

# Celtic

Ein Wettstreit für 2-4 Kelten  
ab 8 Jahren von Dirk Hillebrecht

*Der Keltenfürst vom Glauberg liegt im Sterben und es muss ein Nachfolger ernannt werden. Vier Familien kämpfen um Macht und Einfluss, indem sie die umliegende Region erschließen und Handel mit dem Ausland betreiben. Denn nur wer die einflussreichste Familie anführt, kann der nächste Keltenfürst werden.*

## Spielmaterial



1 Spielplan



1 Wertungsblock



20 Zielkarten  
(10 leichte und 10 schwere)



1 Figur des Keltenfürsten



32 Spielsteine  
(je 8 in den 4 Spielfarben)



112 Handelswarenkarten

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Mitte eurer Spielfläche. Er zeigt das Gebiet der Wetterau im heutigen Hessen mit 50 unterschiedlichen Orten, die es zu erschließen gilt, sowie 7 Handelsorte, über die ihr Handelswaren aus anderen Regionen erhaltet.

Sortiert alle Handelswarenkarten nach ihren Waren und bildet daraus 7 Stapel. Legt diese Stapel mit den Bildseiten nach oben auf die Kartenfelder neben den entsprechenden Handelsorten (siehe oben).

Mischt die Zielkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Jede Person zieht 2 Zielkarten und nimmt sie auf die Hand.

Jede Person wählt eine Farbe und setzt alle 8 Spielsteine ihrer Farbe auf das Startfeld, das Keltendorf.

Bestimmt zufällig, wer die Partie beginnt. Diese Person erhält die Figur des Keltenfürsten.

## Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Führt solange nacheinander eure Züge durch, bis das Spielende eintritt.

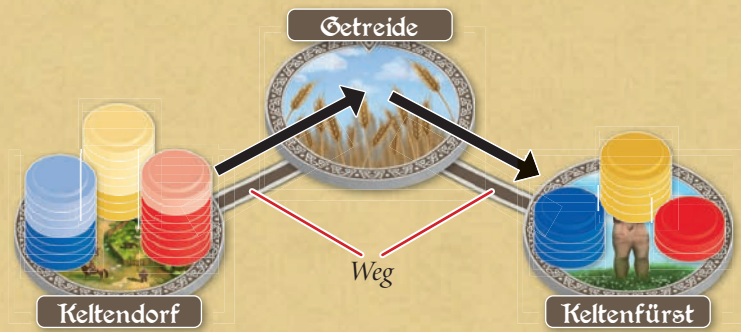
Bist du am Zug, führe den Schritt **Spielsteine bewegen** aus. Zusätzlich darfst du **davor** und/oder **danach Zielkarten erfüllen** und **Handelswaren sammeln**. Danach erhält die nächste Person im Uhrzeigersinn die Figur des Keltenfürsten und ist am Zug.

## Spielsteine bewegen

Bist du am Zug, bewege 1 oder mehrere Steine deiner Farbe von einem Ort deiner Wahl entlang der Wege um 1 oder 2 Orte weiter. Du darfst dabei frei wählen, wie viele Steine du bewegst, solange alle Steine am selben Ort starten und denselben Zielort haben. Du musst eine Bewegung durchführen, du darfst nicht darauf verzichten.

**Gemeinsames Reisen:** Alle anderen Personen entscheiden nun reihum im Uhrzeigersinn, ob sie eigene Steine mitreisen lassen wollen. Jede Person darf dabei frei wählen, **ob** und **wie viele** ihrer eigenen Spielsteine mitreisen. Steine der Mitreisenden müssen sich am selben Ausgangsort befinden und an denselben Zielort reisen, wie die Steine des aktiv Spielenden.

***Beispiel:** Stephanie (blau) ist am Zug. Sie bewegt 4 ihrer 8 Spielsteine vom Keltendorf um 2 Orte weiter zum Keltenfürsten. Links von ihr sitzt Thomas (gelb). Er entscheidet sich, 5 seiner Spielsteine mitreisen zu lassen. Anna (rot) lässt nur 2 Spielsteine mitreisen. Sie hätte zwar gerne 1 Spielstein auf dem Getreide, um 1 Zielkarte zu erfüllen, aber beim Mitreisen darf sie nicht unterwegs „aussteigen“, sondern muss ihre Steine auch zum Keltenfürsten bewegen. Danach ist Thomas am Zug und erhält die Figur des Keltenfürsten.*



## Zielkarten erfüllen

Je nach Situation benötigt das Dorf ganz unterschiedliche Dinge der Wetterau und entsendet eine Familie dorthin.

In deinem Zug darfst du beliebig viele Zielkarten erfüllen.

Um 1 Zielkarte zu erfüllen, muss sich an jedem Ort, der auf dieser Zielkarte abgebildet ist, mindestens 1 deiner Spielsteine befinden. Decke diese Zielkarte auf, sodass sie alle sehen können. Nimm dann von jedem dort abgebildeten Ort genau 1 deiner Steine und setze sie zurück auf das Keltendorf. Ziehe anschließend 1 neue Zielkarte vom verdeckten Stapel nach und nimm sie auf die Hand.

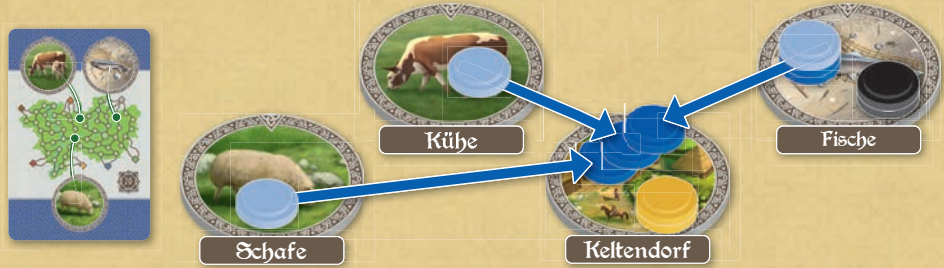
**Ausnahme:** Wenn du deine vierte Zielkarte erfüllst, ziehst du keine Karte nach. Die fünfte Zielkarte in deiner Hand ist deine letzte.

Für jede erfüllte Zielkarte erhältst du am Spielende die angegebene Anzahl an Einfluss. Für leichte Zielkarten erhältst du 15 Einfluss, für schwere 20.



Erfüllte Zielkarten bleiben offen vor dir liegen. Alle müssen jederzeit erkennen können, wie viele Zielkarten du erfüllt hast.

**Beispiel:** Stephanie (blau) erfüllt eine Zielkarte. Zuerst deckt sie die Karte sichtbar auf. Danach setzt sie von den Orten Kühe, Fische und Schafe jeweils 1 eigenen Spielstein zurück auf das Keltendorf. Stephanie erhält dafür am Spielende 20 Einfluss.



## Handelswaren sammeln

Wenn du am Zug bist, darfst du beliebig viele Handelswaren sammeln. Dazu müssen sich 1 oder mehrere deiner Spielsteine auf Handelsorten befinden.

Um 1 Handelsware zu sammeln, setze 1 deiner Spielsteine von einem Handelsort zurück auf das Keltendorf. Nimm dir 1 Handelsware vom entsprechenden Kartenfeld.

Die gesammelten Handelswaren legst du verdeckt als Stapel vor dir ab. Für sie erhältst du bei Spielende Einfluss. Du darfst sie jederzeit anschauen.

Ist ein Kartenfeld bereits leer, kannst du dort keine weiteren Handelswaren mehr erhalten. Du darfst aber trotzdem deine Figuren auf das Keltendorf zurücksetzen, wenn du möchtest.

**Beispiel:** Stephanie (blau) setzt 2 ihrer 3 Spielsteine vom Handelsort Felle sowie 1 Spielstein vom Handelsort Wein zurück auf das Keltendorf. Dafür nimmt sie sich 2 Handelswaren Felle und 1 Handelsware Wein und legt sie verdeckt vor sich ab.



## Ende des Spiels

Das Spiel endet in 1 der 2 folgenden Fälle:

- Hast du deine fünfte Zielkarte erfüllt, endet das Spiel am Ende deines Zuges sofort.
- Hast du jede Handelsware mindestens einmal, darfst du diese nun aufdecken und damit das Spiel sofort beenden. Du darfst aber auch auf das Aufdecken deiner Karten verzichten und weiterspielen, um vielleicht noch mehr Zielkarten zu erfüllen oder weitere Handelswaren zu sammeln. Sobald du das nächste Mal am Zug bist, darfst du erneut entscheiden, deine Handelswaren aufzudecken und das Spiel zu beenden oder weiterzuspielen.

Sobald das Spiel endet, dürft ihr keine Spielsteine mehr bewegen. Jede Person darf aber noch ein letztes Mal beliebig viele Zielkarten erfüllen und Handelswaren sammeln, sofern sich Spielsteine auf den passenden Orten befinden. Gibt es dabei weniger Handelswaren als benötigt, darf zuerst die Person, die das Spiel beendet hat, Karten nehmen. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Dann folgt die Wertung.

## Wertung

Notiert zunächst den Einfluss, den ihr durch erfüllte Zielkarten erhaltet, auf dem beiliegenden Wertungsblock.

Berechnet nun euren Einfluss für gesammelte Handelswaren.

Zähle zunächst, wie viele deiner Zielkarten du erfüllt hast, und trage diesen Wert unterhalb # auf dem Wertungsblock ein. Dann addiere zu diesem Wert 1 hinzu. Dieses Ergebnis bestimmt, wie viele Handelswaren jeder Art du jeweils maximal werten darfst.

**Beispiel:** Anna hat 4 Zielkarten erfüllt, darf also von jeder Handelsware maximal 5 Karten werten. Da sie jedoch 7 Bronze gesammelt hat, muss sie 2 abwerfen, ohne dafür Einfluss zu erhalten.

Sortiere dann deine übrigen Handelswaren nach ihrer Häufigkeit. Bei Gleichstand ist die Reihenfolge egal. Für jede Karte der Art, von der du die meisten Karten gesammelt hast, erhältst du 1 Einfluss. Für jede Karte der Art, von der du am zweitmeisten gesammelt hast, erhältst du 2 Einfluss, für jede Karte der drittmeisten Art erhältst du 3 Einfluss usw.

Wer den größten Einfluss erzielen konnte, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Handelswaren gesammelt hat, die 7 Einfluss wert sind. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Personen.

### Wertungsbeispiel

Stephanie hat 3 Zielkarten erfüllt (2 schwere und 1 leichte) und erhält dafür 55 Einfluss. Dann sortiert sie ihre Handelswaren nach Art und Häufigkeit.

Da sie 6 Felle gesammelt, aber nur 3 Zielkarten erfüllt hat, muss sie 2 Felle abwerfen. Für die 4 übrigen Felle erhält sie in Summe 4 Einfluss.

Außerdem hat sie 3 Bernstein (6 Einfluss), 3 Wein (9 Einfluss), 2 Bronze (8 Einfluss), 2 gelbe Töpferwaren (10 Einfluss) sowie 1 Schmuck (6 Einfluss) gesammelt.

Insgesamt hat Stephanie 98 Einfluss.

Stephanie		
#		
max.  +1		
	3	55
	4	4
	3	6
	3	9
	2	8
	2	10
	1	6
	0	0
Σ		98

### Literaturempfehlung

Pinsker, Bernhard [Red.]; Baitinger, Holger:  
Das Rätsel der Kelten vom Glauberg,  
Theiss 2002

### Impressum

**Autor:** Dirk Hillebrecht | **Illustrationen:** Bartłomiej Kordowski  
**Grafikdesign:** Jens Wiese | **Realisation:** Sebastian Hein, Thygra Spiele  
Copyright ©2020 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten. [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele

**Wetterau**  
Landkreis



**Pegasus Spiele**