

Keltis

La Voie de la Pierre

Aperçu du jeu

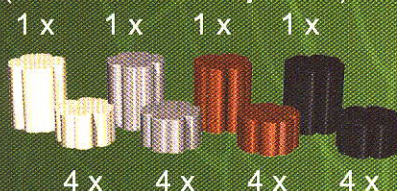
Les joueurs utilisent des cartes numérotées pour faire avancer leurs figurines le plus loin possible sur les voies de pierres de différentes couleurs. Les cartes doivent être placées en ordre croissant ou décroissant pour chaque voie. À la fin de la partie, plus une figurine est avancée sur une voie, plus elle rapportera de points. En outre, chaque pierre récoltée sur les voies rapporte des points supplémentaires. Il faut d'ailleurs s'assurer de ramasser aux moins quelques pierres, car si l'on ne ramasse pas suffisamment, on perd des points. Le joueur qui aura obtenu le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Matériel de jeu

110 cartes (deux séries de 0 à 10 pour chacune des 5 couleurs)



20 figurines
(aux 4 couleurs des joueurs)



1 x 1 x 1 x 1 x
4 x 4 x 4 x 4 x

25 tuiles

1 plateau de jeu



4 marqueurs Trèfle



4 pions



9 Pierre



9 Trèfle



7 Points (2x1, 3x2, 2x3)

Mise en place

- Avant la première partie, détachez soigneusement les pièces de jeu.
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit : les quatre petites figurines, la grande figurine, 1 pion et 1 marqueur *Trèfle* (pas les tuiles) de sa couleur. Dans une partie à moins de 4 joueurs, les autres pièces sont remises dans la boîte.
- Les figurines sont placées sur la grande pierre (la pierre de départ) qui est au pied des différentes voies. Les pions sont placés à côté de la case 1 de la piste de score.
- Les joueurs posent leur marqueur *Trèfle* devant eux afin d'indiquer leur couleur.

- Les 25 tuiles sont mélangées et placées face cachée sur les 20 petites pierres foncées et au-dessus des 5 grandes pierres finales au bout de chacune des cinq voies. Toutes les tuiles sont ensuite retournées.
- Les cartes sont bien mélangées. Chaque joueur reçoit 8 cartes qui constituent sa main de départ. Les autres cartes sont empilées face cachée et forment la pioche qui devrait être placée à portée de main de tous.
- **Attention : À 2 joueurs, on retire aléatoirement 30 cartes du paquet que l'on remet dans la boîte sans consulter.**

Le plateau de jeu

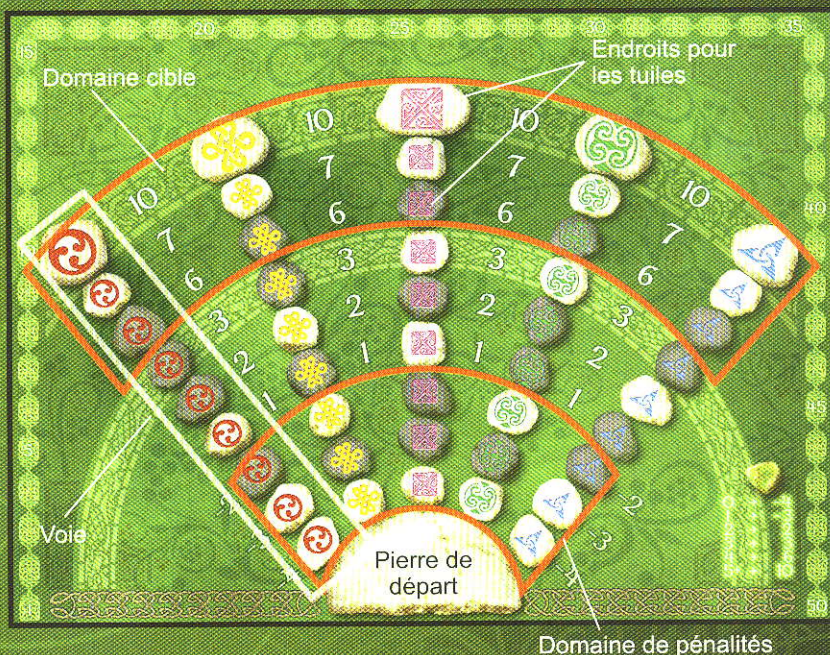
Le plateau de jeu présente cinq voies de couleurs différentes. Toutes ces voies commencent à la grande pierre de départ et mènent respectivement à la pierre finale de chaque couleur. À côté des voies de pierres, on retrouve des chiffres qui indiquent le nombre de points que rapporteront les figurines à la fin de la partie. Les trois premières rangées (domaine de pénalités) font perdre des points tandis que les autres rangées rapportent des points.

Les trois dernières rangées représentent le domaine cible (rangées de valeur 6, 7 et 10). Lorsque cinq figurines de n'importe quelle couleur se retrouvent dans le domaine cible (peu importe les voies), la partie prend fin immédiatement.

Dans le coin inférieur droit du plateau se trouve un tableau qui indique le nombre de points que les joueurs reçoivent en ramassant les pierres.

On retrouve autour du plateau de jeu la piste de score. On y indique notamment les points reçus par les tuiles. Toutefois, la majeure partie des points est obtenue à la fin de la partie.

Les voies ont un parcours différent à chaque partie puisque les tuiles sont posées aléatoirement durant la mise en place du jeu.



Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir posé les pieds en Irlande commence. Dans le cas où personne ne répond à ce critère, le joueur le plus âgé débute. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'arrive son tour, un joueur doit jouer une carte puis en piocher une.

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

a) Il défausse **une** carte de sa main et la pose face visible à côté du plateau de jeu. Chaque couleur aura sa propre défausse. Il peut donc y avoir jusqu'à 5 défausses.

OU

b) Il joue **une** carte face visible devant lui. S'il s'agit de sa première carte pour la voie de la couleur correspondante, il déplace une de ses figurines sur la première pierre de cette voie (valeur = -4). Si le joueur a déjà des cartes de cette couleur devant lui, il pose la nouvelle carte de façon à recouvrir partiellement l'autre carte afin que les valeurs demeurent visibles. Ensuite, il avance sa figurine d'une case. **Chaque carte permet à une figurine d'avancer d'une seule pierre, peu importe la valeur de la carte.** Si plus d'une figurine se retrouve sur la même pierre, les figurines sont empilées.

Important : Il ne peut y avoir qu'une figurine de la même couleur par voie. Les joueurs forment une série de carte par couleur.

Le joueur peut jouer ses cartes de deux façons:

- **Soit** il commence avec une carte de **faible** valeur. Les cartes subséquentes de cette couleur devront être de valeur **supérieure ou égale** à la dernière carte placée.

Exemple : Hubert peut poser sur un 3 une autre carte de valeur 3, puis un 6, suivi d'un 7 et d'un autre 7, etc.

- **Soit** il commence avec une carte de **forte** valeur. Les cartes subséquentes de cette couleur devront être de valeur **inférieure ou égale** à la dernière carte placée.

Exemple : Charles peut poser sur un 9 une carte de valeur 8, puis un autre 8, suivi d'un 5 et d'un 3, etc.

Aussitôt qu'un joueur pose une deuxième carte **d'une même couleur** devant lui et que celle-ci a une **valeur différente**, il détermine ainsi si les cartes subséquentes devront être de valeur inférieure ou supérieure.

Important : Lorsqu'un joueur joue une carte d'une couleur déjà complétée (la figurine est sur la pierre finale de valeur 10), le joueur peut avancer une autre de ses figurines, au choix, d'une case.



Les tuiles

Lorsqu'une figurine se déplace sur une case avec une tuile **verte** (attention: la tuile reste sur le plateau!), le joueur obtient le bonus suivant:



Tuile Points : Le joueur déplace son pion sur la piste de score du nombre de cases indiqué sur la tuile. La grande figurine ne double pas ces points.



Tuile Trèfle : Le joueur peut avancer une de ses figurines, au choix, d'une case. Il peut même déplacer une figurine située sur la pierre de départ. On peut déplacer la figurine qui vient d'être déplacée. Si la figurine arrive sur une tuile, l'action de celle-ci est réalisée.



Si une figurine se déplace sur une tuile orangée *Pierre*, le bonus suivant est obtenu :

La tuile est retirée du plateau et le joueur conserve cette tuile face visible devant lui. À la fin de la partie, on reçoit des points de victoire selon le nombre de tuiles *Pierre* obtenu.

2. PIOCHER UNE CARTE. Après avoir défaussé ou joué une carte, le joueur pioche une nouvelle carte afin d'avoir 8 cartes en main. Le joueur peut piocher la première carte de la pioche ou prendre la première carte d'une des défausses situées à côté du plateau de jeu. Il ne peut pas piocher la carte qu'il a défaussée ce tour-ci.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite.

Fin de la partie

La partie prend fin **immédiatement** :

- Lorsqu'une cinquième figurine se retrouve dans le domaine cible (les trois dernières rangées de pierres), peu importe la voie. La couleur des figurines n'a pas d'importance. Si la figurine termine son déplacement sur une tuile, celle-ci n'est pas prise en compte (son action n'est donc pas jouée),



- ou lorsque la dernière carte de la pioche est tirée.

Décompte final

Chaque figurine sur une voie rapporte autant de points qu'indiqués sur sa rangée. **La grande figurine rapporte le double de points.** Les points sont notés sur la piste de score. Si un joueur parvient à obtenir plus de 50 points, son marqueur recommence à la case 1 et il additionne 50 points à son score. Si une figurine se retrouve sur une case de valeur négative, le joueur doit reculer son pion d'autant de cases sur la piste de score. **La grande figurine double également la pénalité.** Les figurines sur la pierre de départ n'affectent pas le score.

En outre, les joueurs reçoivent ou perdent des points selon le nombre de tuiles *Pierre* recueilli.

En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'auteur : Reiner Knizia est l'un des auteurs de jeux les plus connus et prolifiques. Il est non seulement l'auteur des jeux pour 2 *Les Cités Perdues* et *Génial* mais il est aussi à l'origine du jeu coopératif *Le Seigneur des Anneaux*.

Keltis a remporté le prix de l'année 2008 (*Spiel des Jahres*).

Rédaction de la règle : TM-Spiele

Design graphique : Claus Stephan et Martin Hoffman

Version française : Équipe Filosofia

© 2008 KOSMOS Verlag
© 2008 Filosofia Éditions
3250 F.X. Tessier
Vaudreuil-Dorion, Québec
Canada, J7V 5V5

info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Tous droits réservés.
Fabriqué en Allemagne

Pierres		Points
0	→	-4
1	→	-3
2	→	2
3	→	3
4	→	6
5 et plus	→	10

