

### Ejemplo de puntuación:



Por las dos fichas azules el jugador consigue 3 puntos negativos. La hilera con cuatro fichas amarillas le da 3 puntos positivos. La hilera rosa con tres fichas le da 2 puntos positivos. Y la hilera marrón con cinco fichas le da 6 puntos positivos. Como no tiene ninguna ficha verde no consigue ningún punto por ello, aunque tampoco lo pierde. En sus fichas hay tres piedras de deseo, que le dan 3 puntos positivos. Y por último añade 10 puntos adicionales (3 + 1 + 3 + 3). Así pues su puntuación final es de 21 puntos positivos.

**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", "Genial" y, por supuesto, "Keltis", que fue ganador del *Spiel des Jahres* (Juego del año en Alemania).

**Desarrollo editorial:** TM-Spiele  
**Diseño gráfico:** Claus Stephan y Martin Hoffman

Damos las gracias a todos los jugadores que han probado el juego, y a todos los que han leído el reglamento. El autor quiere dar las gracias especialmente a Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Ross Inglis y Kevin Jacklin.

© 2009 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5 - 7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
www.kosmos.de  
info@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. - España**  
París, 162 - 164, 3º 1ª - 08036 Barcelona  
www.devir.es, spain@devir.es  
© Todos los derechos reservados

## ¡Más juegos para pasarlo bien!

Para 2 a 4 jugadores de 10 años o más



- ♣ El *Spiel des Jahres* 2008 (Juego del año en Alemania)
- ♣ Muy divertido y sencillo de jugar
- ♣ También disponible como videojuego de PC

A partir de 10 años

# Keltis

El Caminito de las Piedras

Para 2 a 4 jugadores de 7 años o más

### Resumen y objetivo del juego

Los jugadores dan la vuelta a fichas de piedras con el objetivo de formar hileras de un solo color lo más largas posible. En una hilera de color hay que poner las fichas en orden ascendente o descendente. Cuanto más larga sea una hilera de color cuando se acabe la partida, más puntos proporcionará. Las hileras que sean demasiado cortas darán puntos negativos. Además, los jugadores han de asegurarse de conseguir fichas con piedras célticas de deseo, porque proporcionan puntos adicionales. El jugador que no consiga las suficientes piedras de deseo, tendrá puntos negativos. Algunas fichas dan puntos directamente. Gana el jugador que al final de la partida haya conseguido la mayor cantidad de puntos.

### Componentes

55 fichas de piedras (con los números del 0 al 10 en 5 colores)  
1 tabla de puntuación

### Preparativos

- Antes de la primera partida retira con cuidado las fichas de las plantillas troqueladas.
- Las fichas se mezclan y se ponen boca abajo en el centro de la mesa. La tabla de puntuación se pone a la vista de todos los jugadores.



## Desarrollo de la partida

Empieza la partida el jugador de más edad. A continuación se sigue jugando por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador con el turno le da la vuelta a una ficha que esté boca abajo en el centro de la mesa. A continuación debe elegir una entre dos opciones posibles:

- **O bien** deja la ficha boca arriba en el centro de la mesa, y con esto se termina su turno.
- **O bien** la toma y la coloca boca arriba delante de él.

En lugar de darle la vuelta a una ficha que esté boca abajo, el jugador puede tomar una ficha a la que anteriormente se le haya dado la vuelta y dejado en el centro.

Cuando un jugador toma la primera ficha de un color, la pone delante de él. Si el jugador ya tiene una ficha de un color delante de él y toma otra ficha del mismo color, coloca la nueva ficha delante de la ficha que ya tenía del mismo color. De esta manera va formando sus hileras de fichas alejándose de él. Los números de todas las fichas han de ser siempre visibles.

Si se trata de una ficha de otro color que aún no tiene, simplemente coloca la ficha al lado de las fichas que ya tiene colocadas delante. Para cada color el jugador construye su propia hilera de fichas.

El jugador puede colocar las fichas de dos formas diferentes:

- **O bien** empieza con un valor bajo: entonces cada ficha siguiente de ese color que juegue tendrá que ser mayor que las fichas de ese color que ya estén colocadas.

*Ejemplo:* Después de un 0 puede seguir un 3, después un 4, después un 5, después un 9.

2

- **O bien** el jugador empieza con un valor alto: entonces cada ficha siguiente de ese color que juegue tendrá que ser menor que las fichas de ese color que ya estén colocadas.

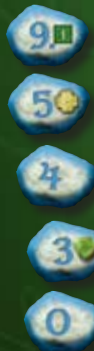
*Ejemplo:* Después de un 8 puede seguir un 6, después un 5, después un 2, después un 0.

En el momento en que un jugador coloca la segunda ficha de un color, se decide así si todas las fichas de ese color se jugarán en orden ascendente o descendente.

*Ejemplo:* Si un jugador ha colocado después de un 8 verde un 5 verde y luego toma un 7 verde, no lo puede colocar a continuación y lo tiene que dejar boca arriba en el centro de la mesa. Tampoco puede colocar un 9 verde porque ha decidido empezar la hilera verde con un valor alto y a continuación ha puesto siempre valores más bajos.

Después de que un jugador ha colocado una ficha boca arriba delante de él termina su turno.

**Trébol:** Si un jugador coloca delante de él una ficha con un trébol enseguida juega otro turno. Ahora puede dar la vuelta a una ficha boca abajo y colocarla delante de él o dejarla en el centro de la mesa que esté boca arriba y colocarla delante de él. Si el jugador deja la ficha con el trébol boca arriba en el centro de la mesa, no jugará el turno extra. Si más adelante algún jugador toma una ficha con un trébol que antes se ha dejado boca arriba, entonces jugará el turno extra.



## Fin de juego

Cuando un jugador le da la vuelta a la última ficha que quede boca abajo en el centro de la mesa, juega normalmente y acaba su turno. Después la partida termina y se procede a calcular la puntuación. Las fichas que queden boca arriba en el centro de la mesa se ignoran.

Cantidad de fichas en una hilera

	Puntos
0	→ 0
1	→ -4
2	→ -3
3	→ 2
4	→ 3
5	→ 6
6 ó más	→ 10

### Puntuación

#### Hileras de fichas:

Cada una de las cinco hileras de fichas de puntuación proporciona al jugador más puntos cuantas más fichas tengan. Si un jugador no ha formado hileras de fichas de uno o más colores, esto no le da puntos positivos ni negativos.

	Puntos
0	→ -4
1	→ -3
2	→ 2
3	→ 3
4 ó más	→ 6
5	→ 10

#### Piedras de deseo:

Cada jugador consigue puntos adicionales, positivos o negativos, según la cantidad de piedras de deseo célticas que tenga en sus fichas.



#### Puntos adicionales:

Al total de puntos se le suman los puntos extra que proporcionan algunas fichas.

El jugador con la mayor cantidad de puntos es el ganador. Si varios jugadores empatan, comparten la victoria.

3

4