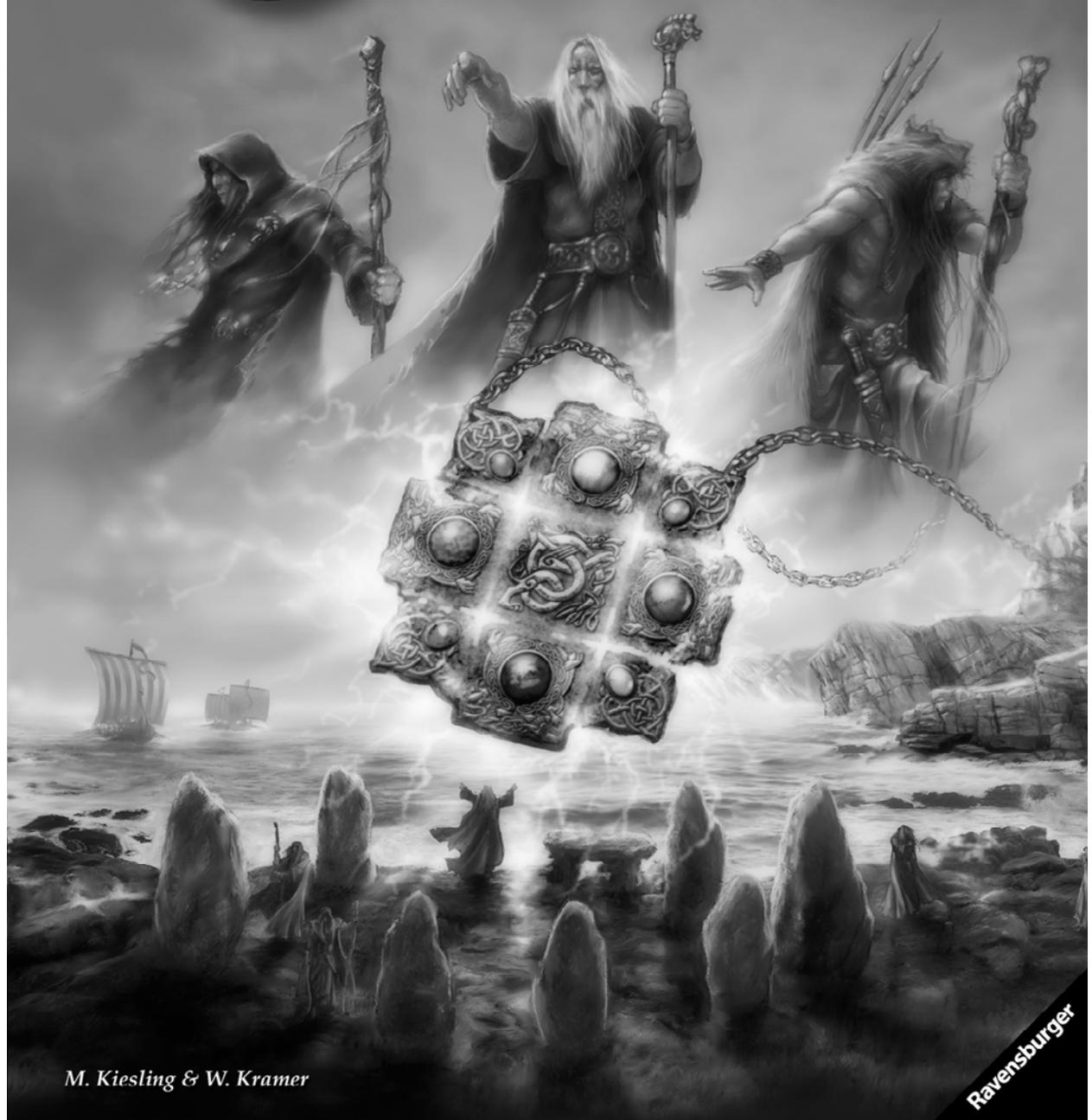


Celtica



M. Kiesling & W. Kramer

Ravensburger

Une légende irlandaise raconte qu'il y a bien longtemps, le héros celtique Cú Chulainn réunit dix fidèles compagnons pour aller combattre les ennemis de son pays. Lorsqu'ils revinrent victorieux de cette grande bataille, il offrit en récompense à chacun d'eux une amulette magique.

Chacune de ces amulettes était composée de neuf pièces. Seule la pièce centrale permettait de les distinguer. Ces amulettes garantirent à ceux qui les portaient et à leurs descendants gloire et richesse. Cependant, elles furent détruites au cours des invasions vikings et restent introuvables encore aujourd'hui.

Irlande, début du XI^e siècle. Vous incarnez un courageux aventurier qui a décidé de retrouver les fragments d'amulette.

Cinq druides vous aident dans votre quête. Celui qui retrouvera et recomposera le plus d'amulettes deviendra le nouveau roi des Celtes.

Un jeu pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans
Auteurs : Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
Design : DE Ravensburger, Walter Pepperle, Kniff Design
Illustrations : Eckhard Freytag
Jeux Ravensburger n° 26 390 5

Contenu

1 plateau de jeu
5 druides



60 cartes Druides (12 par couleur de druide)

verso

rectos



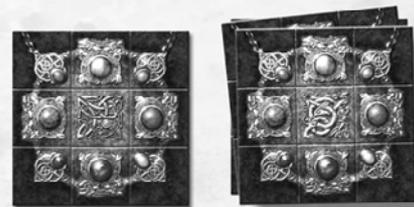
20 cartes Expérience aux couleurs des druides

verso

rectos

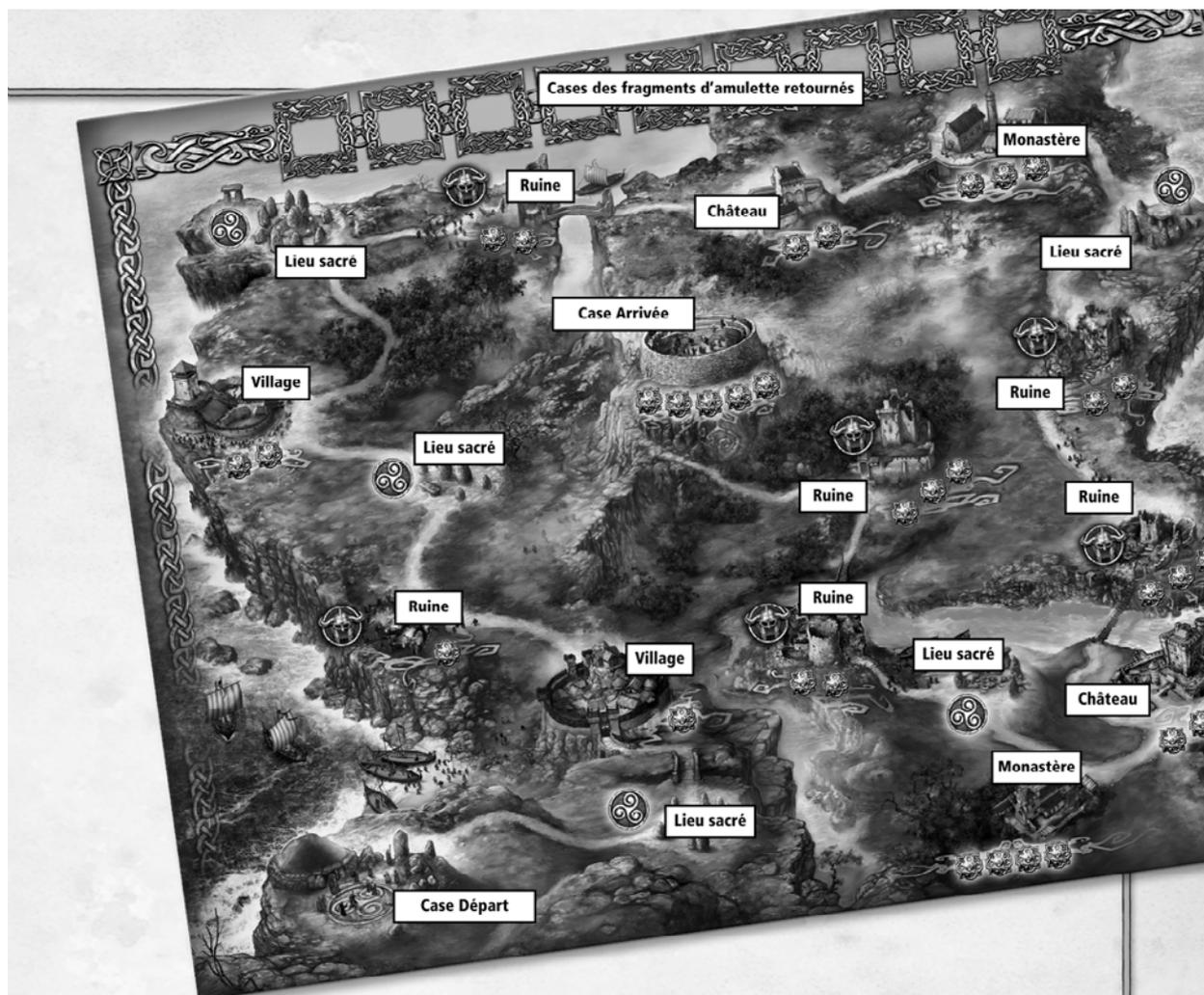


10 amulettes



Chaque amulette est composée de 9 fragments : 8 fragments extérieurs et un fragment central. Les 8 fragments extérieurs sont communs aux 10 amulettes, le fragment central diffère à chaque fois.





But du jeu

Les joueurs déplacent les druides en jouant des cartes de la couleur correspondante.

Le but du jeu consiste à se rendre dans le maximum de monastères et de châteaux pour y gagner des fragments d'amulette. Les châteaux en ruine font perdre des fragments d'amulette au profit des Vikings ; en contrepartie, le joueur gagne les précieuses cartes Expérience, atout décisif dans cette lutte pour reconstituer le maximum d'amulettes. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus d'amulettes complètes à la fin de la partie.



Préparation

Installer le **plateau de jeu** au milieu de la table. Sur le plateau sont représentés 19 lieux, reliés entre eux par un chemin. En plus de la case Départ, il y a trois sortes de lieux :

Les lieux sacrés :

Le joueur y gagne une carte Druides supplémentaire.

Les lieux de fouilles (châteaux, monastères, village, case Arrivée) :

Le joueur y gagne des fragments d'amulette.

Les ruines :

Le joueur doit rendre des fragments d'amulette, mais y gagne en contrepartie des cartes Expérience.

Les 5 **druides** sont toujours placés sur la case Départ (quel que soit le nombre de joueurs). À Celtica, **aucun** des joueurs ne possède sa couleur propre, et donc un pion, mais chacun peut déplacer le pion qu'il veut.





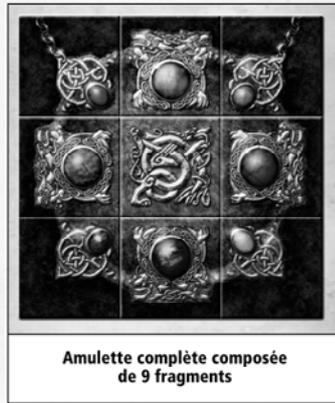
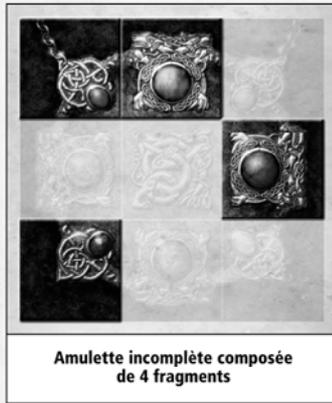
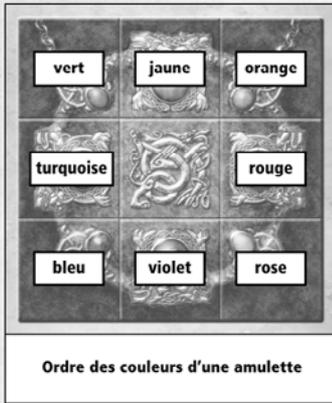
Bien mélanger les **cartes Druides**. Pour la première manche, chaque joueur reçoit 5 cartes Druides qu'il prend en main sans les montrer aux autres. Les cartes Druides restantes constituent la pioche et sont empilées à côté du plateau, face cachée.

Également bien mélanger les **cartes Expérience** et placer le paquet à côté du plateau, face cachée.

Mélanger les **fragments d'amulette** et former plusieurs piles, face cachée, à côté du plateau : c'est la réserve. Retourner 9 de ces fragments et les placer, face visible, sur les cases prévues en haut du plateau.

Chaque joueur reçoit en plus 2 fragments d'amulette de la réserve, qu'il pose face visible devant lui.

Au cours de la partie, les joueurs gagneront d'autres fragments d'amulette, qu'ils devront assembler devant eux selon le modèle (voir illustrations ci-dessous), de manière à voir les pièces qu'il leur manque.



Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches. Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur avance l'un des druides jusqu'à une case du plateau à l'aide de ses cartes et effectue l'action correspondante. C'est ensuite au tour du joueur suivant...

Une manche prend fin lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes Druides. Au début de chaque manche, les joueurs reçoivent de nouveau cinq cartes Druides.

Déplacement des druides

Quand vient son tour, le joueur joue autant de cartes **d'une même couleur** qu'il veut (**au moins une**). Le nombre de cartes jouées indique de combien de lieux est avancé le druide de la **couleur correspondante**. Un même lieu peut accueillir plusieurs druides.

Les cartes Druides jouées sont défaussées, face visible, à côté du plateau. Selon le lieu atteint par le druide (les cases traversées n'ont aucune importance), le joueur effectue ensuite l'action correspondante :



A. Le druide atteint un lieu de fouilles (monastère, château, village, case Arrivée)



Le joueur s'empare d'autant de fragments d'amulette, parmi ceux retournés, qu'indiqué sur le lieu. Il place chaque fragment de son amulette à la bonne place. Si le joueur pioche un fragment qu'il possède déjà, il le place à côté et entame ainsi une nouvelle amulette.

Une fois qu'il a pris ses fragments d'amulette, il complète les fragments retournés pour qu'il y en ait de nouveau 9.



Exemple :
Un joueur joue deux cartes **Druide blanches** et déplace le druide blanc de deux cases jusqu'au village. Il s'empare d'un fragment pour compléter son amulette.

B. Le druide atteint une ruine



Les Vikings sont en embuscade. Le joueur doit rendre autant de fragments d'amulette qu'indiqué près de la ruine.

Il est libre de rendre les fragments qu'il veut. Il se peut même qu'il soit obligé de détruire une amulette déjà reconstituée. Celui qui ne possède aucun fragment n'est pas obligé d'en rendre.

Les fragments rendus sont placés, face cachée, à l'écart de la réserve, à côté du plateau. Si la réserve de fragments d'amulette est épuisée, les fragments rendus sont remélangés pour constituer la nouvelle réserve.

Si atteindre une ruine fait perdre des fragments d'amulette (au profit des Vikings), par contre, le joueur acquiert de l'expérience et pioche en récompense une carte **Expérience** de la pile et la met dans sa main.

Le joueur gagne une carte **Expérience**, même s'il n'a rendu aucun fragment d'amulette juste avant.



Exemple :
Un joueur joue une carte **Druide rouge** et avance le druide rouge d'une case jusqu'à la case **Ruine**. Il y perd deux fragments d'amulette, mais gagne une carte **Expérience**.

Les cartes Expérience



Celui qui déplace un druide sur une case Ruine gagne une carte Expérience qu'il peut utiliser dès son prochain tour.

Un joueur peut jouer une ou plusieurs cartes Expérience, seules ou combinées avec autant de cartes de même couleur qu'il veut.

Par exemple, si un joueur joue 2 cartes Druide rouges et 2 cartes Expérience rouges, il peut déplacer le druide rouge de 4 cases.

Les cartes Expérience utilisées sont défaussées à part, à côté du plateau.

Cependant, un joueur ne peut jouer des cartes Expérience que s'il possède au minimum une carte Druide en main (peu importe sa couleur).

Si un joueur ne possède plus que des cartes Expérience en main, il ne peut plus déplacer de druide. La manche est terminée pour lui. Il conserve ses cartes Expérience et pourra les utiliser lors d'une prochaine manche, comme décrit précédemment.

Si un joueur possède encore des cartes Expérience en fin de partie (voir plus loin), il peut :

- contre 1 carte Expérience : échanger un de ses fragments d'amulette contre l'un de ceux retournés en haut du plateau.
- contre 2 cartes Expérience : s'emparer d'un des fragments d'amulette retournés en haut du plateau.

Si la pile de cartes Expérience est épuisée, la pile de défausse est remélangée pour constituer la nouvelle pile.

C. Le druide atteint un lieu sacré



Le joueur **peut** piocher une carte Druide. Il devra cependant la jouer au cours de l'un des tours suivants.

Remarque :

Il est souvent avantageux de piocher une carte Druide pour accroître ses possibilités de déplacement. Mais cela peut également être un inconvénient, comme le montre l'exemple ci-contre. Dans ce cas, il serait préférable pour le joueur de passer et de ne pas piocher de carte Druide.

Les cartes Druide et Expérience jouées sont défaussées séparément. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.



Avec sa dernière carte, un joueur déplace le druide rouge jusqu'à un lieu sacré, avant les deux cases Ruine, sur lesquelles il faut rendre respectivement 2 et 3 fragments. Il pourrait piocher une carte Druide. Mais comme ses adversaires ont déjà joué toutes leurs cartes Druide et que ce serait donc de nouveau à lui de jouer, il décide de ne pas piocher, étant donné la position des druides.

S'il piochait une carte (quelle que soit sa couleur), il serait obligé de déplacer un druide sur une ruine et perdrait donc 2 ou 3 fragments d'amulette.



Fin d'une manche

Dès qu'un joueur a joué toutes ses cartes *Druide*, la manche est terminée pour lui. Les autres joueurs continuent aussi longtemps qu'il leur reste des cartes *Druide* en main. La manche est ensuite terminée.

Remarque :

*Si seul un joueur possède encore des cartes *Druide*, il est également obligé de jouer toutes ses cartes (selon la règle). Il peut ainsi arriver qu'il joue plusieurs fois de suite.*

Si aucun druide n'a encore atteint l'arrivée, une nouvelle manche commence. Chaque joueur reçoit 5 nouvelles cartes *Druide* en main.

Si la pioche est épuisée, les cartes défaussées sont remélangées pour constituer la nouvelle pioche.

Le joueur assis à gauche de celui qui a terminé la manche précédente entame la deuxième manche.

Fin de la partie

La partie touche à sa fin lorsque le premier druide atteint l'arrivée. Les joueurs terminent la manche en cours, c'est-à-dire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient épuisé leurs cartes *Druide*.

Les joueurs peuvent donc encore déplacer les autres druides et essayer de s'emparer de fragments d'amulette supplémentaires.

Si un joueur joue une carte *Druide* ou *Expérience* d'un druide déjà arrivé, il ne se passe rien. Le joueur se défausse de la carte sur la pile correspondante. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Dès que tous les joueurs ont joué leurs cartes *Druide*, la partie s'arrête.

La partie s'arrête également immédiatement lorsque les 5 druides ont atteint l'arrivée ou s'il n'y a plus aucun fragment d'amulette retourné en haut du plateau ou dans la réserve. Dans les deux cas, toutes les cartes *Druide* restantes sont aussitôt défaussées.

Lorsque la partie est terminée, chaque joueur peut encore échanger ses cartes *Expérience*. Le joueur assis à gauche de celui qui a conclu la partie commence.

Pour **1 carte *Expérience***, il peut échanger un de ses fragments d'amulette contre l'un de ceux retournés en haut du plateau et le placer devant lui.

Pour **2 cartes *Expérience***, il peut s'emparer d'un des fragments d'amulette retournés en haut du plateau et le placer devant lui.

Chacun peut utiliser ces possibilités plusieurs fois. *Ainsi, un joueur peut, par exemple, pour 4 cartes *Expérience*, s'emparer d'un fragment et en échanger deux.*

Une fois qu'un joueur a joué et échangé toutes ses cartes *Expérience*, les fragments retournés sont complétés, autant que possible, pour en avoir de nouveau 9.

À son tour, le joueur suivant a la possibilité d'utiliser ses cartes *Expérience* restantes...

Le vainqueur est celui qui possède le plus d'amulettes complètes à la fin de la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui, parmi ces joueurs, qui possède la plus grande amulette incomplète. En cas de nouvelle égalité, la deuxième plus grande amulette incomplète...

Exemple :

Le joueur A possède :

2 amulettes complètes,
1 amulette incomplète
avec 7 fragments
et
1 amulette incomplète
avec 4 fragments



Le joueur B possède :

2 amulettes complètes
et
1 amulette incomplète
avec 8 fragments



Le joueur C possède :

3 amulettes complètes



C gagne, devant B. A est troisième.



226302

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

Ravensburger