

Giocatori: 2-4  
Durata: 20 min

# KELTIS

## Il gioco di carte

Età: da 8 anni in su  
Autore: Reiner Knizia

- 90 carte RUNA (18 per simbolo runico), ogni simbolo è così suddiviso:
  - "0", "1", "2" = 1 copia
  - "3", "4", "5", "6", "7" = 2 copie
  - "8", "9", "10" = 1 copia
  - SIGILLO = 2 copie
- 11 carte PUNTO (con un "1" bianco al centro)
  - "0", "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9", "10" = 1 copia
- 9 carte PIETRA DEL DESIDERIO (sfondo arancione)
  - "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9" = 1 copia

### Contenuto

110 carte, così distinte:

### Idea di gioco

I giocatori giocano carte RUNA, cercando di creare delle file dello stesso tipo il più lunghe possibile. La sequenza delle file di carte può svolgersi in ordine crescente oppure in ordine decrescente e arrivate al punto limite, continua in ordine inverso. Più lunga è una fila di carte, più punti si guadagnano. Inoltre, i giocatori possono raccogliere carte PIETRA DEL DESIDERIO, che conferiscono punti extra. Vince la partita il giocatore che ottiene più punti alla fine del gioco.

### Preparazione

Porre le 9 carte PIETRA DEL DESIDERIO al centro del tavolo in una pila sfalsata (così che si veda il numerino sul bordo). Mescolare le restanti 101 carte e porle coperte al centro del tavolo. Ogni gioca pesca 8 carte da questo MAZZO DI PESCA. Nota: se si gioca in due, si prendono le prime 30 carte dal MAZZO DI PESCA e le si ripone nella scatola.

### Il gioco

Inizia la partita il giocatore che ha visitato per l'ultimo l'Irlanda o il più anziano. Il gioco prosegue quindi in senso orario. Il giocatore di turno deve giocare carte e poi reintegrare la propria mano pescandone altre fino a tornare ad averne 8.

### Giocare carte

Il giocatore gioca una (oppure due) carte dalla propria mano. In questa circostanza egli ha le seguenti possibilità:

a) **Scarta una carta e mettila in comune:** il giocatore scarta una carta dalla propria mano e la pone a faccia scoperta al centro del tavolo di gioco. Qui si formeranno 6 pile di carte, una per ogni simbolo runico ed una per le carte PUNTO.

b) **Raccogli una PIETRA DEL DESIDERIO:** il giocatore scarta, secondo le modalità della precedente ipotesi, due carte dello stesso valore (non importa se carte colorate o carte punti) e prende la carta PIETRA DEL DESIDERIO del valore corrispondente alle carte scartate. Questa mossa è consentita solo se la carta PIETRA DEL DESIDERIO del valore corrispondente si trova ancora nella pila al centro del tavolo. Il giocatore pone la carta a faccia scoperta di fronte a sé.

c) **Scrivi le tue Rune:** il giocatore pone una carta RUNA scoperta di fronte a sé. Ogni giocatore può formare 6 file diverse: una per simbolo runico ed una per le carte PUNTO. Quando si giocano carte aventi un simbolo di cui si è già iniziata la fila, porle sopra le carte già piazzate, in modo che siano visibili i valori di tutte le carte giocate. La prima carta per simbolo può essere giocata senza vincoli, ma dalla successiva in poi si deve scegliere un ordine: *crescente* o *decrescente*. Se si sceglie *crescente*, tutte le carte posate su quella fila dovranno avere un valore maggiore o al massimo pari alla carta precedente. Se si sceglie *decrescente*, ogni carta posata su quella fila dovrà essere di valore minore o uguale alla precedente. Quando si piazza la carta con il valore limite ("0" o "10"), si cambia ordine. La carta SIGILLO può essere giocata nella fila del simbolo corrispondente a prescindere dal valore della carta precedente, ma una volta giocata la fila di quel simbolo non accetta altre carte all'in fuori di altre carte SIGILLO. Quando viene posta la seconda carta SIGILLO, la fila si considera chiusa.

d) **Gioca carte PUNTO:** il giocatore piazza una carta punti di fronte a sé. Si può giocare come **Jolly** o come **singolo punto**. Come Jolly, può essere piazzata su qualsiasi fila di Rune, a prescindere dal simbolo runico, purché abbia lo stesso valore della carta che la precede. Se si gioca come singolo punto, metterla nella fila di carte PUNTO, senza rispettare alcun ordine.

### Reintegrare la propria mano

Per tornare ad 8 carte in mano il giocatore può prendere le carte dal MAZZO DI PESCA e/o dalle file in comune. Non si possono raccogliere le carte depositate nello stesso turno. Se si devono pescare due carte, si può scegliere di pescare entrambe le carte dal MAZZO DI PESCA o dalle file in comune oppure di prenderne una in un modo ed una nell'altro.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, e il gioco continua in senso orario allo stesso modo.

## Fine del gioco

La partita può concludersi in due modi:

**5 Sigilli:** se sono in gioco un SIGILLO per ogni simbolo runico del gioco, il gioco termina immediatamente. Possono non essere tutti tra le file dello stesso giocatore. Il giocatore che ha piazzato il quinto Sigillo salta la fase di Reintegro della mano.

**Fine del Mazzo:** quando viene pescata l'ultima carta presente nel MAZZO DI PESCA la partita si conclude.

Alla fine del gioco, ogni giocatore esegue un intero turno saltando la fase di Reintegro della mano. Poi si contano i punti.

## Calcolo dei punti

**Rune scritte:** ciascuna delle cinque file fornisce punti in base al numero di carte di cui è composta:

Carte	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Punti	0	-4	-3	-2	1	2	3	6	7	10

**Carte PUNTO:** le carte collocate nella fila di carte PUNTO, valgono 1 punto ciascuna.

**Carte PIETRA DEL DESIDERIO:** in base a quante carte PIETRA DEL DESIDERIO ha raccolto, il giocatore riceve:

Carte	0	1	2	3	4	5+
Punti	-4	-1	0	4	6	10

Il giocatore con più punti vince. In caso di parità, i giocatori coinvolti condividono la vittoria o il piazzamento.