

Keltis

El Camino de las Piedras

Para 2 a 4 jugadores de 10 años o más



Resumen y objetivo del juego

Los jugadores juegan cartas numeradas con el objetivo de mover lo más adelante posible sus piezas en los caminos de piedras de colores. Para cada camino hay que jugar las cartas en orden ascendente o descendente. Cuanto más se haya movido una pieza, más puntos dará al final de la partida. Además, durante el movimiento por los caminos hay que procurar conseguir piedras célticas de deseo, que dan puntos adicionales. Si no se consiguen las suficientes, entonces dan puntos negativos. Gana el jugador que al final de la partida haya conseguido la mayor cantidad de puntos.

Componentes

110 cartas (en 5 colores diferentes, dos veces los valores de 0 a 10 en cada color)



1 tablero de juego

20 piezas en 4 colores diferentes

1 x 1 x 1 x 1 x



4 x 4 x 4 x 4 x

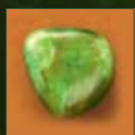
4 tréboles grandes



4 indicadores de puntuación



25 fichas de camino:



9 piedras de deseo



9 tréboles



7 fichas de puntos:
2 x 1, 3 x 2, 2 x 3

Preparativos

- Antes de la primera partida retira con cuidado las fichas de las plantillas troqueladas.
- Cada jugador elige un color y toma las piezas correspondientes: 4 piezas pequeñas, 1 pieza grande, 1 indicador de puntuación y 1 trébol grande. Si juegan menos de cuatro jugadores, el material restante se deja en la caja.
- Las piezas se ponen en el tablero, en la gran piedra que está al principio de los caminos de piedras (piedra de inicio).
- Los indicadores de puntuación se ponen sobre la casilla 1 del marcador de puntuación del tablero.
- Para que todos los jugadores sepan quién juega con cada color, cada jugador pone delante de él su trébol grande.

- Las 25 fichas de camino se mezclan y se pone una ficha boca abajo en cada una de las piedras oscuras del tablero. Se pone también una ficha boca abajo en la piedra grande final de cada camino. Una vez puestas todas las fichas, se les da la vuelta y se dejan boca arriba.
- Se mezclan las cartas. Cada jugador recibe **8 cartas** que forman su mano. El resto de cartas se ponen boca abajo al lado del tablero, formando un mazo del que se robarán las cartas durante la partida.

Atención: En una partida de 2 jugadores hay que retirar 30 cartas al azar del mazo y dejarlas en la caja.

El tablero de juego

En el tablero hay 5 diferentes caminos de piedras. Todos los caminos empiezan en la única gran piedra de inicio y ascienden por separado hacia la correspondiente piedra final de su color. Los números a los lados de los caminos de piedras indican cuántos puntos dará cada pieza al final de la partida. En las tres primeras filas (zona negativa) dan puntos negativos, y a partir de la cuarta fila dan puntos positivos.

Las tres últimas filas son la zona de meta (valores 6, 7 y 10). La partida acaba en el momento en que haya 5 piezas en la zona de meta, independientemente del color de las piezas y de los caminos en los que estén.

Las fichas de camino que hay encima de las piedras oscuras son distintas en cada partida, por ello los caminos de piedras son siempre un poco diferentes cada vez que se juega. En la esquina inferior derecha del tablero hay una tabla que indica cuántos puntos se reciben por las piedras de deseo que se consiguen durante la partida.

Rodeando el tablero está el marcador de puntuación, en el que se lleva durante la partida el control de los puntos que se reciben por las fichas de camino que tienen un valor en puntos. La mayoría de los puntos se reciben al final de la partida.



Desarrollo de la partida

Empieza la partida el jugador que haya estado más recientemente en Irlanda. Si esto no se puede determinar, empieza el jugador de más edad. A continuación se sigue jugando por turnos en sentido horario. En su turno, un jugador debe jugar **una** carta y robar después **una** carta.

1. JUGAR UNA CARTA. El jugador juega una carta de su mano. Para ello tiene dos opciones:

a) El jugador descarta una carta sin usarla y la deja boca arriba al lado del tablero. Se hace una pila de descartes diferente para cada color de carta. Se recomienda poner las pilas de descartes en los lados más cortos del tablero.

o bien

b) El jugador juega la carta delante de él. En el caso de que sea la primera carta que juega del camino de piedras del color correspondiente, pone una de sus piezas en la primera piedra del camino (valor de fila = -4). Si el jugador ya había jugado cartas de ese camino delante de él, superpone la nueva carta sobre la anterior pero de forma que los números de todas las cartas queden a la vista. A continuación, avanza su pieza una piedra en el camino correspondiente.

Importante: Para cada color se forma una hilera propia de cartas.

El jugador puede jugar sus cartas de dos formas diferentes:

• Empezando con un valor **bajo**: entonces cada carta siguiente de ese color que juegue tendrá que ser **igual o mayor** que la carta anterior de ese color.

Ejemplo: Después de un 3 se puede jugar otro 3, después un 6, después un 7, después otro 7, etc.

• **O bien** empezando con un valor **alto**: entonces cada carta siguiente de ese color que juegue tendrá que ser **igual o menor** que la carta anterior de ese color.

Ejemplo: Después de un 9 se puede jugar un 8, después otro 8, después un 5, después un 3, etc.

En el momento en que se juega la segunda carta de un color con un valor diferente, se decide así si **todas** las cartas de **ese color** se jugarán en orden ascendente o descendente.

Importante: Si durante la partida, un jugador juega una carta correspondiente a un camino en el cual su pieza ya haya llegado a la piedra final (valor de fila = 10), puede avanzar cualquier otra de sus piezas una piedra en cualquier camino.

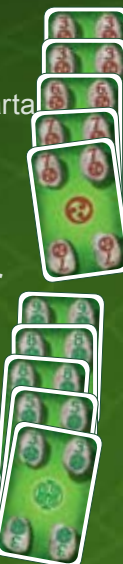
Las fichas de camino

Cuando una pieza llega a una piedra en la que haya una ficha de camino, pasará lo indicado a continuación según el tipo de ficha de camino:

3 **Ficha de puntos:** El jugador avanza el valor correspondiente en el marcador de puntuación. La ficha se deja boca arriba en la misma piedra en la que está.

Trébol: El jugador puede avanzar una cualquiera de sus piezas una piedra. Puede ser la misma pieza que ha llegado a la ficha de trébol. La ficha se deja boca arriba en la misma piedra en la que está. Si la pieza que se mueve gracias al trébol acaba sobre una ficha de camino también se aplica su efecto, y así sucesivamente.

Piedra de deseo: El jugador toma la ficha del tablero y la pone delante de él.



2. ROBAR UNA CARTA: Después de que el jugador haya jugado o descartado una carta, roba una nueva carta para que su mano vuelva a estar formada por 8 cartas.

El jugador puede robar la carta superior del mazo que está boca abajo o **en vez de ello** robar la carta superior de una de las pilas de descarte de cada color que están boca arriba al lado del tablero.

A continuación es el turno del siguiente jugador, y así continúa la partida.

Fin de juego

La partida acaba inmediatamente en el momento en que la **quinta pieza** en total llega a la zona de meta (las tres últimas filas), sin importar en qué camino de piedras haya sido. Si la pieza que ha provocado el fin de la partida acaba en una piedra con una ficha de camino, no se aplica su efecto.



- Es indiferente el color de las cinco piezas que provocan el fin de la partida.
- La partida también acaba inmediatamente cuando se roba la última carta del mazo que está boca abajo.

Puntuación

Cada pieza en un camino de piedras da a su propietario tantos puntos como el número que está indicado al lado de la piedra en la que está. La pieza grande da el doble de puntos. Los puntos se registran en el marcador de puntuación. En el caso de que un jugador tenga más de 50 puntos, empieza otra vez por la casilla 1 y se le añaden 50 puntos al total.

Si una pieza está en una piedra con un valor de puntos negativo, tiene que hacer retroceder su indicador de puntuación.

En este caso, la pieza grande también duplica los puntos negativos.

Las piezas que se han quedado en la piedra de inicio no dan ningún punto.

Por último, los jugadores reciben puntos por las piedras de deseo que hayan conseguido de acuerdo a la tabla adyacente. Estos puntos se indican en el marcador de puntuación, haciendo avanzar o retroceder el indicador de puntuación de acuerdo a los puntos conseguidos.

El jugador cuyo indicador de puntuación esté más adelantado y, por tanto, tenga más puntos, es el ganador. Si varios jugadores empatan con la misma puntuación, comparten la victoria.

El autor: Reiner Knizia es uno de los autores de juegos más conocidos del mundo. La editorial Devir ha publicado varios de sus juegos. Entre ellos se encuentran "Exploradores", los juegos de "El Señor de los Anillos" o "Genial".

Redacción: TM-Spiele | **Diseño gráfico:** Claus Stephan y Martin Hoffmann

Damos las gracias a todos los jugadores que han probado el juego, y a todos los que han leído el reglamento. El autor quiere agradecer especialmente a Sebastian Bleasdale sus contribuciones fundamentales al desarrollo del juego, así como a Iain Adams, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin y Chris Lawson.

© 2008 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

FABRICADO EN ALEMANIA

Créditos de la edición en castellano

Traducción: Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny
Adaptación gráfica: Ana Lopes

Devir Iberia, S.L.
Rambla de Catalunya 117, Pral. 2ª
08008 Barcelona (España)
www.devir.es | spain@devir.es
Todos los derechos reservados

Cantidad	Puntos
0	→ -4
1	→ -3
2	→ -2
3	→ -3
4	→ -6
5 _{más}	→ 10

