



Keltis : Variante solo

par Reiner Knizia

Installez le jeu comme d'habitude en n'utilisant qu'un seul set de cinq pièces. De plus, retirez 60 cartes du paquet de cartes, une fois mélangé, de façon qu'il ne reste plus que 50 cartes.

Votre score débute à 0 et augmente durant la partie comme d'habitude. Les pierres collectées pendant la partie ne rapportent de points qu'à la fin de la partie. Pour cette variante solo, utilisez la table suivante :

Pierres	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9
Points	-4	-3	2	3	6	10

Comme d'habitude, jouez une carte depuis votre main, soit sur votre plan de jeu, soit dans la défausse. Placez toutes les cartes défaussées dans une seule pile de défausse faces visibles. Seule la carte du dessus peut être visible. Dans Keltis solitaire, une carte défaussée est retirée du jeu et ne peut pas être piochée par la suite.

La partie ne s'arrête pas lorsque la dernière carte du paquet est tirée. Elle continue jusqu'à ce que vous ayez joué toutes vos cartes en main. La partie s'arrête alors.

Quand vous jouez des cartes pour une pièce qui est déjà au bout de son chemin, comme d'habitude, vous pouvez avancer n'importe quelle autre pièce. Si vous réussissez à avancer vos cinq pièces au bout de leurs voies, et que vous êtes encore capable de jouer des cartes dans votre plan de jeu, vous n'avancez plus aucune pièce mais vous recevez un bonus de deux points pour chaque carte jouée.

Pour augmenter le niveau de difficulté de Keltis Solitaire, jouez avec une main de sept (7) cartes (difficile), voire de six (6) cartes (très difficile) à la place de huit cartes (standard).