



Celtica

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 10

JAHREN

45–60

MINUTEN

mittel

EINSTIEG

Celtica ist ein taktisches Kartenlege- und Laufspiel von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling für 2 bis 5 Personen. Ihr sammelt in Irland die Teile zerstörter Amulette, indem ihr fünf Druiden über einen gemeinsamen Weg schickt. Die Figuren gehören niemandem allein: Jeder darf jeden Druiden bewegen, und genau daraus entsteht die Spannung.

Spielziel

Sammelt Amulett-Teile und setzt daraus möglichst viele komplette Amulette aus je 9 verschiedenen Teilen zusammen.

Vorbereitung

Legt den Spielplan aus und stellt alle 5 Druiden auf das Startfeld. Mischt die Druidenkarten und gibt jedem 5 Karten auf die Hand. Mischt die Amulett-Teile verdeckt, deckt 9 davon als Auslage auf dem Plan auf und gibt jedem 2 Teile. Die Erfahrungskarten liegen als verdeckter Stapel bereit.

So spielt ihr

- 1 Spiele in deinem Zug beliebig viele Druidenkarten einer Farbe aus.
- 2 Ziehe den Druiden dieser Farbe um so viele Orte vorwärts, wie du Karten gespielt hast.
- 3 Führe die Aktion des Zielortes aus: Fundort bringt Amulett-Teile, Ruine kostet Teile und bringt eine Erfahrungskarte, Kultplatz erlaubt eine zusätzliche Druidenkarte.
- 4 Der nächste Spieler ist an der Reihe. Ein Durchgang endet, wenn alle ihre Druidenkarten losgeworden sind, danach gibt es wieder 5 neue Karten.

So gewinnt ihr

Sobald der erste Druide das Zielfeld erreicht, wird der Durchgang zu Ende gespielt. Es gewinnt, wer dann die meisten vollständigen Amulette vor sich liegen hat.

Spielziel

Ihr sucht die verschollenen Amulette des keltischen Helden Chú Chulainn. Jedes Amulett setzt sich aus 9 Teilen zusammen: 8 Außenteile in verschiedenen Farben und ein Mittelteil. Die Teile findet ihr in Klöstern, Burgen, Dörfern und auf dem Zielfeld, während euch die Wikinger in den Ruinen Teile wieder abnehmen. Am Ende zählt nur, wer die meisten kompletten Amulette besitzt.

Spielmaterial

1 Spielplan

5 Druiden

60 Druidenkarten

20 Erfahrungskarten

10 Amulette

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte. Darauf findet ihr 19 Orte, die durch einen Weg verbunden sind.
- Stellt alle 5 Druiden auf das Startfeld, egal zu wievielt ihr spielt. Niemand hat eine eigene Farbe oder Figur.
- Mischt die 60 Druidenkarten. Jeder nimmt 5 davon verdeckt auf die Hand, der Rest bildet einen verdeckten Nachziehstapel neben dem Plan.
- Mischt die Erfahrungskarten und legt sie als verdeckten Stapel daneben.
- Mischt alle Amulett-Teile verdeckt und legt sie in mehreren verdeckten Stapeln als Vorrat bereit.
- Deckt 9 Amulett-Teile auf und legt sie offen auf die vorgesehenen Ablagefelder des Spielplans. Das ist die Auslage.
- Jeder zieht 2 Amulett-Teile aus dem verdeckten Vorrat und legt sie offen vor sich ab.
- Ordnet eure Teile immer nach der Vorlage an, damit alle sehen, welche Teile euch noch fehlen.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler eröffnet die Partie. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Einen neuen Durchgang beginnt jeweils der linke Nachbar desjenigen, der zuletzt Druidenkarten ausgespielt hat.

Spielablauf

Grundprinzip

Celtica läuft über mehrere Durchgänge. Zu Beginn jedes Durchgangs bekommt ihr 5 Druidenkarten. Wer am Zug ist, bewegt genau einen Druiden und führt die Aktion des erreichten Ortes aus. Danach ist der Nächste dran.

Druiden bewegen

Du musst beliebig viele Druidenkarten einer einzigen Farbe ausspielen. Die Anzahl der Karten bestimmt, wie viele Orte der Druiden dieser Farbe vorrückt. Auf einem Ort dürfen beliebig viele Druiden gleichzeitig stehen. Wichtig ist nur das Feld, auf dem der Druiden stehen bleibt. Übersprungene Orte lösen nichts aus. Die gespielten Karten kommen offen auf einen Ablagestapel.

A. Fundorte: Kloster, Burg, Dorf und Zielfeld

Wie viele Amulette auf dem Ort abgebildet sind, so viele Teile darfst du als aktiver Spieler der offenen Auslage entnehmen. Jedes Teil legst du an die passende Stelle deines Amuletts. Hast du ein Teil schon, beginnst du damit daneben ein weiteres Amulett. Anschließend wird die Auslage wieder auf 9 Teile aufgefüllt.

B. Ruinen: die Wikinger schlagen zu

Auf einer Ruine musst du so viele Amulett-Teile abgeben, wie das Feld anzeigt. Du entscheidest selbst, welche Teile du hergibst, notfalls musst du dafür ein bereits fertiges Amulett wieder auseinandernehmen. Wer gar keine Teile besitzt, gibt nichts ab. Die abgegebenen Teile kommen verdeckt auf einen eigenen Haufen, getrennt vom Vorrat. Ist der Vorrat leer, werden diese Teile gemischt und bilden den neuen Vorrat. Als Ausgleich erhältst du eine Erfahrungskarte vom verdeckten Stapel auf die Hand, auch dann, wenn du nichts abgeben konntest.

Erfahrungskarten einsetzen

Eine erhaltene Erfahrungskarte kannst du frühestens in deinem nächsten Zug nutzen. Du darfst eine oder mehrere gleichfarbige Erfahrungskarten allein oder zusammen mit gleichfarbigen Druidenkarten spielen. Zwei rote Druidenkarten plus zwei rote Erfahrungskarten bewegen den roten Druiden also 4 Orte weit. Erfahrungskarten kommen auf einen eigenen offenen Ablagestapel. Einschränkung: Du darfst sie nur ausspielen, solange du noch mindestens eine Druidenkarte irgendeiner Farbe auf der Hand hast. Ist der Nachziehstapel der Erfahrungskarten leer, wird der Ablagestapel neu gemischt.

C. Kultplätze

Hier darfst du eine Druidenkarte vom Stapel nachziehen. Du musst sie dann aber in einem deiner nächsten Züge auch ausspielen. Du darfst auf das Nachziehen verzichten, wenn dir die zusätzliche Karte ungelegen kommt.

Ende eines Durchgangs

Wer keine Druidenkarten mehr hat, setzt bis zum Ende des Durchgangs aus. Die übrigen spielen weiter, bis auch bei ihnen die Hand leer ist. Bleibt nur noch eine Person mit Karten übrig, muss auch sie alle Karten regelkonform ausspielen und kommt dadurch mehrmals hintereinander an die Reihe. Danach erhalten alle wieder 5 neue Druidenkarten. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt.

Der Spielzug

- 1 Wähle eine Farbe und spiele beliebig viele Druidenkarten dieser Farbe aus, wahlweise ergänzt um gleichfarbige Erfahrungskarten (nur solange du noch mindestens eine Druidenkarte auf der Hand hast).
- 2 Ziehe den Druiden dieser Farbe um genau so viele Orte vorwärts, wie du Karten gespielt hast.
- 3 Führe die Aktion des Feldes aus, auf dem der Druide stehen bleibt: Teile nehmen (Fundort), Teile abgeben und Erfahrungskarte erhalten (Ruine) oder eine Druidenkarte nachziehen (Kultplatz).
- 4 Fülle die offene Auslage bei Bedarf wieder auf 9 Amulett-Teile auf.
- 5 Lege die gespielten Karten auf die jeweiligen Ablagestapel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Niemand hat eine eigene Spielfigur. Jeder darf in seinem Zug jeden beliebigen Druiden bewegen.
- Es zählt nur das Feld, auf dem ein Druide stehen bleibt. Was er überspringt, ist wirkungslos.
- Erfahrungskarten funktionieren nur, solange noch mindestens eine Druidenkarte auf deiner Hand liegt. Wer nur noch Erfahrungskarten hat, ist für den Durchgang raus und nimmt die Karten in den nächsten Durchgang mit.
- Am Spielende gilt für übrige Erfahrungskarten: 1 Karte tauscht ein eigenes Teil gegen eines aus der Auslage, 2 Karten bringen ein Teil aus der Auslage. Beides darf mehrfach genutzt werden. Nach jedem Spieler wird die Auslage, wenn möglich, wieder auf 9 Teile ergänzt.
- Eine auf einem Kultplatz nachgezogene Druidenkarte musst du in einem der nächsten Züge ausspielen.
- Wer auf eine Ruine zieht und keine Amulett-Teile besitzt, gibt nichts ab, bekommt die Erfahrungskarte aber trotzdem.

Spielende und Gewinn

Das Spielende wird eingeläutet, sobald der erste Druide das Zielfeld erreicht. Der laufende Durchgang wird noch komplett zu Ende gespielt, ihr könnt also weiter Druiden bewegen und Teile sammeln. Karten für einen Druiden, der bereits im Ziel steht, haben keine Wirkung mehr und werden nur abgelegt. Sofort vorbei ist die Partie, wenn alle 5 Druiden im Ziel stehen oder wenn weder in der Auslage noch im Vorrat Amulett-Teile übrig sind; dann werden alle restlichen Druidenkarten abgelegt. Anschließend darf jeder seine verbliebenen Erfahrungskarten einsetzen, beginnend beim linken Nachbarn desjenigen, der das Spiel beendet hat. Es gewinnt, wer die meisten vollständigen Amulette besitzt. Bei Gleichstand entscheidet das größte unvollständige Amulett, danach das zweitgrößte und so weiter.

Tipps

- Denke daran, dass jeder jede Figur bewegt. Ein Druide, den du kurz vor einem lohnenden Fundort stehen lässt, kann von deinem Nachbarn abgeräumt werden.
- Schiebe Druiden ruhig so weit vor, dass die nächste Station eine Ruine ist. Wer dann keine passende Farbe meiden kann, verliert Teile.
- Auf einem Kultplatz darfst du eine Karte nachziehen, musst es aber nicht. Steht dir eine Zwangsbewegung auf eine Ruine bevor, lässt du die Karte besser liegen.
- Erfahrungskarten sind doppelt wertvoll: Sie verlängern Züge und lassen sich am Ende in Amulett-Teile oder Tauschaktionen umwandeln.
- Beim Abgeben in der Ruine entscheidest du selbst. Gib Teile aus dem am wenigsten gefüllten Amulett ab, damit deine fast fertigen Sätze intakt bleiben.
- Achte auf die Auslage: Fehlt dir nur noch ein bestimmtes Mittelteil, lohnt sich der gezielte Zug auf einen Fundort mit mehreren Amulett-Symbolen.

Häufige Fragen

Darf ich Karten verschiedener Farben kombinieren?

Nein. Du musst in deinem Zug Druidenkarten einer einzigen Farbe ausspielen und bewegst damit den Druiden dieser Farbe. Gleichfarbige Erfahrungskarten darfst du dazulegen.

Lösen Orte aus, über die ein Druiden nur hinwegzieht?

Nein. Nur das Feld zählt, auf dem der Druiden seine Bewegung beendet. Übersprungene Orte bleiben ohne Wirkung.

Was passiert, wenn ich in einer Ruine gar keine Amulett-Teile abgeben kann?

Dann gibst du nichts ab. Die Erfahrungskarte bekommst du trotzdem.

Muss ich für die Wikinger auch ein fertiges Amulett auseinandernehmen?

Ja, wenn du sonst nicht genug Teile hast. Du wählst aber selbst aus, welche Teile du abgibst.

Kann ich eine Erfahrungskarte spielen, wenn ich keine Druidenkarten mehr habe?

Nein. Erfahrungskarten funktionieren nur, solange mindestens eine Druidenkarte beliebiger Farbe auf deiner Hand liegt. Sonst ist der Durchgang für dich beendet und du behältst die Karten.

Muss ich auf einem Kultplatz eine Karte nachziehen?

Nein, du darfst darauf verzichten. Ziehst du eine Karte, musst du sie in einem deiner nächsten Züge ausspielen.

Endet das Spiel sofort, wenn ein Druiden das Ziel erreicht?

Nein, der laufende Durchgang wird zu Ende gespielt, bis alle ihre Druidenkarten abgelegt haben. Sofort endet es nur, wenn alle 5 Druiden im Ziel sind oder keine Amulett-Teile mehr in Auslage und Vorrat liegen.

Was mache ich mit Karten für einen Druiden, der schon im Ziel steht?

Sie haben keine Wirkung mehr. Du legst sie auf den passenden Ablagestapel, danach ist der Nächste dran.

Wer gewinnt bei Gleichstand bei den fertigen Amuletten?

Dann entscheidet unter diesen Spielern das größte unvollständige Amulett. Ist auch das gleich, zählt das zweitgrößte unvollständige Amulett und so weiter.

Was passiert, wenn nur noch eine Person Druidenkarten hat?

Sie spielt weiter, bis auch ihre Hand leer ist. Dadurch kann sie mehrere Züge hintereinander machen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autoren	Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Erscheinungsjahr	2006
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele, Familienspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 12.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/celtica/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/celtica/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026