

Keltis

Cesta kamenů



Hra roku 2008 v Německu

Pro 2–4 hráče od 10 let

- 25 kartiček cest se zamíchá a po jedné se rozmístí obrázkem dolů na tmavé kameny na kamenných cestách. Po jedné kartičce se umístí rovněž na velké kameny na konci každé z cest. Nakonec se všechny kartičky otočí lícem nahoru.
- Hrací karty se zamíchají a každý hráč dostane do ruky 8 karet. Zbývající karty se umístí rubem nahoru jako lízací balíček vedle hracího plánu.

Pozor: Při hře ve 2 hráčích se z balíčku odpočítá 30 karet, které se odloží rubem nahoru do krabice.

Hrací plán

Na hracím plánu je vyznačeno 5 různých kamenných cest. Všechny cesty začínají velkým startovním kamenem a vedou vždy ke koncovému kameni v barvě cesty. Mezi kamennými cestami jsou vyobrazena čísla, která určují, kolik bodů získá figurka, která se bude na daném poli cesty nacházet na konci hry. V prvních třech řadách (záporná oblast) získávají hráči záporné body, od čtvrté řady získávají vítězné body.

Poslední tři řady (hodnota řad 6, 7, 10) představují cílovou oblast. Pokud se nachází v cílové oblasti pět figurek libovolné barvy, hra okamžitě končí.

Na tmavá pole kamenných cest se při každé hře položí jiné kartičky cest, takže cesty pokaždé poskytují nové možnosti. V pravém dolním rohu plánu je vyobrazena tabulka, která určuje, kolik bodů získá hráč za sebrané kameny přání.

Po okrajích hracího plánu je počítadlo bodů, na němž se budou v průběhu hry zaznamenávat body, které hráči získají prostřednictvím kartiček cest s body. Nejvíce bodů však získají hráči při závěrečném hodnocení na konci hry.

Myšlenka a cíl hry

Hráči vykládají karty s čísly a s jejich pomocí se snaží posunout své figurky co nejdále po barevných polích kamenných cest. K postupu po kterékoli z cest slouží karty vyložené buďto ve vzestupném nebo v sestupném pořadí. Čím dále po cestě posune hráč svoji figurku, tím více bodů na konci hry získá. Kromě toho sbírají všichni hráči po cestě také keltské „kameny přání“, které jim přináší další body. Pokud však hráč nenashbírá těchto kamenů dostatek, získává trestné body. Hru vyhrává hráč, který má na konci nejvyšší počet vítězných bodů.

Herní materiál

110 hracích karet (dvě sady od 0 do 10 od každé z 5 barev)



1 hrací plán

4 velké žetony se čtyřlístky

20 figurek ve 4 barvách

1× 1× 1× 1×

4× 4× 4× 4×

4 kameny na počítání bodů



25 kartiček cest:



9 kamenů přání



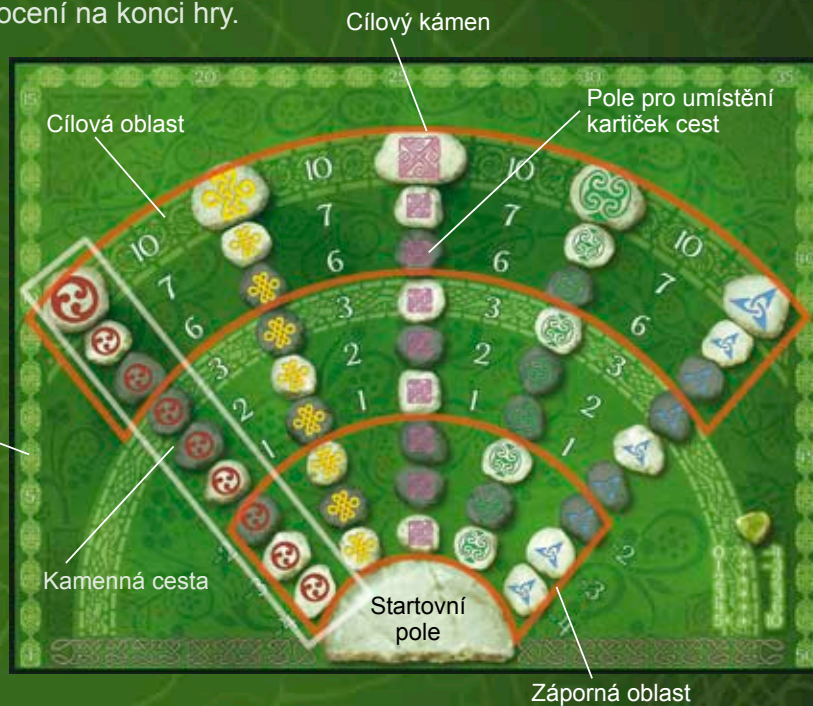
9 čtyřlístků



7 kartiček s body:
2×1, 3×2, 2×3

Příprava hry

- Před první hrou pečlivě vyjměte všechny díly z kartonu.
- Každý hráč dostane 4 malé figurky a 1 velkou figurku od jedné barvy, 1 kámen na počítání bodů a 1 velký čtyřlístek. Pokud hrajete ve 2 hráčích, zůstává zbývající herní materiál v krabici.
- Figurky se umístí na hrací plán – na velký kámen (startovní pole) na začátku kamenných cest. Kameny na počítání bodů se umístí na pole 1 počítadla bodů.
- Jakmile všichni hráči vědí s jakou barvou hrají, položí před sebe na stůl čtyřlístek této barvy.



Průběh hry

Začíná hráč, který byl jako poslední v Irsku. Pokud toto kritérium nikdo nesplňuje, začíná hru nejstarší hráč. Poté se hráči střídají po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, musí zahrát **jednu** kartu a následně si **jednu** kartu líznout.

1. ZAHRÁNÍ KARTY.

Hráč vyloží jednu kartu z ruky. Přitom má dvě možnosti:

a) Odložit kartu jako nepoužitou lícem nahoru vedle hracího plánu – nejlépe na jednu z jeho dvou kratších stran. Pro každou barvu karet se tak během hry vytvoří vlastní odhazovací balíček.
nebo

b) Vyložit kartu lícem nahoru před sebe na stůl. Pokud se jedná o první kartu příslušné kamenné cesty, kterou hráč vyložil, posune jednu ze svých figurek na první pole této cesty (hodnota řady = -4). Pokud má hráč již nějaké karty této cesty vyložené na stole před sebou, položí novou kartu mírně pod úroveň předchozí karty tak, aby zůstaly hodnoty všech karet dobře viditelné. Nakonec přesune svoji figurku o jedno pole vpřed po kamenné cestě.

Pozor: Pro každou kamennou cestu vznikne vlastní řada karet.

Karty je možné vykládat dvěma různými způsoby:

- **Bud'** hráč začne nejnižší hodnotou: pak musí mít každá další vyložená karta hráče v této barvě **stejnou nebo vyšší hodnotu** než doposud vyložené karty.

Příklad: Na kartu hodnoty 3 je možné položit další o hodnotě 3, poté jednu 6, poté 7 a další 7 atd.

- **Nebo** hráč začne nejvyšší hodnotou: pak musí mít každá další vyložená karta hráče v této barvě **stejnou nebo nižší hodnotu** než doposud vyložené karty.

Příklad: Na kartu hodnoty 9 je možné položit 8, další 8, poté jednu 5, poté jednu 3 atd.

Jakmile hráč vyloží druhou kartu stejné barvy ale rozdílné hodnoty, musí se rozhodnout, zda bude **všechny karty této barvy** vykládat v pořadí zezdola nahoru, nebo shora dolů.

Pozor: Pokud později ve hře vyloží hráč kartu cesty, kde jeho figurka již dosáhla cíle (hodnota řady = 10), může namísto toho posunout o 1 pole dopředu jakoukoli svou jinou figurku.



Kartičky cest

Pokud hráč posune některou ze svých figurek na pole, kde je umístěna kartička cesty, bude výsledek tahu záviset na druhu kartičky:



Kartička s body: Hráč posune svůj kámen na počítadle bodů vpřed o příslušný počet bodů. Kartička zůstane na svém místě otočená lícem nahoru.



Čtyřlístek: Umožňuje hráči posunout o 1 pole vpřed kteroukoli z jeho figurek. Hráč může rovněž znovu táhnout figurkou, kterou právě pohnul. Kartička zůstane na svém místě otočená lícem nahoru. Pokud při tomto tahu dosáhne figurka dalšího kamene s kartičkou, provede se i akce této kartičky atd.



Kámen přání: Hráč vezme kartičku a položí ji lícem nahoru před sebe.

2. LÍZNUTÍ KARTY.

Poté co hráč odhodil nebo vyložil jednu kartu, si lízne **jednu** novou kartu, aby doplnil počet karet v ruce do osmi.

Přitom si může vybrat, zda si vezme vrchní kartu ze zakrytého lízacího balíčku, **nebo** vrchní kartu z některého z odkrytých odhazovacích balíčků, které vznikly pro každou z barev vedle hracího plánu.

Poté pokračuje ve hře další hráč a hra pokračuje podle stejných pravidel.

Konec hry

Hra končí okamžitě, jakmile dosáhne cílové oblasti (poslední tři řady kamenů) celkem **pátá figurka** v pořadí – bez ohledu na to, na které kamenné cestě tato figurka je. Pokud figurka při tomto tahu skončí na kameni s kartičkou, akce této kartičky se již **neprovede**. Nezáleží na tom, jaké barvy jednotlivé figurky jsou.

Hra končí rovněž v případě, že si některý z hráčů lízne poslední kartu ze zakrytého lízacího balíčku.



Hodnocení

Každá figurka na kamenné cestě přináší svému majiteli tolik bodů, kolik je uvedeno vedle kamene, na němž figurka stojí. Velká figurka získává dvojnásobek uvedených bodů. Získané body se vyznačí na počítadle bodů. Pokud by některý hráč překročil počet 50 bodů, posune se jeho kámen na počítadle bodů jednoduše na pole 1 a výsledek se připočítá k 50 bodům. Pokud některá z figurek stojí na kameni v řadě se zápornou bodovou hodnotou, musí hráč posunout kámen na počítadle o příslušný počet bodů zpět. Velká figurka zdvojnásobí rovněž záporné body. Za figurky na startovním poli nezískává hráč žádné body. Kromě toho získávají hráči body také za získané kameny přání, které vyznačí na počítadle bodů příslušným posunem kamene vpřed nebo vzad.

Množství	→	Body
0	→	-4
1	→	-3
2	→	2
3	→	3
4	→	6
5+	→	10



Hru vyhrává hráč, jehož kámen je na počítadle bodů na konci hry nejvíce vpředu. Pokud dosáhlo více hráčů stejného výsledku, má hra více vítězů.



Výrobce a distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Thámova 13, Praha 8
www.albi.cz

Infolinka hry:
+420 737 221 010
www.modernihry.cz

© 2008 KOSMOS Verlag
www.kosmos.de

Keltis

Cesta kameňov



Hra roka 2008 v Nemecku

Pre 2–4 hráčov od 10 rokov

Myšlienka a cieľ hry

Hráči vykladajú karty s číslami a s ich pomocou sa snažia posunúť svoje figúrky čo najďalej po farebných poliach kamenných ciest. Na postup po ktorejkoľvek z ciest slúžia karty vyložené buď vo vzostupnom, alebo v zostupnom poradí. Čím ďalej po ceste posunie hráč svoju figúrku, tým viac bodov na konci hry získa. Okrem toho zbierajú všetci hráči po ceste aj keltské „kamene želaní“, ktoré im prinášajú ďalšie body. Ak však hráč nenazbiera týchto kameňov dostatočné množstvo, získava trestné body. Hru vyhráva hráč, ktorý má na konci najvyšší počet víťazných bodov.

Hrací materiál

110 hracích kariet (dva súbory od 0 do 10 v každej



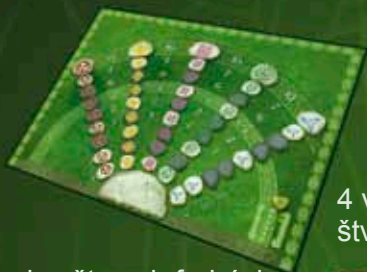
20 figúrok v štyroch farbách

1× 1× 1× 1×



4× 4× 4× 4×

1 hrací plán



4 veľké žetóny so štvorlístkami



25 kartičiek ciest:

4 kamene na počítanie bodov



9 kameňov želaní 9 štvorlístkov

7 kartičiek s bodmi:
2×1, 3×2, 2×3

Príprava hry

- Pred prvou hrou opatrne vyberte všetky papierové diely z predlôh.
- Každý hráč dostane 4 malé figúrky a 1 veľkú figúrku jednej farby, 1 kameň na počítanie bodov a 1 veľký štvorlístok. Ak budú hrať menej ako traja hráči, ostane zvyšný hrací materiál v škatuli.
- Figúrky sa umiestnia na hrací plán – na veľký kameň (štartové pole) na začiatku kamenných ciest. Kamene na počítanie bodov sa umiestnia na pole 1 počítadla bodov.
- Keď si každý hráč vyberie svoju farbu, položí si pred seba štvorlístok tejto farby.

- 25 kartičiek ciest sa zamieša a rozmiestni sa obrázkom dole po jednej kartičke na tmavé kamene na kamenných cestách. Jedna kartička sa položí aj na veľké kamene na konci každej z ciest. Nakoniec sa všetky kartičky otočia lícom nahor.
- Hracie karty sa zamiešajú a každý hráč dostane do ruky 8 kariet, zvyšné karty sa umiestnia rubom nahor ako hrací balíček vedľa hracieho plánu.

Pozor: Pri hre dvoch hráčov sa z balíčka odpočíta 30 kariet, ktoré sa odložia rubom nahor do škatule.

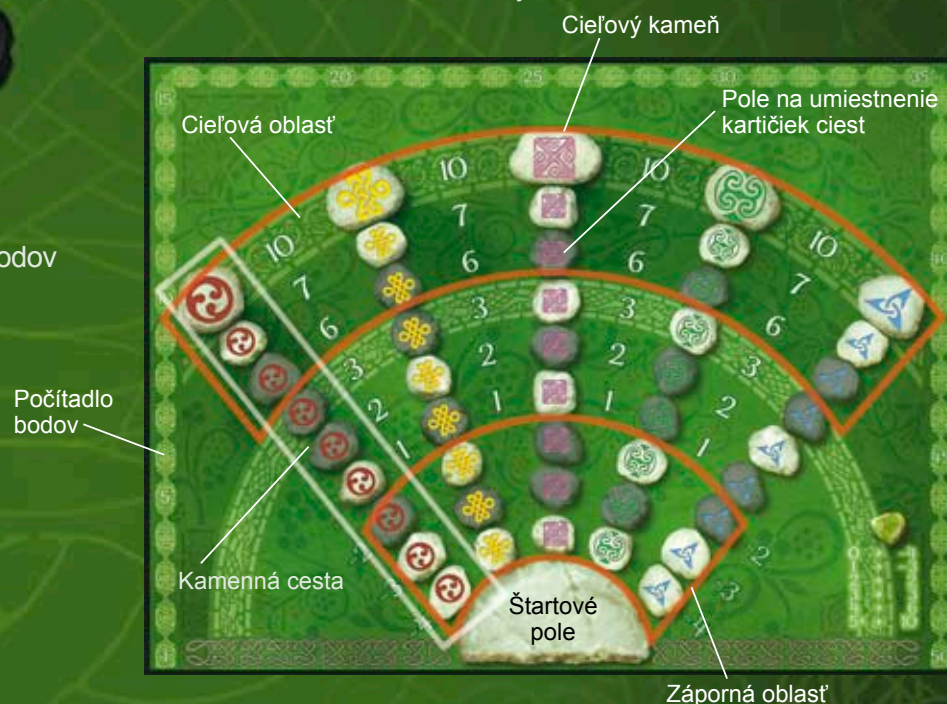
Hrací plán

Na hracom pláne je vyznačených päť rôznych kamenných ciest. Všetky cesty začínajú veľkým štartovým kameňom a vedú vždy ku koncovému kameňu vo farbe cesty. Medzi kamennými cestami sú zobrazené čísla, ktoré určujú, koľko bodov získa figúrka, ktorá sa bude na danom poli cesty nachádzať na konci hry. V prvých troch radoch (záporná oblasť) získavajú hráči záporné body, od štvrtého radu získavajú víťazné body.

Posledné tri rady (s hodnotou 6, 7, 10) predstavujú cieľovú oblasť. Ak sa v cieľovej oblasti nachádza päť figúrok ľubovoľnej farby, hra okamžite končí.

Na tmavé polia kamenných ciest sa pri každej hre položia iné kartičky ciest, takže cesty vždy poskytujú nové možnosti. V pravom dolnom rohu plánu je zobrazená tabuľka, ktorá určuje, koľko bodov získa hráč za získané kamene želaní.

Na okraji hracieho plánu je zobrazené počítadlo bodov, na ktorom sa budú v priebehu hry zaznamenávať body, ktoré hráči získajú prostredníctvom kartičiek ciest s bodmi. Najviac bodov však získajú hráči pri záverečnom hodnotení na konci hry.



Priebeh hry

Začína hráč, ktorý bol ako posledný v Írsku. Ak toto kritérium nefunguje, začína hru najstarší hráč. Potom sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ťahu, musí zahrať **jednu** kartu a následne si **jednu** kartu vziať.

1. ZAHNANIE KARTY.

Hráč vyloží jednu kartu z ruky. Pritom má dve možnosti:

a) Odložiť kartu ako nepoužitú lícom nahor vedľa hracieho plánu – najlepšie na jednu z jeho dvoch kratších strán. Pre každú farbu kariet sa tak počas hry vytvorí vlastný odkladací balíček.
alebo

b) Vyložiť kartu lícom nahor pred seba na stôl. Ak ide o prvú kartu príslušnej kamennej cesty, ktorú hráč vyložil, posunie jednu zo svojich figúrok na prvé pole tejto cesty (hodnota radu = -4). Ak má hráč už nejaké karty tejto cesty vyložené na stole pred sebou, položí novú kartu mierne pod úroveň predchádzajúcej karty tak, aby ostali hodnoty všetkých kariet dobre viditeľné. Nakoniec presunie svoju figúrku o jedno pole vpred po kamennej ceste.

Pozor: Pre každú kamennú cestu vznikne samostatný rad kariet.

Karty je možné vykladať dvomi rôznymi spôsobmi:

• **Bud'** hráč začne najnižšou hodnotou: potom musí mať každá ďalšia vyložená karta hráča v tejto farbe buď **rovnakú alebo vyššiu hodnotu** ako doteraz vyložené karty.

Príklad: Na kartu hodnoty 3 je možné položiť ďalšiu v hodnote 3, potom jednu 6, potom 7 a ďalšiu 7 atď.

• **Alebo** hráč začne najvyššou hodnotou: potom musí mať každá ďalšia vyložená karta hráča v tejto farbe buď **rovnakú alebo nižšiu hodnotu** ako doteraz vyložené karty.

Príklad: Na kartu hodnoty 9 je možné položiť v hodnote 8, ďalšiu 8, potom jednu 5, potom jednu 3 atď.

Keď hráč vyloží druhú kartu rovnakej farby, ale inej hodnoty, musí sa rozhodnúť, či bude **všetky karty tejto farby** vykladať v poradí zdola nahor alebo zhora nadol.

Pozor: Ak neskôr v hre vyloží hráč kartu cesty, kde jeho figúrka už dosiahla cieľ (hodnota radu = 10), môže hráč namiesto toho posunúť o jedno pole dopredu akúkoľvek inú figúrku.



Kartičky ciest

Ak hráč posunie niektorú zo svojich figúrok na pole, kde je umiestnená kartička cesty, bude výsledok ťahu závisieť od druhu kartičky:



Kartička s bodmi: Hráč posunie svoj kameň na počítadle bodov vpred o príslušný počet bodov. Kartička ostane na svojom mieste otočená lícom nahor.



Štvorlístok: Umožňuje hráčovi posunúť o jedno pole vpred ktorúkoľvek z jeho figúrok. Hráč môže taktiež znovu potiahnuť figúrkou, ktorou práve pohol. Kartička ostane na svojom mieste otočená lícom nahor. Ak pri tomto ťahu vstúpi figúrka na pole s ďalšou kartičkou, vykoná sa i akcia na tejto kartičke atď.



Kameň želaní: Hráč vezme kartičku a položí si ju lícom nahor pred seba.

2. POTIAHNUTIE KARTY

Potom ako hráč odhodil alebo vyložil jednu kartu, si vezme jednu novú kartu, aby si doplnil počet kariet v ruke na osem.

Pritom si môže vybrať, či si vezme vrchnú kartu zo zakrytého hracieho balíčka **alebo** vrchnú kartu z niektorého z odkrytých odkladacích balíčkov, ktoré vznikli pre každú z farieb vedľa hracieho plánu.

Potom v hre pokračuje ďalší hráč a hra pokračuje ďalej podľa rovnakých pravidiel.

Koniec hry

Hra končí, keď cieľovú oblasť (posledné tri rady kameňov) dosiahne **piata figúrka** v poradí – bez ohľadu na to, na ktorej kamennej ceste táto figúrka je. Ak figúrka pri tomto ťahu skončí na kameni s kartičkou, akcia tejto kartičky sa už **nevykoná**. Nezáleží na tom, akej farby sú jednotlivé figúrky.

Hra končí aj v tom prípade, ak si niektorý z hráčov vezme poslednú kartu zo zakrytého hracieho balíčka.



Hodnotenie

Každá figúrka na kamennej ceste prináša svojmu majiteľovi toľko bodov, koľko je uvedené vedľa kameňa, na ktorom figúrka stojí. Veľká figúrka získava dvojnásobok uvedených bodov. Získané body sa zaznačia na počítadle bodov. Ak by niektorý hráč prekročil počet 50 bodov, posunie sa jeho kameň na počítadle bodov jednoducho na pole 1 a výsledok sa pripočíta k 50 bodom. Ak niektorá z figúrok stojí na kameni v rade so zápornou bodovou hodnotou, musí hráč posunúť kameň na počítadle o príslušný počet bodov späť. V prípade veľkej figúrky sa zdvojnásobujú aj záporné body. Za figúrky na štartovom poli nezískava hráč žiadne body. Okrem toho získavajú teraz hráči body aj za získané kamene želaní, ktoré sa tiež vyznačia na počítadle bodov príslušným posunom kameňa vpred alebo vzad.

Množstvo	Body
0	-4
1	-3
2	2
3	3
4	6
5+	10



Hru vyhráva hráč, ktorého kameň je na počítadle bodov na konci hry čo najviac vpred. Ak viacero hráčov dosiahlo rovnaký výsledok, má hra viacej víťazov.



Distribútor pre SR:
ALBI s.r.o.
Dlhá 88, Žilina
www.albi.sk

Infolinka hry:
+420 737 221 010
www.albi.cz
www.modernihry.cz

© 2008 KOSMOS Verlag
www.kosmos.de