

KELTIS, Das Kartenspiel

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Contenu :

110 cartes, réparties comme suit :

- 80 cartes « Nombres » de 5 couleurs différentes aux coins (Pour chaque couleur : Une carte de valeur 0, 1, 2, 8, 9 et 10 ; 2 cartes de valeur 3, 4, 5, 6 et 7)
- 10 cartes « Bornes » (2 par couleur)
- 11 cartes « Points » de couleur grise aux coins et avec le chiffre « 1 » au centre de la carte, numérotées de 0 à 10
- 9 cartes « Pierre magique » de couleur orange, numérotées de 1 à 9

But du jeu :

Marquer le plus de points à la fin du jeu

Préparation :

Les 9 cartes oranges « Pierre magique » sont alignées au centre de la table, face visible.

Les 101 cartes restantes sont mélangées. On en distribue 8 à chaque joueur, puis le reste forme une pioche face cachée.

Important : Au début d'une partie à 2 joueurs, on enlève 30 cartes au hasard et on les remet dans la boîte sans les regarder.

Marche du jeu :

Le tour d'un joueur se divise en 2 phases :

- Jouer une carte
- Piocher une carte afin de toujours avoir 8 cartes en main

C'est ensuite à son voisin de gauche d'agir, et ainsi de suite.

1. Jouer une carte :

Le joueur dans cette phase a le choix d'effectuer une seule action parmi 4 possibilités :

- ✠ Le joueur défausse face visible une carte.
Pour chaque couleur de cartes « Nombres », une défausse différente sera constituée (les cartes « Bornes » défaussées le sont sur la défausse de cartes « Nombres » de leurs couleurs respectives) ; de même, une défausse particulière sera constituée pour les cartes « Points ». Il peut donc y avoir jusqu'à 6 défausses différentes. Toutes les cartes défaussées d'une même sorte sont empilées de façon à ce qu'on ne voit que la dernière carte défaussée.
- ✠ Le joueur défausse faces visibles deux cartes de la même valeur, et prend la carte « Pierre magique » de valeur correspondante.
Cela n'est possible que si la « Pierre magique » de valeur correspondante est toujours au milieu de la table (une « Pierre magique » déjà prise reste à son propriétaire jusqu'à la fin de la partie). Les deux cartes défaussées doivent être de même valeur (peu importe leur couleur, ou si l'une de ces cartes est une carte « Points ») et sont posées sur leurs défausses respectives.
- ✠ Le joueur pose devant lui une carte « Nombres ».
Pour chaque couleur différente, un joueur doit créer une rangée différente. Les cartes d'une même couleur se posent décalées l'une au dessus de l'autre, de manière à ce que la valeur de chaque carte reste connue de tous.
Il y a deux façons de poser les cartes « Nombres » :
 - Le joueur commence une rangée avec une carte de faible valeur ; dans ce cas, chaque carte de la rangée devra être de valeur égale ou supérieure à la carte précédente (Ex : Un joueur a commencé une rangée avec une carte de valeur 3 ; il peut poser un 3 dessus, puis un 6, puis un 7, puis encore un 7...).
 - Le joueur commence une rangée avec une carte de forte valeur ; dans ce cas, chaque carte de la rangée devra être de valeur égale ou inférieure à la carte précédente (Ex : Un joueur qui a commencé une rangée avec un 8 peut poser un 8, puis un 6, puis un 5, puis un autre 5, puis un 4, puis un 3...)

Tant qu'un joueur n'a pas joué de carte de valeur différente de la 1^{ère} carte d'une rangée, il peut choisir dans quel sens progressera sa rangée (du faible vers le fort, ou du fort vers le faible). Mais lorsque son choix est fait, il ne peut plus revenir dessus.

Les cartes « Bornes » peuvent toujours être posées dans une rangée de leur couleur, quel que soit son sens de progression. Mais lorsqu'une telle carte est posée, son propriétaire ne peut plus rajouter de cartes à cette rangée. Seule l'éventuelle 2^{ème} « Borne » de cette couleur pourra être ajoutée à la rangée.

✠ Le joueur pose devant lui une carte « Points ».

Le joueur posant une telle carte a 2 choix :

- Soit il pose cette carte « Points » à part, afin de constituer une rangée classique. Toutes les cartes « Points » qu'il décidera de poser à part iront dans cette rangée. C'est le seul cas où l'obligation d'aller du fort vers le faible ou du faible vers le fort ne s'applique plus (Ex : On peut poser une carte de valeur 2, puis une carte de valeur 8, puis une carte de valeur 4...). Chaque carte « Points » dans cette rangée vaudra 1 point à la fin du jeu.
- Soit il pose cette carte dans une rangée de cartes « Nombres ». Cela n'est possible que si la valeur de la carte « Points » correspond à la valeur de la dernière carte « Nombres » posée dans la rangée. Cette carte « Points » sera alors décomptée comme une carte « Nombres » de cette couleur à la fin du jeu.

Une carte « Points » ne peut pas servir à débiter une rangée de cartes « Nombres »

2. Piocher une carte :

Le joueur a le choix entre prendre la 1^{ère} carte de la pioche, ou la carte visible au sommet d'une défausse. **Important** : Un joueur ne peut jamais piocher une carte qu'il vient de défausser.

Si le joueur a défaussé 2 cartes afin de prendre une « Pierre magique », il pioche 2 cartes afin d'avoir 8 cartes en main. Il peut piocher les deux 1^{ères} cartes de la pioche, prendre les deux 1^{ères} cartes d'une défausse, prendre une carte de la pioche et une d'une défausse, ou une carte au sommet de deux défausses différentes. **Important** : Dans ce cas aussi, il n'a pas le droit de reprendre une carte qu'il vient de défausser.

Fin du jeu :

Le jeu peut se terminer dans 2 cas :

- Le jeu se termine **immédiatement** dès lors que 5 cartes « Bornes » de couleur différentes ont été posées dans des rangées, peu importe leurs couleurs et leurs répartitions parmi les joueurs. Le joueur qui vient de poser la dernière carte « Borne » ne pioche pas de carte. **Important** : Deux cartes bornes d'une même couleur posées chez le même joueur ne comptent que pour une seule carte « Borne ».
- Le jeu se termine aussi dès lors que la dernière carte de la pioche a été prise.

Lorsque le jeu est terminé, chaque joueur peut poser jusqu'à 2 des cartes qu'il a en main pour compléter ses rangées (« Nombres » et/ou « Points »). Les autres cartes en main sont alors défaussées.

Décompte des points :

✠ Cartes « Nombres » :

Pour chaque rangée de cartes « Nombres », le décompte est le suivant :

Cartes	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Points	-4	-3	-2	1	2	3	6	7	10

Si un joueur ne possède pas de cartes d'une couleur, il ne gagne ni perd de points.

✠ Cartes « Points » :

Chaque carte figurant dans la rangée des cartes « Points » vaut 1 point

✠ Cartes « Pierre magique » :

Le décompte des points pour ces cartes se fait selon le tableau suivant :

Cartes	0	1	2	3	4	5+
Points	-4	-1	0	4	6	10

Le joueur possédant le plus de points est le vainqueur.