

# Keltis<sup>®</sup>

## Das Orakel

Для 2-4 игроков в возрасте от 10 лет

### Идея и цель игры

Игроки используют карты с цифрами, чтобы провести свои фигуры по каменной тропе как можно дальше. В конце игры очки игроков будут зависеть от того, как далеко они продвинулись по тропе. Карты каждого цвета нужно выкладывать в определенном порядке. На тропе можно получить камни желаний, которые приносят дополнительные очки. Если игрок соберет недостаточно много камней, то потеряет очки. Еще игроки могут получить дополнительные очки, если попадут к лепреконам. Передвигая жрицу оракула, можно тоже зарабатывать очки. В игре побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

### Компоненты игры



### Подготовка к игре

- Перед первой игрой необходимо вынуть все соответствующие компоненты из рамок.
- Игроки получают **3 фигуры, маркер очков и большой клевер** (все - одного цвета). Если в игре участвует меньше 4 игроков, то лишние компоненты убираются в коробку.
- Все фигурки выставляются на поле на большой камень (место старта) перед началом спиральной тропы. Маркеры очков кладутся на первое поле на тропе очков.
- Чтобы все знали, кто какими фигурами играет, игроки кладут перед собой **большой клевер** своего цвета так, чтобы на лицевой стороне были показаны очки за лепреконов.
- **Фигурка жрицы** тоже ставится на большой камень перед началом спиральной тропы.
- Из **9 камней желаний** положите по два на соответствующие места на каждом большом камне. На место старта камни желаний не кладутся, а в конце тропы на большой камень кладется только один камень желаний.
- Оставшиеся **30 плиток** необходимо перетасовать и выложить рубашкой вверх на все отмеченные места на тропе так, чтобы они не закрывали символы на камнях. После этого плитки переворачиваются лицевой стороной вверх, чтобы все игроки видели, где какая лежит.
- Перетасуйте карты и раздайте игрокам по **8 карт**. Остальные карты положите колодой рубашкой вверх возле игрового поля. На картах изображены значения от 0 до 10 одного из пяти цветов. На каждой карте есть еще цифра зеленого цвета, обозначающая максимальное количество камней, которые может пройти жрица.

**Заметка: если в игре участвуют только 2 игрока, заберите из колоды 30 карт и положите в коробку рубашкой вверх.**

### Игровое поле

На поле показана длинная, спиралевидная тропа, начинающаяся у большого камня (место старта) и идущая до большого конечного камня в центре. На каждом камне изображен значок (красный, желтый, розовый, зеленый или синий). Такие же символы есть и на картах. Фигурки игроков начинают игру на большом камне (месте старта). Цвет на карте, которую игрок выкладывает перед собой, означает, на какой камень можно передвинуть свою фигурку.

Цифры вдоль тропы показывают, сколько очков принесут фигурки в конце игры, если будут находиться в этом месте. Начальные камни на тропе приносят отрицательные очки.

Последние семь камней на тропе составляют пространство оракула (они приносят 6, 7 или 10 очков, отмечены красным). Игра сразу же заканчивается, если какой-нибудь игрок приведет в это пространство свою третью фигурку или если пятая фигурка (из всего количества) дойдет до пространства оракула.

На маленькие камни всякий раз выкладываются разные плитки, поэтому тропа не будет одинаковой.

На поле расположены две таблицы, показывающие, сколько очков получают игроки в конце игры за собранные камни желаний. По краю поля идет тропа очков, на которой отмечаются достижения всех игроков.



### Ход игры

Игру начинает игрок, последним из собравшихся посетивший Ирландию. Если это трудно определить, то игру начинает старший игрок. На свой ход игрок должен сыграть одну карту и передвинуть одну из своих фигурок или жрицу. Если игрок не может или не хочет играть карту, то он должен сбросить карту, но фигурку не передвигает. В конце своего хода игрок берет новую карту. Затем ход переходит к другому игроку.

### СЫГРАТЬ КАРТУ

Игрок выбирает одну из своих карт и кладет ее перед собой лицевой стороной вверх. Имеет смысл начинать выкладывать карты с самой маленькой по значению или с самой большой.



- Если играется первая карта кого-либо цвета, то она начинает ряд карт такого цвета.
- Если игрок уже выкладывал карты этого цвета перед собой, то новую карту необходимо положить на предыдущую так, чтобы было видно значение прежней карты. Если значение новой карты отличается от предыдущей, то этим определяется порядок карт – **возрастающий или убывающий**. Если же значения на картах совпадают, то тогда уже третья карта в ряду определит порядок.
- При **возрастающем порядке** можно класть либо карты с **таким же значением**, либо с **большим** (0, 1, 3, 3, 5 и т.д.)
- При **убывающем порядке** можно класть только карты с **таким же значением** или с **меньшим** (9, 9, 7, 6, 4 и т.д.)
- Пробелы между значениями разрешаются.
- Игрокам не разрешается строить для **одного** цвета два ряда карт. Таким образом, перед каждым игроком может находиться не более пяти рядов карт – по одному на каждый цвет.



### ПЕРЕДВИНУТЬ ФИГУРУ

Сыграв карту, игрок может либо передвинуть одну из своих фигур, либо фигуру жрицы.

#### Передвижение своей фигуры

- Игрок передвигает одну из своих фигур на **следующий камень, соответствующий по цвету сыгранной карте**. Цифра на карте значения не имеет.
- В одном месте может находиться любое количество фигур (их цвет не играет роли).
- Дальнейшее использование карт продвигает фигуры дальше по тропе.
- Игроки могут использовать все фигуры, хотя, и не обязаны. Фигура, стоящая в конце игры на камне с отрицательными очками, принесет отрицательные очки.

*Заметка: в конце книги правил приведен развернутый пример передвижения фигуры.*

#### Передвижение жрицы и получение бонуса оракула

- Игрок передвигает жрицу на указанное на карте количество шагов. Например, если игрок выложил 9, то может передвинуть жрицу на 1, 2, 3 или 4 камня (цифра на карте над изображением жрицы).
- Если жрица попадает на камень с **фигурками игрока**, то этот игрок сразу же получает бонус оракула в виде **пяти очков**, которые он отмечает на тропе очков.
- Если на таком камне находится несколько фигурок этого игрока, то он все равно получает только пять очков.
- Если передвижение жрицы заканчивается на месте, где нет фигур, то ничего не происходит.
- Если у других игроков на этом камне есть фигурки, то они очки не получают.
- Если игрок передвигает свою фигурку на камень со жрицей, то очков он тоже не получает.
- Жрица всегда идет только вперед. Если жрица добирается до конца тропы, то больше ее перемещать нельзя.



## СБРОСИТЬ КАРТУ

Если у игрока нет карты, которую он бы хотел сыграть, или он решает не выкладывать карту, он **должен** выбрать одну из своих карт и **сбросить** ее. По ходу игры будут создаваться общие для всех игроков **стопки сброса**. Для каждого цвета создается своя стопка сброса. В каждой стопке сброса видна только верхняя карта.

## ВЗЯТЬ КАРТУ

После того как игрок сбросил или сыграл карту, он берет **одну** новую карту, чтобы в руке у него было снова 8 карт. Если игрок использовал возможность плитки лепрекона, то может взять **две** карты (см. ниже). Игрок может взять либо верхнюю карту из колоды, либо **верхнюю** карту из одной из стопок сброса. Но игрок не может взять карту, которую сбросил в этот ход.

Ход передается следующему игроку и игра продолжается.

## Плитки

Когда игрок перемещает свою фигурку на камень с **зеленой плиткой** (плитка остается лежать на камне), происходит следующее:



**Плитка с очками:** игрок передвигает свой **маркер очков** на соответствующее количество пунктов на тропе очков.



**Клевер:** игрок может (если хочет) передвинуть фигурку дальше по тропе на следующий камень, соответствующий цвету клевера. Если передвинутая фигурка снова попадает на плитку, то ее действия тоже выполняются, и так далее.



**Спираль:** игрок может (если хочет) переместить фигурку назад на любой камень. **Исключение:** на камень, с которого игрок начал передвижение, он переместиться не может. Если передвинутая фигурка снова попадает на плитку, то ее действия тоже выполняются, и так далее.



**Лепрекон:** игрок может (если хочет) сразу же сбросить одну из своих карт в соответствующую стопку. Это может быть как карта с рук, так и последняя карта одного из рядов. Разрешается сбрасывать карту, которую игрок сыграл в этот ход.



**Очки за лепреконов:** один раз за игру игроки могут получить особые очки за лепреконов, которые отмечаются на тропе очков. Если **все три фигурки** игрока стоят на трех разных камнях с лепреконами, то игрок получает 15 очков. Если все фигурки игрока стоят на двух разных камнях с лепреконами, то игрок получает 10 очков. Если же все фигурки стоят на одном камне с лепреконом, то игрок получает 5 очков. Чтобы показать, что игрок получил очки за лепреконов, он переворачивает клевер стороной с лепреконом вверх.

## Оранжевые плитки игроки забирают себе

Когда игрок перемещает свою фигурку на камень с **оранжевой плиткой**, он берет ее и кладет лицевой стороной вверх перед собой.



**Камни желаний:** в конце игры игрок получает очки за количество собранных камней желаний в соответствии с таблицей очков.



**Зеркала:** в конце игры каждое зеркало позволяет игроку получить очки за камни желаний еще раз.

## Конец игры

Игра может закончиться двумя способами:

- Либо как только **третья фигурка одного игрока** или **в общей сложности пятая фигурка** оказываются в красном пространстве оракула (камни со значением 6, 7 и 10). Не имеет значения, какого цвета эти пять фигур. Если фигура приходит на камень с плиткой, ничего не происходит - оранжевые плитки камней желаний и зеркал брать нельзя, зеленые плитки очков не приносят.

- Либо когда берется **последняя карта** из колоды.



## Подсчет очков

Каждая фигурка на спиральной тропе приносит игроку столько очков, сколько указано рядом с камнем, на котором она находится. Количество очков отмечается на тропе очков. Если игрок набирает больше 80 очков, то его маркер переходит в начало тропы, а 80 добавляется к общему числу очков. Если фигурка находится на камне с отрицательным значением, то игрок вычитает соответствующее количество очков из своего результата. Фигурки в месте старта очки не приносят.

После этого игроки получают очки за собранные в процессе игры камни желаний. Количество очков указано в таблицах на игровом поле. За каждое зеркало игрок снова получает то же количество очков. Это касается и отрицательного результата.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. Если у нескольких игроков одинаковое наивысшее количество очков, то все эти игроки объявляются победителями.



### Пример

Игрок белого цвета передвинул свою фигурку на желтый камень. Так как теперь в пространстве оракула находится пять фигурок (1 серая, 1 коричневая, 1 черная и 2 белых), игра заканчивается. 3 очка на плитке, к которой подошел белый, ему не даются.



За свои три фигурки игрок белого цвета получает  $10 + 6 - 3 = 13$  очков. Кроме того, у игрока 3 камня желаний и 2 зеркала. Камни желаний приносят ему 3 очка, каждое зеркало дает ему еще по три очка. Всего 9 очков. Таким образом, игрок получает  $13 + 9 = 22$  очка, которые он и отмечает на тропе маркером.

Игрок черного цвета получает за свои фигурки  $6 + 5 + 0 = 11$  очков. У него всего 1 камень желаний, поэтому -3 очка. У игрока есть еще и зеркало, поэтому он снова получает -3 очка, всего -6. Таким образом, всего он получает 5 очков ( $11 - 6$ ). Очки за лепреконов в этой игре он не получал.



Игрок коричневого цвета получает за свои фигурки  $7 + 5 + 3 = 15$  очков. Еще у него 2 камня желаний (2 очка). Всего 17 очков.

Игрок серого цвета получает за свои фигурки  $7 + 5 - 2 = 10$  очков и за 2 камня желаний еще 2 очка. Всего 12 очков.



## Вариант

После того как игроки несколько раз сыграют в «Кельтис. Оракул», они могут воспользоваться следующим правилом, при котором действие плиток с клевером может распространяться на любую фигуру. Когда игрок передвигает одну из своих фигурок на плитку с клевером, он может передвинуть **любую свою фигурку** дальше по тропе на следующий камень, соответствующий цвету клевера. Если на новом камне есть плитка, то она задействуется и т. д.

## Развернутые примеры

### ПОЛОЖИТЬ ПЕРЕД СОБОЙ КАРТУ...



**Пример:** игрок белого цвета кладет первую карту – зеленую со значением 0. В следующем раунде он выкладывает зеленую карту со значением 1. Новую карту он кладет несколько ниже первой так, чтобы цифры на обеих картах были видны. Игрок построил ряд из двух карт в возрастающем порядке. Теперь в зеленый ряд игрок может класть карты со значением 1 или больше.



У игрока нет подходящих зеленых карт в руке, поэтому он начинает второй ряд красной картой со значением 9. На следующий ход игрок кладет еще одну красную со значением 9, а еще через ход – красную карту со значением 7. Таким образом, красный ряд будет строиться в убывающем порядке.



Через несколько ходов эти два ряда могут выглядеть так:

Конечно, игрок может начать строить ряды и других цветов.



### ...ПЕРЕДВИНУТЬ ФИГУРУ

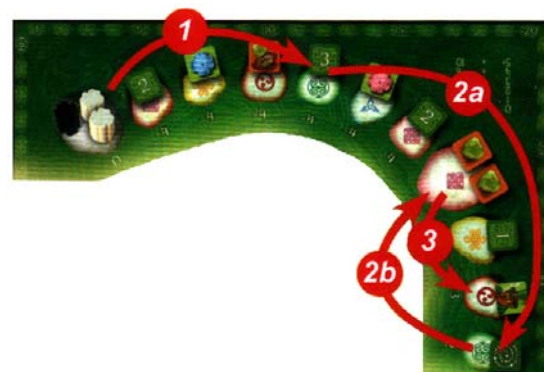
#### а) Игрок передвигает свою фигуру

Игрок белого цвета положил перед собой зеленую карту со значением 0, начав, таким образом, зеленый ряд. Игрок перемещает одну из своих фигур на первый зеленый камень на тропе **1** и передвигает маркер очков на 3 поля вперед. В конце игры этот зеленый камень принесет -4 очка.

На следующий ход игрок выкладывает еще одну зеленую карту и передвигает свою фигурку на следующий зеленый камень **2a**. Игрок задействует спираль и переносит фигурку назад на большой розовый камень **2b**. Игрок берет один из лежащих там камней желаний и кладет перед собой.

На следующий ход игрок выкладывает первую красную карту – со значением 5, передвигает фигурку на ближайший красный камень **3** и, благодаря плитке с лепреконом, может сбросить одну карту с рук или из лежащих на столе. Игрок решает сбросить уже сыгранную карту – красную со значением 5, чтобы позже вновь начать красный ряд.

Конечно, не обязательно вести одну и ту же фигурку. В эти раунды игрок мог задействовать разные фигуры.



#### б) Игрок передвигает жрицу и получает очки за оракула

**Пример:** Игрок белого цвета выложил желтую карту со значением 10 и перешел своей фигуркой на ближайший желтый камень. Синий клевер он не использует, так как хочет остаться на этом камне. На свой следующий ход игрок выкладывает желтую карту со значением 8 (на «десятку») и передвигает фигурку жрицы. Так как на карте изображена цифра 3, игрок может передвинуть жрицу максимум на три камня вперед. Но он передвигает ее на два камня, чтобы она попала на желтый, на котором стоит его фигурка. За это игрок получает 5 очков, которые отмечает на тропе очков. Игрок черного цвета, чья фигурка тоже стоит на этом камне, 5 очков не получает.

## СБРОСИТЬ КАРТУ

**Пример:** у игрока на свой ход нет в руках подходящей карты, которую бы он хотел сыграть. Поэтому он кладет зеленую карту со значением 2 на зеленую стопку сброса, которая находится рядом с колодой. Зеленую карту со значением 2 он уже не может использовать, так как в его зеленом ряду верхняя карта - «тройка». Второй зеленый ряд игрок не может построить. Возле зеленой стопки сброса уже лежат синяя и желтая.



Колода



Зеленая «двойка»  
становится верхней  
картой в зеленой стопке сброса



Синяя стопка сброса



Желтая стопка сброса

**Автор:** Райнер Книция является одним из самых успешных авторов настольных игр в мире. Компания Kosmos выпустила очень много его игр. К самым знаменитым относятся Lost Cities, игры из серии Der Herr der Ringe, Einfach Genial, Genial Spezial и Dr. Knizias Gehirn-Jogging.

**Редакторская обработка:** TM-Spiele

**Художественное оформление:** Claus Stephan, Martin Hoffmann

**Жрица оракула:** Claus Stephan, Andreas Klobner

Компания благодарит всех, кто тестировал игру и вычитывал правила.

Автор особенно благодарит Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Ross Inglis, Kevin Jacklin и Lieselotte Knizia.

© KOSMOS Verlag

Pfizerstrasse 5-7, 70184, Stuttgart

Тел.: +49 711 2191-0

Факс: +49 711 2191-199

[info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

Art.-Nr: 691042

Все права защищены

СДЕЛАНО В ГЕРМАНИИ

**Перевод правил на русский язык:** Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko), 2010