

Montag, 23. Oktober 2006

Celtica

Celtica ist ein weiteres Spiel aus dem Hause Ravensburger; diesmal aber eher ein GlÄ¼cksspiel.

Die Wikinger haben die Druiden-Amulette zerstÄ¼rt. Um diese Amulette wieder zu bekommen mÄ¼ssen die Druiden (insgesamt 5 StÄ¼ck) Kloster und Burgen aufsuchen (ein vorbereiteter Pfad), aber dabei mÄ¼glichst die Orte vermeiden in denen die Wikinger noch sind - dort werden die bisher eingesammelten StÄ¼cke des Amulettes wieder von den Wikingern gestohlen.

Die Mitspieler sind keinem Druiden zugeordnet, die gezogenen Weges-Karten bestimmen nur, welcher Druiden eine Station (oder mehr) gehen darf. Die Wege sind allerdings vorgegeben; es gibt da keine Weggabelungen. Dabei wechseln sich die "guten" Stationen (Neue Karten, Amulett-Teile finden) mit den schlechten Stationen (ein oder mehrere Amulett-Teile verlieren) ab und man braucht viel GlÄ¼ck um nicht laufend neue Amulett-Teile zu verlieren. Das Spiel geht recht schnell vorbei, fÄ¼r mich ist da aber zuviel von den Wegeskarten abhÄ¼ngig; irgendwie mag ich dieses Starre "Vorgehen" nicht. Als Spieler kann man nur die Wegeskarten ziehen und dann entscheiden welchen Druiden man spielt, aber ansonsten hat man keine EntscheidungsmÄ¼glichkeiten. Das war irgendwie nicht so spannend.

Preis:19,95â,-

Spieler:2-5

Alter:10+

Spieldauer:45 Minuten

Typ:Taktik

GlÄ¼cksfaktor:hoch

Autor:Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Verlag:Ravensburger

Geschrieben von rince in Spiele um 23:24