КЕЛЬТИС
Путь камней
Игра для 2-4 игроков в возрасте от 7 лет

ИДЕЯ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки выкладывают плитки камней так, чтобы построить как можно более длинные ряды разных цветов. Плитки одного цвета нужно выкладывать либо по возрастающей, либо по убывающей.

Чем длиннее ряд плиток в конце игры, тем больше очков он принесет. За слишком короткие ряды начисляются штрафные очки. Игроки также должны стремиться получить плитки, на которых изображены кельтские камни желаний, так как они тоже приносят очки. За недостаточно большое количество камней желаний также начисляются штрафные очки. Некоторые плитки приносят дополнительные очки. Побеждает тот, кто в конце игры набирет наибольшее количество очков.

СОСТАВ ИГРЫ

55 плиток камней (со значением от 0 до 10, 5 цветов)
1 таблица для подсчета очков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой необходимо осторожно выдавить все части из рамок.

Плитки перемешиваются и выкладываются закрытой колодой в середине игрового пространства. Таблица для подсчета очков кладется так, чтобы ее могли видеть все игроки.

ХОД ИГРЫ

Игру начинает самый старший игрок. От него ход передается по часовой стрелке. На свой ход игрок переворачивает верхнюю **закрытую** плитку. Затем игрок решает:

- **либо** он оставляет эту плитку **открытой** рядом с колодой (на этом его ход заканчивается),
- **либо** он берет эту плитку и кладет ее **открытой** перед собой.

Вместо того чтобы раскрывать закрытую плитку из колоды, игрок может взять **открытую** плитку возле колоды.

Первую плитку каждого цвета, которую игрок выбирает, он выкладывает перед собой. Если у игрока уже есть плитка выбранного цвета и он хочет положить следующую, то новую плитку нужно положить **над** предыдущей. Таким образом, игроки выстраивают ряды плиток от себя. Значения на всех плитках должны всегда оставаться видимыми.

Если игрок берет плитку другого цвета, то ее он кладет **рядом** с уже имеющимися. Для **каждого цвета** игроки выстраивают отдельные ряды плиток.

Плитки можно выкладывать следующим образом:

- Начинать можно с **меньшего** значения, тогда каждая последующая плитка этого цвета должна быть **большей** по значению, чем предыдущая.

Пример*: после 0 может идти 3, затем 4, потом 5, а за ней 9.*

- **Или** начинать можно с **большего** значения, тогда каждая последующая плитка этого цвета должна быть **меньшей** по значению, чем предыдущая.

Пример*: после 8 может идти 6, затем 5, потом 2, а за ней 0.*

Как только игрок выкладывает вторую плитку одного цвета, он обязан выкладывать **все** плитки **этого цвета**, придерживаясь выбранного порядка: от большего к меньшему или от меньшего к большему.

Пример*: Если игрок после зеленой 8 кладет зеленую 5, а позже получает зеленую 7, то уже не может выложить ее в свой ряд и обязан положить ее открытой рядом с колодой. И зеленую 9 он больше не может задействовать, так как уже решил начать зеленый ряд с большего значения и идти по нисходящей.*

После того как игрок выкладывает перед собой открытую плитку, его ход завершается.

Лист клевера: Если игрок кладет перед собой плитку с изображением листа клевера, то он сразу же получает дополнительный ход. Он может снова раскрыть плитку из колоды и положить ее перед собой или оставить ее рядом с колодой. Или же он может взять уже раскрытую плиту рядом с колодой и положить ее перед собой. Если игрок кладет плитку с листом клевера рядом с колодой, то дополнительный ход он не получает. Если же какой-то другой игрок позже возьмет раскрытую плитку с клевером и положит перед собой, то дополнительный ход он получит.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда какой-нибудь игрок берет последнюю плитку из колоды, он выполняет все игровые действия согласно правил. После этого игра заканчивается и происходит подсчет очков. Плитки, оставшиеся лежать раскрытыми, уже не играют роли.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Ряды плиток:

Каждый из 5 рядов плиток приносит своему игроку очки в зависимости от общего количества плиток в нем.

Если игрок не выстраивал ряды какого-либо цвета, то за них он не получает очки, но и штрафы на него не накладываются.

Камни желаний:

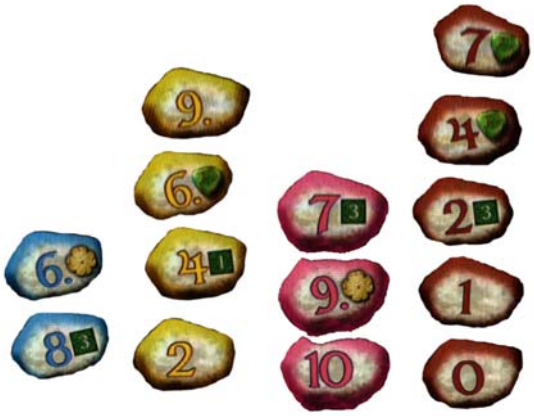
За плитки с изображением камней желаний игроки получают соответствующее количество очков.

Дополнительные очки:

Еще игроки получают дополнительные очки, изображенные на их плитках.

Победителем считается игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей все претендующие на победу игроки считаются победителями.

Пример подсчета очков



За две синих плитки игрок получает –3 очка. Ряд из четырех желтых плиток приносит игроку 3 очка. Розовый ряд из трех плиток приносит 2 очка. А ряд из пяти коричневых плиток приносит игроку 6 очков. Так как зеленый ряд игрок не выкладывал, то и не получает за него очки. На плитках игрока есть три камня желаний, которые дают ему еще 3 очка. И, наконец, игрок получает 10 дополнительных очков (3+1+3+3). Всего игрок набрал 21 очко.

Автор: Райнер Книция считается одним из самых известных авторов настольных игр во всем мире. Компания Kosmos выпустила огромное количество его игр. К самым известным можно отнести Lost Cities, Einfach Genial и, конечно же, Keltis, получивший в 2008 г. звание «Игра года».

Редакторская обработка: TM-Spiele.

Художественное оформление: Claus Stephan и Martin Hoffmann.

Компания благодарит всех, кто тестировал игру и вычитывал правила. Автор особенно благодарит Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Ross Inglis и Kevin Jacklin.

© 2009 Kosmos Verlag
Pfizerstrasse 5-7, D-70184, Stuttgart
Тел.: +49 7111 2191-0
Факс: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de
Artikel-Nr.: 699277
Все права защищены. СДЕЛАНО В ГЕРМАНИИ

Перевод правил на русский язык: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko), 2009