

KELTIS Les sentiers de pierres

Pour 2 à 4 joueurs dès 10 ans

Idée et but du jeu

Les joueurs utilisent des cartes chiffrées pour déplacer et faire avancer leurs pions aussi loin que possible sur les sentiers de pierres. Les cartes pour chaque sentier doivent pour cela être placées dans l'ordre croissant ou décroissant. A la fin du jeu, plus un pion a été avancé loin, plus il rapporte de points. En outre, chacun devrait récolter des pierres porte-bonheur celtiques sur son chemin, car elles rapportent des points supplémentaires. Si un joueur n'a pas obtenu assez de points, il y a déduction. Le gagnant est celui qui à la fin a obtenu le plus de points.

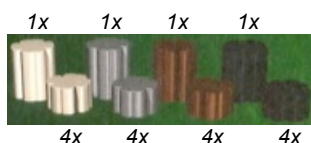
Matériel de jeu



1 plateau de jeu



110 cartes
(deux fois chaque valeur de 0 à 10 dans chacune des 5 couleurs)



20 pions en 4 couleurs



4 grands trèfles



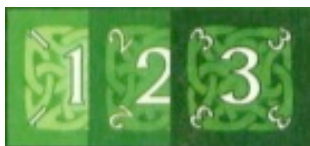
4 jetons de décompte



tuiles de sentier:
9 pierres de vœux



tuiles de sentier:
9 trèfles



tuiles de sentier:
7 tuiles de points:
2 x 1, 3 x 2, 2 x 3

Préparation du jeu

- Avant la première partie, toutes les pièces doivent être détachées délicatement de leur support.
- Chaque joueur reçoit dans une couleur les 4 petites pions, le grand pion, un jeton de décompte, et un grand trèfle. Si moins de quatre joueurs participent au jeu, le matériel en trop reste dans la boîte.

- Les pions sont placés sur le plateau de jeu, sur la grosse pierre (case de départ) au début des sentiers. Les jetons de décompte sont placés sur la case 1 de la piste chiffrée au bord du plateau.
- Afin que chacun sache quel joueur joue avec quelle couleur, le grand trèfle de sa couleur est placé devant chaque joueur.
- Les 25 tuiles de sentiers sont mélangées et placées face cachées sur les pierres sombres. Une tuile vient également sur chaque grosse pierre à la fin d'un sentier. Finalement, toutes les tuiles sont retournées.
- Les cartes sont mélangées. Chaque joueur reçoit **8 cartes** en main, le reste des cartes est placé comme pile de pioche face cachée près du plan de jeu.

Attention: dans le jeu à deux, 30 cartes sont prises au hasard dans la pile et replacées dans la boîte.

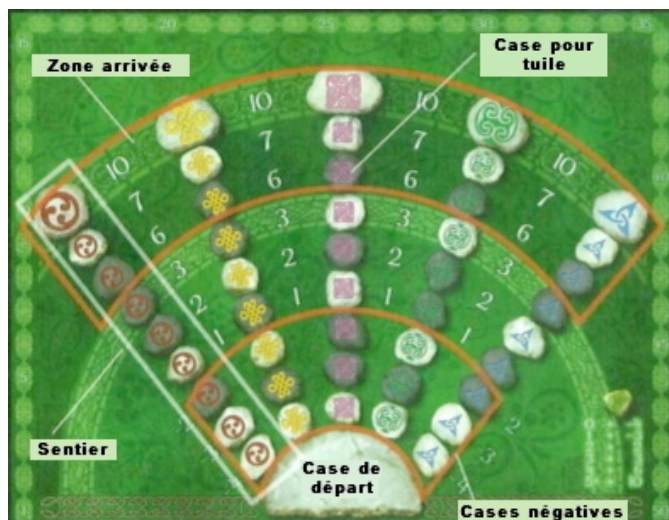
Le plateau de jeu

Le plateau de jeu montre cinq sentiers de pierres différents. Tous les sentiers commencent à la grosse pierre et conduisent jusqu'à la pierre finale de chaque couleur. Près des pierres des sentiers se trouvent des chiffres indiquant combien de points rapportent un pion arrivé jusqu'à cet endroit à la fin du jeu. Dans les trois premières rangées (zone négative), les points sont soustraits, dès la quatrième rangée, les points sont en positif.

Les trois dernières rangées montrent la zone d'arrivée (rangées de valeurs 6, 7 et 10). Si cinq pions de quelques couleurs que ce soit se trouvent sur des cases dans ces trois dernières rangées, le jeu se termine immédiatement.

Sur les cases foncées sont placées des tuiles différentes à chaque partie, afin que les sentiers soient chaque fois arrangés différemment. Dans le coin inférieur droit se trouve un tableau qui donne les points rapportés par la collection des pierres de vœux.

Sur le tour du plateau de jeu, une piste chiffrée sert à marquer les points que chaque joueur accumule grâce aux tuiles de points sur les sentiers. La plupart des points s'obtiennent à la fin du jeu, au décompte.



Déroulement du jeu

Celui qui a été en Irlande le plus récemment commence. Si cela ne permet pas de choisir quelqu'un, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Puis le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour doit jouer **une** carte et tire finalement **une** carte.

1. JOUER UNE CARTE. Le joueur joue **une** carte de sa main. Il y a pour cela deux possibilités:

a) le joueur défausse la carte inutilisée et la place dans une pile près du plateau de jeu – de préférence vers l'un des petits côtés. Chaque couleur de jeu a sa propre pile de défausse construite au fil du jeu.

ou

b) le joueur place la carte face visible devant lui. Si c'est la première carte correspondant à un sentier, il place un de ses pions sur la première case du sentier (valeur de la rangée = -4). Si le joueur a déjà placé une carte de ce sentier devant lui, il ajoute la nouvelle carte dessous et un peu décalée, de façon à ce que les valeurs de toutes les cartes de la ligne soient visibles. Finalement, il avance d'une case son pion sur le sentier concerné.

Important: pour chaque couleur, **une** ligne de carte séparée est constituée.

Le joueur peut placer ses cartes de deux manières:

• **Soit** il commence avec la valeur la plus **faible**: chaque carte qu'il ajoute dans cette couleur doit alors avoir la **même valeur** ou une **valeur plus élevée** que celles déjà placées dans cette ligne.

Exemple: sur un 3 peut être placé un 3, puis un 6, puis un 7, puis un 7, etc.

• **Ou** il commence avec la valeur la plus **élevée**: dans ce cas, chaque carte suivante du joueur dans cette couleur doit avoir une **valeur égale** ou **inférieure** à celles déjà placées dans la ligne.

Exemple: sur un 9 peut être placé un 8, puis un 8, puis un 5, puis un 3, etc.

Des qu'un joueur a placé une deuxième carte d'une valeur différente de la première dans une des couleurs, il indique alors clairement si **toutes** les cartes de **cette couleur** seront placées de la plus faible à la plus haute ou de la plus haute à la plus faible.

Important: si un joueur, durant le cours du jeu, place une carte pour un sentier où son pion a déjà atteint la case finale (rangée de valeur = 10), le joueur avance alors un de ses pions de son choix d'une case.

Les tuiles de sentiers

Si un pion arrive sur une case où se trouve une tuile de sentie, selon la nature de la tuile, il se passe:



Valeur de points: le joueur avance son jeton de la valeur indiquée sur la piste de points. La tuile reste face visible sur le plateau.



Trèfle: le joueur peut avancer un de ses pions de son choix d'une case. Cela peut aussi être le pion qui vient juste d'avancer. La tuile reste face visible sur le plateau. Si le pion ainsi déplacé arrive sur une tuile, l'action de celle-ci est aussi effectuée.



Pierre de vœux: le joueur récupère la tuile et la place face visible devant lui.

2. PRENDRE UNE CARTE. Après que le joueur ait défaussé ou placé une carte devant lui, il prend **une** nouvelle carte pour compléter sa main à huit cartes.

Le joueur peut soit prendre la carte supérieure de la pile de pioche, **ou** prendre la carte supérieure d'une des piles de défausse qui sont construites pour chaque couleur près du plateau de jeu.

Puis c'est au tour du joueur suivant, et le jeu continue de la même manière.

Fin du jeu

Le jeu se termine immédiatement dès que le **cinquième pion** au total atteint la zone finale (les trois dernières rangées de pierres) – quel que soit le sentier suivi.

Si le cinquième pion arrive sur une tuile de sentier, l'action de celle-ci n'est **pas** effectuée.

La couleur que ces cinq pions arrivés dans la zone ne joue aucun rôle.

Le jeu se termine également lorsque la dernière carte de la pioche face cachée est tirée.

Décompte

Chaque pion sur une pierre d'un sentier rapporte à son propriétaire autant de points qu'indiqué près de la pierre. Le grand pion rapporte le double des points indiqués. Les points sont comptabilisés sur la piste chiffrée. Si un joueur arrive au delà de 50 points, son jeton de décompte est simplement déplacé à partir du 1 et 50 points ajoutés à son total.

Si un pion se trouve sur la pierre d'une rangée avec un chiffre négatif, le joueur concerné doit reculer de ce nombre de points. Pour les grands pions, les valeurs négatives sont aussi doublées. Les pions sur la case de départ ne rapportent aucun point.

En outre, chaque joueur reçoit également des points pour sa collection de pierres de vœux, selon le tableau ci-contre, et avance ou recule son jeton de décompte du nombre concerné de points.

Nb.	Pts
0	-4
1	-3
2	2
3	3
4	6
5+	10

Le joueur dont le jeton de décompte indique finalement le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'auteur: Reiner Knizia fait partie des auteurs les plus connus au monde. Beaucoup de ses jeux ont été édités par Kosmos. Parmi les plus connus, *Lost Cities*, les jeux du "Seigneur des anneaux", *Einfach Genial*, et les jeux du monde *Blue Moon*.

Travail rédactionnel: TM-Spiel
Graphisme: Claus Stephan et Martin Hoffmann
Traduction: Nicole Loutan, www.ludivers.ch

Nous remercions tous les testeurs et relecteurs. L'auteur remercie spécialement Sebastian Bleasdale pour ses importantes contributions au développement du jeu, ainsi qu'Iain Adams, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson.

Tous droits réservés (c) 2008 Kosmos, Pfizerstrasse 5-7, 70184 Stuttgart; info@kosmos.de / www.kosmos.de