

Keltis

Il Percorso delle Pietre



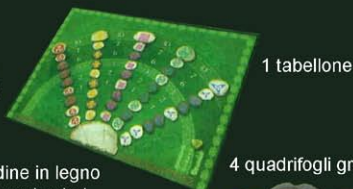
Per 2-4 giocatori da 10 anni in su

IDEA E OBIETTIVO

I giocatori usano carte numerate per spostare le loro pedine più lontano possibile lungo i percorsi di pietra. Su ogni percorso i giocatori devono scegliere se giocare le loro carte in valore crescente o decrescente. Alla fine del gioco i punti guadagnati dipenderanno da quanto saranno avanzate le pedine lungo i percorsi stessi. I giocatori dovranno inoltre raccogliere le pietre del desiderio che troveranno lungo la strada, che alla fine del gioco daranno loro punti supplementari (o glieli faranno perdere, se non ne raccoglieranno abbastanza). Il vincitore sarà il giocatore che avrà totalizzato più punti.

CONTENUTO

110 carte (2 carte di valore fra 0 e 10 in ciascuno dei 5 colori dei percorsi)



1 tabellone

20 pedine in legno in 4 diversi colori



1X 1X 1X 1X
4X 4X 4X 4X

4 quadrifogli grandi



4 segnapunti

25 talloncini:



9 pietre del desiderio



9 quadrifogli



7 talloncini numerati (2 da 1, 3 da 2, 2 da 3)

Conteggio dei punti

PREPARAZIONE

- Ogni giocatore prende i componenti di un colore: le 4 pedine piccole, la pedina grande, il segnapunti e il quadrifoglio grande.
- Disporre tutte le figure sul tabellone, sulla grande pietra (spazio iniziale) all'inizio dei percorsi di pietra.
- Mettere i segnapunti sullo spazio iniziale del conteggio punti sul bordo del tabellone.
- Ogni giocatore colloca il quadrifoglio grande davanti a sé in modo che tutti riconoscano il suo colore.

- Mescolare i 25 talloncini a faccia coperta e metterli uno su ciascuna pietra scura dei percorsi, più uno su ciascuna pietra grande all'estremità finale di ogni percorso. Dopo averli disposti tutti girarli a faccia scoperta.
- Mescolare le carte e distribuirne 8 ad ogni giocatore. Le carte rimanenti verranno disposte in un mazzo coperto vicino al tabellone.

Nota: se ci sono soltanto 2 giocatori, prendere 30 carte dal mazzo e rimetterle coperte nella scatola.

IL TABELLONE

Sul tabellone sono presenti 5 percorsi di pietra differenti. Tutti i percorsi cominciano dalla grande pietra di partenza e ciascuno conduce ad una pietra grande del relativo colore. Ci sono dei numeri accanto ai percorsi che indicano quanti punti otterrà ciascuna pedina se alla fine del gioco si troverà in quella fila. Le prime 3 file (zona negativa) faranno perdere punti; le file dalla quarta in avanti li faranno guadagnare; le 3 file finali (6, 7 e 10) sono la zona obiettivo. La fine del gioco avverrà dopo che complessivamente 5 pedine (di qualsiasi colore) avranno raggiunto la zona obiettivo del tabellone. Nell'angolo più basso del tabellone c'è una tabella che mostra i punti che vengono guadagnati con la raccolta dei talloncini con le pietre del desiderio. Lungo il bordo del tabellone c'è il conteggio dei punti da registrare durante la partita. I giocatori ricevono la maggior parte dei loro punti alla fine del gioco.



Pietra finale

Zona obiettivo

Spazio per i talloncini

Percorso di pietra

Grande pietra di partenza

Zona negativa

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il gioco chi è stato in Irlanda per ultimo, altrimenti comincia il giocatore più anziano; i turni seguono in senso orario. Al vostro turno, dovete: 1) giocare una carta; 2) pescare una carta.

1) **GIOCARE UNA CARTA.** Per questa fase esistono due alternative:

- Se non si vuole utilizzare la carta giocata, la si può scartare disponendola in mazzi comuni a faccia scoperta accanto al bordo (meglio se vicino ad uno dei due lati brevi); fate un mucchio separato di scarto per ciascuno dei cinque colori.
- Se invece si vuole utilizzare la carta giocata, questa deve essere posta scoperta sul tavolo davanti al giocatore che l'ha scelta. Per ogni colore, formate una colonna di carte, per cui, se è la prima carta di quel colore, spostate una delle vostre pedine (grande o piccola) sulla prima pietra del percorso corrispondente (valore di fila: -4); se avete già altre carte dello stesso colore scoperte davanti a voi, ponete la nuova carta sotto l'ultima della rispettiva colonna (in modo che i valori di tutte le carte rimangono visibili) e avanzate la vostra pedina di una pietra sul percorso corrispondente.

Le carte possono essere giocate in uno dei due modi:

- Iniziando con un valore basso: allora ogni carta successiva dello stesso colore che giocate deve avere un valore uguale o superiore all'ultima carta giocata.
Esempio: potete disporre un 3, poi un altro 3, poi un 6, un 7, ancora un altro 7, ecc.

- Iniziando con un valore alto: allora ogni carta successiva dello stesso colore che giocate deve avere un valore uguale o inferiore all'ultima carta giocata.
Esempio: potete disporre un 9, poi un 8, poi un altro 8, un 5, un 3, ecc.

In generale, quando giocate la prima carta di un colore, qualunque sia il suo valore, vi impegnate poi a giocare tutte le carte di quello stesso colore in ordine crescente o decrescente.

Se un giocatore gioca una carta di un colore sul cui percorso la sua pedina ha già raggiunto l'ultima pietra (valore di fila: 10), può far avanzare di una pietra una qualunque delle sue pedine sugli altri percorsi.



I TALLONCINI

Se una pedina arriva su una pietra su cui si trova un talloncino, viene svolta l'azione aggiuntiva associata a quel tipo di talloncino, ovvero:



Talloncini con numero: avanzate il vostro segnapunti per il corrispondente numero di punti (1, 2 o 3); i talloncini rimangono dove sono, sempre rivolti verso l'alto.



Quadrifoglio: avanzate una qualunque delle vostre pedine di una pietra (può anche essere la pedina che avete appena spostato); i talloncini rimangono dove sono, sempre rivolti verso l'alto; se la pedina spostata arriva su un altro talloncino, deve essere svolta l'azione ad essa associata.



Pietra del desiderio: il primo giocatore che, con una sua pedina, raggiunge una pietra con un talloncino di questo tipo, la raccoglie e la tiene visibile davanti a sé.

2) **PESCA DI UNA CARTA.** Dopo aver giocato o scartato una carta, pescate una nuova carta per riportare la vostra mano ad un totale di 8 carte. Potete pescare dal mazzo coperto oppure prendere la prima carta di uno qualsiasi dei mucchi di scarto a faccia scoperta.

Ora è il turno del giocatore seguente ed il gioco continua in questo modo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude non appena nella zona obiettivo (le tre file finali dei percorsi di pietra) arriva la quinta pedina (a prescindere dal colore delle pedine stesse); se questa pedina, nell'entrare nella zona obiettivo, arriva su un talloncino, l'azione corrispondente non viene effettuata.

Il gioco si conclude anche non appena viene pescata l'ultima carta dal mazzo coperto.



PUNTEGGIO

Ogni pedina sui percorsi di pietra fa guadagnare al suo giocatore i punti indicati sulla fila corrispondente (positivi o negativi).

La pedina grande raddoppia tutti i punteggi (anche quelli negativi).

Le pedine che a fine partita si trovano ancora sulla casella di partenza non prendono punti. I punti devono essere registrati dal segnapunti lungo il bordo del tabellone.

Se un giocatore guadagna più di 50 punti fa ripartire il suo segnalino dalla prima casella del percorso e aggiunge 50 al totale dei punti a fine partita.

I giocatori inoltre guadagnano punti anche grazie alle pietre del desiderio raccolte lungo i percorsi, secondo la tabella sottostante (riportata anche sul tabellone di gioco):

Numero di pietre	Punti
0	-4
1	-3
2	2
3	3
4	6
5 o più	10



L'autore: Reiner Knizia è uno dei più noti inventori di giochi al mondo. Con il marchio "Kosmos" sono già stati pubblicati numerosi suoi giochi.

Tra i più noti "Le città perdute", il gioco de "Il signore degli anelli" e il gioco del fantastico mondo di "Blue moon"

Traduzione: **Nico & Adams**

Revisione testi ed impaginazione grafica: **Franchija**