

Keltis

Aufbau: Die 25 Wegkarten offen auf die 20 dunklen Felder und den 5 Endfeldern (10er) verteilen. Jeder bekommt 8 Handkarten, die übrigen bilden den verdeckten Nachziehstapel. Bei 2 Spieler kommen 30 Karten aus dem Spiel.

Spielzug: Reihum eine Karte ausspielen (A) und eine Karte nachziehen (B):

(A1) Eine Karte abwerfen. Für jede Farbe getrennt einen Abwurfstapel bilden.

(A2) Neue Kartenreihe anlegen. Eine Reihe je Farbe bilden. Eine Figur auf das farbgleiche erste Feld (-4er) setzen.

(A3) Kartenreihe ergänzen. Jede Reihe kann entweder auf- oder absteigend ergänzt werden. Die Figur auf dem farbgleichen Weg ein Feld weiterziehen. Wenn nicht mehr weitergezogen werden kann, eine andere Figur wählen.

Grüne Wegkarten liegen lassen und 1, 2 oder 3 Punkte erhalten oder beim Kleeblatt eine beliebige Figur ein Feld weiterziehen. Orange Wegkarten sammeln.

(B1) Verdeckte Karte ziehen.

(B2) Obere, abgeworfene Karte nehmen, wenn es nicht die eigene, abgeworfene Karte im selben Spielzug ist.

Das Spiel endet sofort, wenn die insgesamt 5. Figur die dritt-letzte Reihe (6er) erreicht oder wenn der Nachziehstapel leer ist.

Wertung: Jeder Figur zählt je nach Fortschritt. Die große Figur zählt doppelt. Die Wegkarten zählen einfach. Die orangenen Wegkarten zählen wie unten rechts angegeben.

Keltis

Aufbau: Die 25 Wegkarten offen auf die 20 dunklen Felder und den 5 Endfeldern (10er) verteilen. Jeder bekommt 8 Handkarten, die übrigen bilden den verdeckten Nachziehstapel. Bei 2 Spieler kommen 30 Karten aus dem Spiel.

Spielzug: Reihum eine Karte ausspielen (A) und eine Karte nachziehen (B):

(A1) Eine Karte abwerfen. Für jede Farbe getrennt einen Abwurfstapel bilden.

(A2) Neue Kartenreihe anlegen. Eine Reihe je Farbe bilden. Eine Figur auf das farbgleiche erste Feld (-4er) setzen.

(A3) Kartenreihe ergänzen. Jede Reihe kann entweder auf- oder absteigend ergänzt werden. Die Figur auf dem farbgleichen Weg ein Feld weiterziehen. Wenn nicht mehr weitergezogen werden kann, eine andere Figur wählen.

Grüne Wegkarten liegen lassen und 1, 2 oder 3 Punkte erhalten oder beim Kleeblatt eine beliebige Figur ein Feld weiterziehen. Orange Wegkarten sammeln.

(B1) Verdeckte Karte ziehen.

(B2) Obere, abgeworfene Karte nehmen, wenn es nicht die eigene, abgeworfene Karte im selben Spielzug ist.

Das Spiel endet sofort, wenn die insgesamt 5. Figur die dritt-letzte Reihe (6er) erreicht oder wenn der Nachziehstapel leer ist.

Wertung: Jeder Figur zählt je nach Fortschritt. Die große Figur zählt doppelt. Die Wegkarten zählen einfach. Die orangenen Wegkarten zählen wie unten rechts angegeben.

Keltis

Aufbau: Die 25 Wegkarten offen auf die 20 dunklen Felder und den 5 Endfeldern (10er) verteilen. Jeder bekommt 8 Handkarten, die übrigen bilden den verdeckten Nachziehstapel. Bei 2 Spieler kommen 30 Karten aus dem Spiel.

Spielzug: Reihum eine Karte ausspielen (A) und eine Karte nachziehen (B):

(A1) Eine Karte abwerfen. Für jede Farbe getrennt einen Abwurfstapel bilden.

(A2) Neue Kartenreihe anlegen. Eine Reihe je Farbe bilden. Eine Figur auf das farbgleiche erste Feld (-4er) setzen.

(A3) Kartenreihe ergänzen. Jede Reihe kann entweder auf- oder absteigend ergänzt werden. Die Figur auf dem farbgleichen Weg ein Feld weiterziehen. Wenn nicht mehr weitergezogen werden kann, eine andere Figur wählen.

Grüne Wegkarten liegen lassen und 1, 2 oder 3 Punkte erhalten oder beim Kleeblatt eine beliebige Figur ein Feld weiterziehen. Orange Wegkarten sammeln.

(B1) Verdeckte Karte ziehen.

(B2) Obere, abgeworfene Karte nehmen, wenn es nicht die eigene, abgeworfene Karte im selben Spielzug ist.

Das Spiel endet sofort, wenn die insgesamt 5. Figur die dritt-letzte Reihe (6er) erreicht oder wenn der Nachziehstapel leer ist.

Wertung: Jeder Figur zählt je nach Fortschritt. Die große Figur zählt doppelt. Die Wegkarten zählen einfach. Die orangenen Wegkarten zählen wie unten rechts angegeben.

Keltis

Aufbau: Die 25 Wegkarten offen auf die 20 dunklen Felder und den 5 Endfeldern (10er) verteilen. Jeder bekommt 8 Handkarten, die übrigen bilden den verdeckten Nachziehstapel. Bei 2 Spieler kommen 30 Karten aus dem Spiel.

Spielzug: Reihum eine Karte ausspielen (A) und eine Karte nachziehen (B):

(A1) Eine Karte abwerfen. Für jede Farbe getrennt einen Abwurfstapel bilden.

(A2) Neue Kartenreihe anlegen. Eine Reihe je Farbe bilden. Eine Figur auf das farbgleiche erste Feld (-4er) setzen.

(A3) Kartenreihe ergänzen. Jede Reihe kann entweder auf- oder absteigend ergänzt werden. Die Figur auf dem farbgleichen Weg ein Feld weiterziehen. Wenn nicht mehr weitergezogen werden kann, eine andere Figur wählen.

Grüne Wegkarten liegen lassen und 1, 2 oder 3 Punkte erhalten oder beim Kleeblatt eine beliebige Figur ein Feld weiterziehen. Orange Wegkarten sammeln.

(B1) Verdeckte Karte ziehen.

(B2) Obere, abgeworfene Karte nehmen, wenn es nicht die eigene, abgeworfene Karte im selben Spielzug ist.

Das Spiel endet sofort, wenn die insgesamt 5. Figur die dritt-letzte Reihe (6er) erreicht oder wenn der Nachziehstapel leer ist.

Wertung: Jeder Figur zählt je nach Fortschritt. Die große Figur zählt doppelt. Die Wegkarten zählen einfach. Die orangenen Wegkarten zählen wie unten rechts angegeben.