

KSR: Keltis - Das Orakel

Man spielt im Uhrzeigersinn immer reihum.

Wer am Zug ist, spielt Phase 1 und 2:

1) Aktion wählen:

**ENTWEDER 1 Karte vor sich ablegen UND
ENTWEDER 1 eigene Figur bewegen
ODER Orakel-Priesterin vorwärts ziehen.**

● 1 Karte vor sich ablegen:

Ist die Karte die erste einer Farbe vor dem Spieler, bildet sie den Anfang einer Reihe. Ist sie eine weitere Karte einer schon vor dem Spieler ausliegenden Farbe, wird sie etwas versetzt auf die Reihe gelegt und gilt dort als oberste Karte. Der Wert der Karte (wenn er von der ersten abweicht) bestimmt die Ablegerichtung in der entsprechenden Farbe. Man legt entweder absteigend oder aufsteigend weiter ab. Gleichwertige Karten wie die jeweils oberste sind jederzeit ablegbar.

Nun muss man sich entscheiden:

● a) ENTWEDER 1 eigene Spielfigur bewegen:

1 beliebige eigene Figur auf dem Pfad aufs nächste Feld der gespielten Kartenfarbe ziehen. Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen.

Zieht man auf ein **orangefarbenes** Wegeplättchen, legt man es offen vor sich ab. Zieht man auf ein **grünes** Wegeplättchen, bleibt es liegen. Man erhält eine Belohnung, abhängig vom Symbol des Plättchens:

Zahl: Punkte sofort abtragen.

Klee: Man darf sofort mit seiner aktiven Figur auf das nächste Feld in Kleeblattfarbe vorrücken und die Auswirkung des Zielfeldes nutzen.

Spirale: Man darf seine aktive Figur auf ein beliebiges Feld zurückziehen (nicht auf (3x) Ausgangsfeld des Zuges) und die Auswirkung des Zielfeldes nutzen.

Kobold: Man darf sofort eine seiner Karten aus seiner Auslage oder von der Hand (3x) abwerfen. Die Karte darf auch gerade erst ausgelegt worden sein.

● b) ODER die Orakel-Priesterin vorwärts ziehen:

Die Orakel-Priesterin max. so viele Felder vorrücken, wie die Zahl in der Mitte oben auf der gespielten Karte angibt.

Landet die Priesterin auf einem Feld mit Figur/en des aktiven Spielers, erhält er 5 Punkte.

ODER 1 Handkarte auf einen Abwurfstapel (für jede Farbe separat) offen abwerfen.

Sichtbar ist immer nur die oberste Stapel-Karte.

2) Karte/n nachziehen:

1 Karte nachziehen (bzw. 2 nach Nutzung Kobold-Plättchen) und die Hand auf 8 Karten auffüllen. Die Karte darf auch die oberste von einem Abwurfstapel sein, aber nie die gerade abgeworfene.

Koboldwertung:

1x im Spiel darf jeder Spieler werten:

Stehen alle 3 Figuren eines Spielers auf 3 bzw. 2 Feldern oder 1 Feld mit Kobold-Plättchen, erhält der Spieler sofort 15, 10 oder 5 Punkte.

Nach der Wertung dreht man sein großes Kleeblatt auf Kobold nach oben.

Spielende: Sofort, wenn die 3. Figur eines Spielers den Zielbereich erreicht (Felder ab Wert 6) ODER insgesamt 5 Figuren mehrerer Spieler den Zielbereich erreichen ODER die letzte Karte vom verdeckten Nachzieh-Stapel gezogen wurde. Landet die Figur dabei auf grünem Wegeplättchen, hat dieses keine Wirkung mehr. Auch Wunschstein oder Spiegel-Plättchen werden nicht mehr eingesammelt.

Wertung: Jede Figur auf dem Pfad bringt so viele Punkte, wie neben ihrem Feld angegeben ist. Wunschsteine werten gemäß Tabelle des Spielplanes. Jedes Spiegel-Plättchen (3x im Spiel) wertet noch einmal die Wunschsteine, ggf. negativ. Man muss seine Spiegel-Plättchen werten. Wer nun vorne liegt, gewinnt. Patt: Es gibt mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.01.11

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de