

## Keltis

<b>Autor:</b>	Reiner Knizia
<b>Verlag:</b>	Kosmos
<b>Spieler:</b>	2-4
<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 30-45 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 20 Euro
<b>Erschienen:</b>	2008

### Von Kelten und verlorenen Städten

Reiner Knizia, seines Zeichens Autor von Keltis und wahrscheinlich der produktivste deutsche Spieleerfinder des 21. Jahrhunderts, hatte

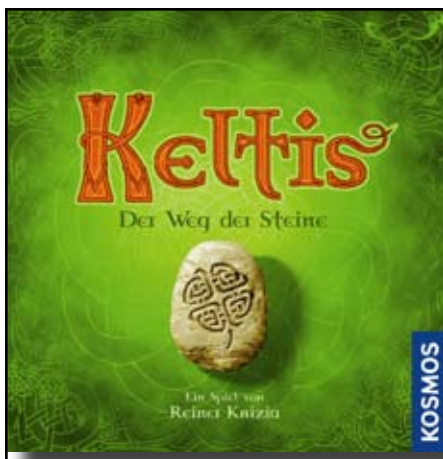
1999 mit dem Kartenlegespiel „Lost Cities“ einen modernen Klassiker erschaffen. Zwar kein Spiel, das den ganz großen kommerziellen Erfolg gebracht hat, aber eines, das unter „Kennern“ einen ungemein guten Ruf genießt. Einfache Regeln, kurze Spielzeit und ein ausgesprochen motivierendes Sammelement zeichneten dieses Spiel aus. Es hatte nur einen Nachteil: es ließ sich laut Hersteller ausschließlich zu zweit spielen. Zwar kamen irgendwann Sonderregeln heraus, die beim Kauf von zwei Spielen auch die Partie zu viert ermöglichen; doch das wirkte aufgesetzt.

Mit Keltis kam nun 2008 ein Spiel heraus, das die Stärken von Lost Cities in die Familie tragen sollte. Zwei bis vier Spieler können mitmachen und auch das lästige Punkte-

zählen wurde vereinfacht. Ein Traum schien in Erfüllung zu gehen.

### Nach oben oder unten

Wie schon bei Lost Cities geht es darum, Reihen von verschiedenfarbigen Karten zu bilden. Fünf Farben mit jeweils den Zahlen 0 bis 10 in zweifacher Ausführung liegen bereit, um als Handkarten und Nachziehstapel in das Spielgeschehen einzugreifen. Die Reihen dürfen dabei aufsteigend oder absteigend gebildet werden. Hat man sich aber einmal für eine Richtung entschieden, so muss man diese beibehalten. Für jede Karte, die man anlegen kann, wandert ein Zählstein auf dem Spielbrett entsprechend ein Feld nach oben. Dabei sind die ersten Felder noch mit Minuspunkten belegt. Doch je weiter man steigt, umso größere Punktezahlen winken dem mutigen Spieler. Hinzu



*Spiele des Jahres haben es in den letzten Jahren schwer gehabt, auch die eingeschworende Spieleszene zu überzeugen. Ist der Anspruch der Jury doch, ein einfaches familientaugliches Spiel zu küren, das dennoch lange motiviert und hoffentlich länger als eine Saison im Kaufhausregal durchhält. Bei Keltis war der Aufschrei in diesem Jahr besonders laut. Ideale Voraussetzungen für eine Spitzenwertung in einem Magazin, das sich „Gelegenheitsspieler“ nennt?*



kommen einige zufällig ausgeloste Sonderfelder. Diese ermöglichen z.B. einen weiteren Schritt, das Einsammeln von punkträchigen Wunschsteinen oder direkte Bonuspunkte. Haben es fünf Steine aller Spieler ins obere Drittel der Reihen geschafft oder sind die Karten aufgebraucht, so ist das Spiel zu Ende. Die Punkte werden addiert und Sieger ist, wer die meisten davon erreicht hat.

**Wahrheit oder Wagnis**

Im Gegensatz zu Lost Cities kommt es bei Keltis nur sehr selten vor, dass man mit den Handkarten überhaupt nicht anlegen kann. Das Wagnis besteht vor allem darin, wie viele Reihen man eröffnet. Grundsätzlich winken dadurch auch mehr Punkte. Doch das Ende einer Partie kann überraschend schnell kommen. Dann ist es ärgerlich, wenn Minuspunkte einem den eigentlich guten Schnitt versauen. Dabei sollte man aber gerade die Sonderfelder nicht außer Acht lassen. Stehen in einer Reihe viele davon zur Verfügung, so kann es sich trotz weniger Karten in der entsprechenden Farbe lohnen, hier ein paar Schritte zu wagen. Auch die Wunschsteine müssen bedacht werden. Hat man von ihnen zu wenige, gibt es ebenfalls Punktabzug.

(hk)

Fotos: Kosmos / hk



## Fazit

*Das Problem an Keltis ist, dass es schon Lost Cities gab. Auch wenn Keltis mit aufwändigerer Aufmachung daher kommt, so bleibt die motivierende Kurzweil von Lost Cities unerreicht. Insbesondere fehlt das Glücksgefühl, wenn man eine lang erwartete Karte zieht, die einem die ertragreiche Fortführung einer Reihe erlaubt. Durch die doppelten Zahlenwerte und die freie Wahl der Reihenrichtung kommt es nur selten vor, dass man Karten ablegen muss, um auf bessere zu warten. Bei Keltis ist es eher eine Frage des Timings. Auch die Berechenbarkeit eines Lost Cities fehlt. Wenn dort eine Karte mit einem bestimmten Wert gelegt wurde, dann war sie definitiv aus dem Spiel. Bei Keltis kann das Doppel noch irgendwo im Stapel schlummern.*

*Keltis ist deswegen kein schlechtes Spiel. Das Kartensammeln und anlegen motiviert auch hier. Die Sonderfelder bieten ein weiteres Element, das bei der Zugwahl bedacht werden kann. Keltis funktioniert in allen Besetzungen gut. Und tatsächlich ist das Berechnen der Gesamtpunkte durch das Spielbrett weit einfacher geworden. Das Aha-Erlebnis nach einigen Partien des Spiel-des-Jahres-Gewinners vom letzten Jahr, Zooloretto, blieb bei mir bei Keltis jedoch aus.*

*Für den Familienspieleabend ist es dank seines weiterhin einfachen Zugangs gut geeignet. Und da traditionell Preisträger zum Weihnachtsgeschäft recht günstig werden, bleibt vielleicht auch noch das Geld für ein „Lost Cities“ übrig. Für das Spiel zu zweit bleibt es von Keltis ungeschlagen.*

*Ob Herr Knizia eine weitere Tradition der Spiele-des-Jahres der letzten Jahre fortführen kann, ist jedoch mehr als fraglich. Wie man eine Erweiterung für Keltis herausbringen möchte, dafür fehlt mir die Fantasie. Das Kartenspiel dazu gibt es ja schon.*

### Wertung:

Gesamtwertung:           ordentlich

Einstiegshürde:       mittel

Preis/Material:       mittel



Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf [www.spiele-podcast.de](http://www.spiele-podcast.de).

