

Celtica

Auf der Suche nach den Amuletten



Das neue Taktikspiel
von Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Ravensburger



Wie eine alte irische Legende erzählt, scharte einst der keltische Held Chú Chulainn zehn treue Männer um sich, um in einem großen Kampf die Feinde seines Landes zu besiegen. Nach erfolgreicher Heimkehr belohnte er jeden seiner Gefährten mit einem magischen Amulett.

Jedes dieser Amulette bestand aus neun Teilen und unterschied sich von den anderen nur durch das Mittelteil. Die Amulette verhalfen ihren Trägern und deren Nachkommen zu hohem Ansehen und Reichtum. Durch Überfälle der Wikinger wurden die Amulette jedoch zerstört und gelten seither als verschollen.

Irland zu Beginn des 11. Jahrhunderts. Sie schlüpfen in die Rolle eines mutigen Abenteurers, der sich aufmacht, die Amulett-Teile wieder zu finden.

Fünf Druiden helfen Ihnen bei der Suche. Wer die meisten Amulette findet und zusammensetzt, soll neuer Keltenkönig werden.

Ein Spiel für 2–5 Spieler ab 10 Jahren
 Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
 Design: DE Ravensburger, Walter Pepperle, KniffDesign
 Illustration: Eckhard Freytag
 Ravensburger® Spiele Nr. 26398 1



Inhalt

- 1 Spielplan
- 5 Druiden



- 60 Druidenkarten
 je 12 in den Farben der Druiden

Rückseite

Vorderseiten



- 20 Erfahrungskarten in den Farben der Druiden

Rückseite

Vorderseiten



- 10 Amulette



Ein Amulett besteht aus 9 Teilen:
 8 verschiedenfarbige Außenteile und 1 Mittelteil
 Die 8 Außenteile sind bei allen 10 Amuletten gleich, das Mittelteil ist immer verschieden.





Das Spielziel

Die Spieler bewegen die Druiden durch Ausspielen gleichfarbiger Karten.

Ziel ist es, möglichst viele Klöster und Burgen zu besuchen, in denen sich die Amulett-Teile befinden. In den Burgruinen verliert man Amulett-Teile an die Wikinger. Dafür erhält man dort wertvolle Erfahrungskarten, die zum entscheidenden Trumpf im Wettstreit um die meisten Amulette werden können. Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten vollständigen Amulette besitzt.

Die Vorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Auf dem Spielplan sind 19 Orte zu sehen, die durch einen Weg miteinander verbunden sind. Es gibt neben dem Startfeld drei verschiedene Arten von Orten:

Kultplätze:

Hier erhält der Spieler eine zusätzliche Druidenkarte.

Fundorte (Burgen, Klöster, Dörfer, Zielfeld):

Hier erhält der Spieler Amulett-Teile.

Ruinen:

Hier muss der Spieler Amulett-Teile abgeben. Dafür erhält er aber eine Erfahrungskarte.

Es werden immer alle 5 **Druiden** auf das Startfeld gestellt (unabhängig von der Spielerzahl). In **Celtica** besitzen die Spieler **keine** eigene Farbe bzw. eigene Spielfigur, sondern jeder Spieler darf jede Figur bewegen.



Die **Druidenkarten** werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält für den ersten Durchgang 5 Druidenkarten, die er so auf die Hand nimmt, dass sie von seinen Mitspielern nicht eingesehen werden können.

Die restlichen Druidenkarten werden als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die **Erfahrungskarten** werden ebenfalls gut gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die **Amulett-Teile** werden verdeckt gemischt und zu mehreren verdeckten Nachziehstapeln (= Vorrat) neben dem Spielplan bereitgelegt. Davon werden 9 Amulett-Teile auf-

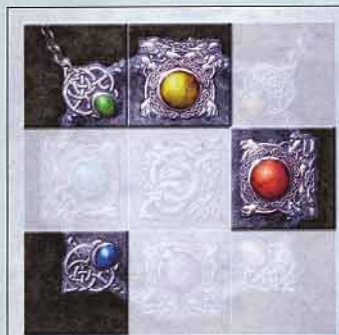
gedeckt und als Auslage offen auf die dafür vorgesehenen Felder auf den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler erhält zudem 2 Amulett-Teile vom verdeckten Vorrat, die er offen vor sich ablegt.

Im Verlauf des Spiels erhalten die Spieler weitere Amulett-Teile, die sie entsprechend der Vorlage (siehe Abbildungen unten) so vor sich ablegen, dass zu erkennen ist, welche Teile noch gesammelt werden müssen.



Vollständiges Amulett
bestehend aus 9 verschiedenen Teilen



Unvollständiges Amulett
bestehend aus 4 verschiedenen Teilen



Falsch zusammengesetztes Amulett

Der Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge. Der jüngste Spieler beginnt, danach verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, bewegt mittels seiner Karten einen Druiden auf ein Feld und führt die entsprechende Aktion aus. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe usw.

Ein Durchgang endet, wenn alle Spieler ihre Druidenkarten ausgespielt haben. Zu Beginn eines neuen Durchgangs erhalten alle Spieler wieder fünf Druidenkarten.

Druiden bewegen

Der Spieler am Zug **muss** von seinen Handkarten beliebig viele Druidenkarten **einer Farbe** ausspielen. Die Anzahl der ausgespielten Karten bestimmt, um wie viele Orte der **gleichfarbige** Druiden vorwärts gezogen wird. Auf jedem Ort dürfen beliebig viele Druiden stehen.

Die ausgespielten Druidenkarten bilden einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan. Je nachdem, auf welchen Ort der Druiden kommt (übersprungene Orte spielen keine Rolle), führt der Spieler nun die entsprechende Aktion aus:



A. Der Druiden wird auf einen Fundort (Kloster, Burg, Dorf oder Zielfeld) gezogen



Der Spieler nimmt sich so viele Amulett-Teile aus der offenen Auslage, wie der Ort Amulette zeigt. Er legt jedes dieser Teile an den entsprechenden Platz seines Amuletts. Nimmt der Spieler ein Teil, das er schon besitzt, platziert er es daneben und beginnt damit ein weiteres Amulett zusammenzustellen.

Nachdem ein Spieler die Amulett-Teile genommen hat, wird die offene Auslage auf dem Spielplan wieder auf 9 ergänzt.



Beispiel:
Ein Spieler spielt zwei weiße Druidenkarten aus und zieht den weißen Druiden zwei Felder weit auf das Dorf. Er nimmt sich ein Amulett-Teil, das er an sein Amulett anlegt.

B. Der Druiden wird auf eine Ruine gezogen



Hier lauern die Wikinger im Hinterhalt. Der Spieler muss so viele Amulett-Teile abgeben, wie die Ruine Amulette zeigt.

Er darf wählen, welche Teile er abgibt. Es kann sein, dass er dadurch sogar ein bereits vollständiges Amulett wieder auflösen muss. Wer keine Amulett-Teile besitzt, muss auch keine abgeben.

Die abgegebenen Amulett-Teile werden verdeckt und getrennt vom Vorrat neben dem Spielplan gesammelt. Sind die Nachziehstapel an Amulett-Teilen aufgebraucht, werden diese abgegebenen Teile wieder gemischt und als neuer verdeckter Vorrat bereitgelegt.

Durch den Zug auf eine Ruine verliert ein Spieler zwar Amulett-Teile (an die Wikinger), er gewinnt dadurch aber an Erfahrung und erhält zur Belohnung eine Erfahrungskarte vom verdeckten Stapel, die er auf die Hand nimmt.

Der Spieler erhält auch dann eine Erfahrungskarte, wenn er zuvor keine Amulett-Teile abgeben konnte.



Beispiel:
Ein Spieler spielt 1 rote Druidenkarte aus und zieht den roten Druiden ein Feld weiter auf das Ruinenfeld. Er muss dort zwei Amulett-Teile abgeben und erhält eine Erfahrungskarte.

Die Erfahrungskarten



Wer einen Druiden auf eine Ruine zieht, erhält eine Erfahrungskarte, die er ab seinem nächsten Zug einsetzen kann.

Eine oder mehrere gleichfarbige Erfahrungskarten können allein oder zusammen mit beliebig vielen gleichfarbigen Druidenkarten ausgespielt werden.

Spielt ein Spieler z.B. 2 rote Druidenkarten und 2 rote Erfahrungskarten aus, zieht er den roten Druiden 4 Felder vor.

Die ausgespielten Erfahrungskarten bilden einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan.

Erfahrungskarten dürfen jedoch nur ausgespielt werden, solange der Spieler noch mindestens eine Druidenkarte – egal von welcher Farbe – auf der Hand hat.

Besitzt ein Spieler also nur noch Erfahrungskarten, kann er damit keinen Druiden mehr bewegen. Der Durchgang ist für ihn beendet. Die Erfahrungskarten behält er und kann sie in einem der nächsten Durchgänge wie gerade beschrieben einsetzen.

Hat ein Spieler am Spielende (s. u.) Erfahrungskarten übrig, kann er gegen Abgabe von

- 1 Erfahrungskarte: ein eigenes Amulett-Teil gegen eines der Auslage austauschen,
- 2 Erfahrungskarten: ein Amulett-Teil aus der Auslage nehmen.

Ist der Nachziehstapel mit den Erfahrungskarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen verdeckten Nachziehstapel.

C. Ein Druiden wird auf einen Kultplatz gezogen



Der Spieler **darf** eine Druidenkarte vom Stapel ziehen. Diese Karte muss er dann allerdings in einem seiner nächsten Züge ausspielen.

Anmerkung:

Es ist oft von Vorteil, eine Druidenkarte zu ziehen, da man dadurch eine bessere Auswahl an Zugmöglichkeiten besitzt. Es kann aber auch von Nachteil sein, wie das nebenstehende Beispiel zeigt. In diesem Fall sollte der Spieler passen und keine Druidenkarte ziehen.

Ausgespielte Druidenkarten und Erfahrungskarten werden jeweils auf einen eigenen Ablagestapel gelegt. Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe usw.



Ein Spieler zieht mit seiner letzten Druidenkarte den roten Druiden auf einen Kultplatz vor den beiden Ruinenfeldern, auf denen 2 bzw. 3 Teile abzugeben sind. Er könnte eine Druidenkarte nachziehen. Da seine Mitspieler aber bereits alle ihre Druidenkarten ausgespielt haben und er somit nochmals am Zug wäre, entscheidet er sich aufgrund der Platzierungen der Druiden, keine weitere Karte zu ziehen. Würde er eine Karte nehmen, – egal von welcher Farbe – müsste er einen Druiden auf eine Burgruine ziehen und entweder 2 oder 3 Amulett-Teile abgeben.



Ende eines Durchgangs

Hat ein Spieler alle seine Druidenkarten ausgespielt, ist der Durchgang für ihn beendet. Die anderen Spieler spielen so lange weiter, bis auch sie keine Druidenkarten mehr auf der Hand haben. Damit ist der Durchgang beendet.

Hinweis:

Ist nur noch ein Spieler im Besitz von Druidenkarten, muss auch er – den Regeln entsprechend – alle seine Druidenkarten ausspielen. Dadurch kann es sein, dass er noch mehrmals hintereinander an der Reihe ist.

Hat noch kein Druiden das Zielfeld erreicht, wird ein weiterer Durchgang gespielt. Jeder Spieler erhält wieder 5 neue Druidenkarten auf die Hand.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Den neuen Durchgang beginnt der linke Nachbar des Spielers, der als letzter Druidenkarten ausgespielt hat.

Das Spielende

Das Spiel geht dem Ende entgegen, wenn der erste Druiden das Zielfeld erreicht. Der laufende Durchgang wird noch zu Ende gespielt, d.h. es wird noch so lange weiter gespielt, bis alle Spieler ihre Druidenkarten ausgespielt haben. Die Spieler können also die anderen Druiden noch bewegen und versuchen, weitere Amulett-Teile zu bekommen.

Spielt ein Spieler in seinem Zug eine Druiden- oder Erfahrungskarte eines Druiden aus, der bereits im Ziel ist, hat dies keine Auswirkung mehr. Der Spieler legt die Karte auf den jeweiligen Ablagestapel. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Haben alle Spieler ihre Druidenkarten ausgespielt, endet das Spiel.

Das Spiel endet jedoch sofort, wenn alle 5 Druiden im Ziel sind oder wenn es keine Amulett-Teile mehr in der Auslage und im Vorrat gibt. In beiden Fällen werden alle restlichen Druidenkarten sofort abgelegt.

Nachdem das Spiel beendet ist, darf jeder Spieler noch seine verbliebenen Erfahrungskarten einsetzen. Es beginnt der linke Nachbar des Spielers, der das Spiel beendet hat.

Für **1 Erfahrungskarte** darf er ein eigenes Amulett-Teil gegen eines der offenen Auslage austauschen und entsprechend vor sich ablegen.

Für **2 Erfahrungskarten** darf er ein Amulett-Teil aus der offenen Auslage nehmen und entsprechend vor sich ablegen.

Diese Möglichkeiten dürfen auch mehrfach in Anspruch genommen werden. *So kann ein Spieler z.B. für insgesamt 4 Erfahrungskarten ein Amulett-Teil nehmen und zwei austauschen.*

Nachdem ein Spieler an der Reihe war und alle seine Erfahrungskarten eingesetzt hat, wird die offene Auslage, sofern möglich, wieder auf 9 Amulett-Teile ergänzt. Nun hat der reihum nächste Spieler die Möglichkeit, seine übrigen Erfahrungskarten einzusetzen usw.

Es gewinnt, wer am Ende die meisten vollständigen Amulette besitzt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der das größte unvollständige Amulett besitzt. Sind auch diese gleich, entscheidet das zweitgrößte unvollständige Amulett usw.

Beispiel:

Spieler A besitzt:

**2 vollständige Amulette,
1 unvollständiges Amulett
mit 7 Teilen
und
1 unvollständiges Amulett
mit 4 Teilen**



Spieler B besitzt:

**2 vollständige Amulette
und
1 unvollständiges Amulett
mit 8 Teilen**

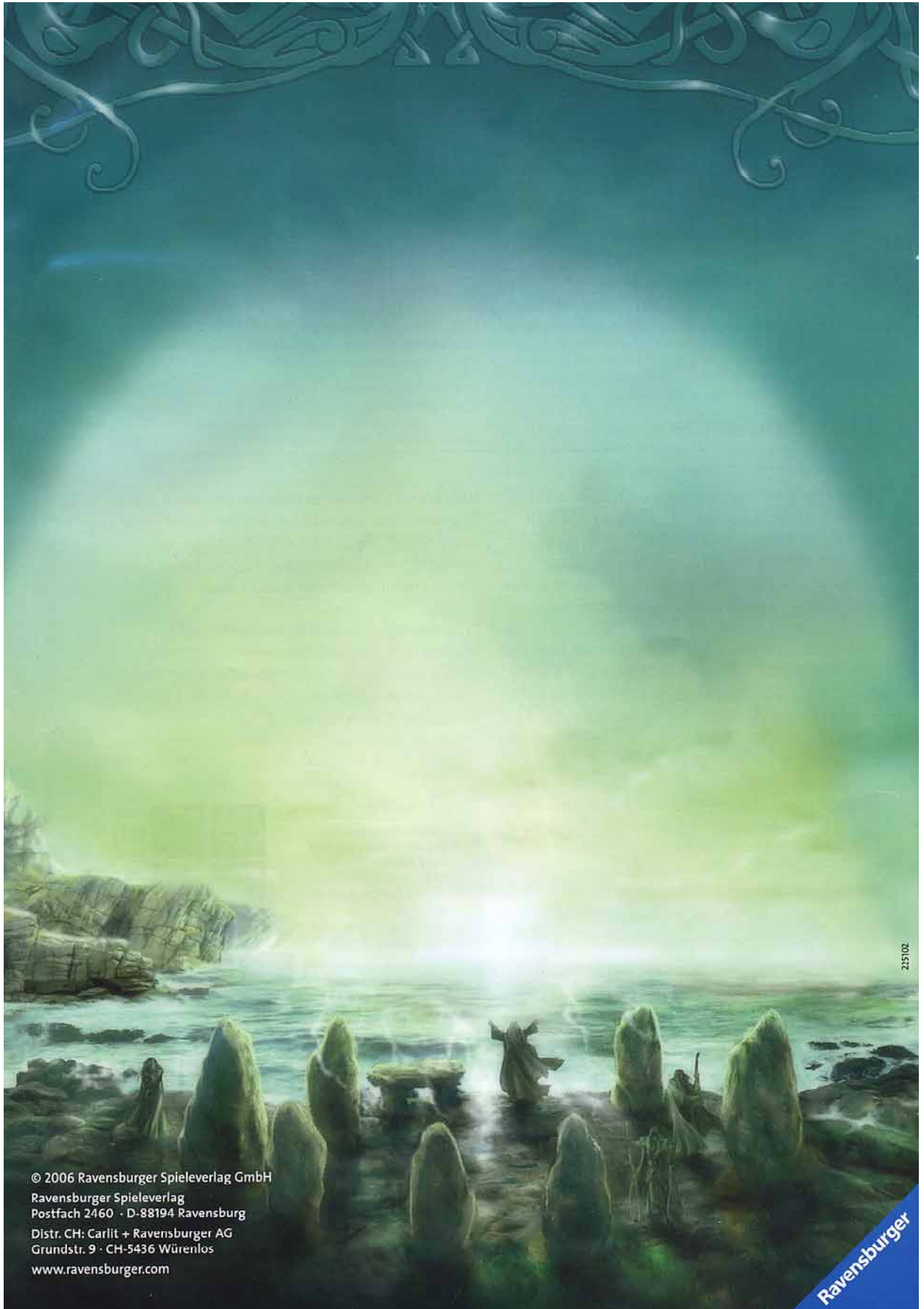


Spieler C besitzt:

3 vollständige Amulette



Spieler C gewinnt vor Spieler B. Spieler A wird Dritter.



© 2006 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

215102

Ravensburger