

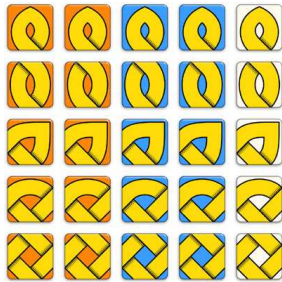


CELTIC!

Ein strategisches Brettspiel für 2 Spieler von Cameron Browne.

SPIELMATERIAL

Das Spiel wird mit 25 Plättchen gespielt, die verschiedene Wegeteile darstellen. Der erste Spieler (Orange) besitzt die 10 Plättchen mit orangefarbenen Hintergrund, der zweite Spieler übernimmt die 10 Plättchen mit dem blauen Hintergrund. Beide Spieler haben Zugriff auf die 5 neutralen Plättchen mit dem weißen Hintergrund.



SPIELREGELN

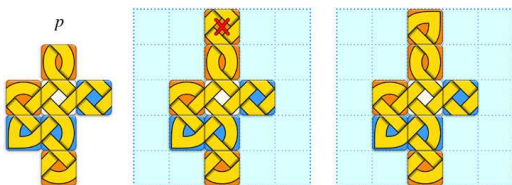
Das neutrale Plättchen mit den meisten Kreuzungen wird in die Mitte des Spieltisches gelegt. Das Spiel kann beginnen.



Die Spieler kommen nun abwechselnd an die Reihe und legen dabei ein eigenes oder neutrales Plättchen so, dass mindestens ein Wegende des entstehenden Musters erweitert wird. Benachbarte Plättchen müssen nicht die gleiche Hintergrundfarbe aufweisen, nur die Wege dürfen nicht abgeschnitten werden, wie im folgenden Beispiel gezeigt:



Das entstehende Muster muss zu jeder Zeit in ein 5x5 Plättchen großes Quadrat passen (das man sich vorstellen muss). Ablagen, die darüber hinaus reichen, sind nicht erlaubt. Wenn ein Spieler im folgenden Beispiel an der Stelle *p* spielen will, darf nicht das in der Mitte gezeigte Plättchen gelegt werden, weil es den Weg über das 5x5 große Spielfeld hinaus erweitern würde. Das auf der rechten Abbildung gespielte Plättchen ist erlaubt, denn es hält den Verlauf des Musters innerhalb der Grenzen.



Keine Ablage darf den Verlauf des Musters über das gedachte 5x5-Spielfeld erweitern.

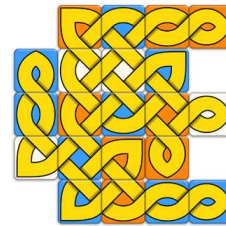
Spieler, die keinen Zug ausführen können, müssen passen.

ZIEL DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn keiner der Spieler einen erlaubten Zug machen kann. Das ist üblicherweise der Fall, wenn alle offenen Enden abgeschlossen werden konnten. Ein Knoten ist ein geschlossener Weg ohne offene Enden, d.h. der gesamte Weg führt über mehrere Plättchen an den Anfang zurück.

Das Spiel gewinnt der Spieler mit der höheren Knotenpunktzahl, die sich aus der Zahl der eigenen Plättchen, über die der Weg zieht, ergibt.

Beispiel: das folgende Spiel ist zu Ende und es sind 3 ineinander verschlungene Knoten entstanden. Der kürzeste Knoten (unten links beginnend) geht über 2 orangene und 2 blaue Plättchen. Der nächste Knoten (rechts in der Mitte beginnend) geht über 3 orangene und 3 blaue Plättchen. Der längste Knoten (beginnend rechts unten) geht über 7 orangene und 9 blaue Plättchen. Blau hat demnach die höhere Knotenpunktzahl und gewinnt das Spiel.



Blau gewinnt.

Wenn die Punktzahl beider Spieler gleich ist, werden die Punktzahlen des zweitlängsten Knotens verglichen und so weiter, falls immer noch Gleichstand herrscht. Haben alle Knoten die gleichen Punktzahlen, dann endet das Spiel unentschieden.

ANMERKUNGEN

Wenn ein Spieler versehentlich einen Zug macht, der das Muster über den 5x5-Rahmen erweitert, dann wird das Plättchen zurückgenommen und der Spieler verliert einen Zug.

Die höchste Knotenpunktzahl eines Spielers muss nicht unbedingt auch vom längsten Knoten stammen.

Versuchen Sie, möglichst viele Ihrer eigenen Plättchen ins Spiel zu bringen. Schließen Sie einen Knoten und verhindern Sie, dass er länger wird, wenn er mehrheitlich gegnerische Plättchen enthält. Setzen Sie neutrale Plättchen ein, um die besten gegnerischen Knotenwege zu durchkreuzen.

Es ist unwahrscheinlich, dass alle Plättchen in einem Spiel eingesetzt werden können. Das Startplättchen muss nicht immer im Mittelpunkt stehen, obwohl es i.d.R. eines der neun mittleren Plättchen sein wird.

PUZZLESPIELE

Einfaches Puzzle: Legen Sie alle 25 Plättchen in einem 5x5-Quadrat aus.

Schwieriges Puzzle: Machen Sie aus allen 25 Plättchen einen einzigen Knoten, auf einem 5x5-Quadrat.