten (van links naar rechts):

- *Zwart: 6 + 0 + 0 + 6 + 6 = 18*
  4 wensstenen = 1 punt *Totaal: 19 punten*
- *Grijs: 7 + 2 + 7 + 0 + 0 = 16*
  3 wensstenen = - 2 punten *Totaal: 14 punten*
- *Bruin: 10 - 3 + 2 + 2 + 0 = 11*
  7 wensstenen = 6 punten *Totaal: 17 punten*

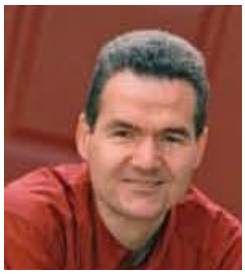
Het spel met de gekruiste takken

De spelers die een grotere uitdaging willen, nemen de andere zijde van het speelbord. Hier bevinden zich in iedere rij velden die **twee gekruiste takken** tonen.
Deze velden zijn **verbodsvelden**. Op deze velden mag een speelsteen **niet blijven staan**. Een speler mag een symbool niet kiezen als hij daardoor met zijn speelsteen op zulk een veld zou landen.

De verbodsvelden mogen wel worden oversprongen.

TIP

Men kan bijvoorbeeld de twee versies na elkaar spelen en de punten noteren. Winnaar is dan die speler die in totaal de meeste punten heeft behaald.



de auteur
Reiner KNIZIA

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
27 januari 2012