

2 – 6 joueurs | 8 ans et + | 30 min

RÈGLES EN VIDEO



Celestia

Lors de ses voyages, Gulliver chercha en vain le monde fabuleux de Celestia. Sur les traces de ce glorieux aîné, lancez-vous à la conquête de cités célestes toutes aussi mystérieuses que les trésors qu'elles cachent. Au cours de ce périple, triompherez-vous des orages, des pirates Lockhars et des oiseaux-Damok ?
Serez-vous le capitaine le plus habile aux commandes de l'aéronef ?
Votre témérité sera-t-elle récompensée ?



Matériel

Jeu de base

78 cartes Trésor
réparties comme suit par cité :

 x1	 x2	 x3	 x5	→	
 x1	 x2	 x3	 x5	→	
 x1	 x1	 x3	 x5	→	
 x1	 x1	 x3	 x5	→	
		 x3	 x6	→	
		 x3	 x6	→	
			 x6	→	
			 x6	→	

1 aéronef à customiser
6 twinples Aventurier
6 tuiles Aventurier
9 tuiles ovales Cité
4 dés Événement
1 livret de règles

4 x 2 cartes Pouvoir

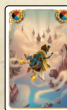


68 cartes Équipement



20 boussoles bleues,
18 parafuldres jaunes,
16 cornes de brume rouges,
14 canons noirs

8 cartes Turbo



Extension 1

14 cartes Coup de pouce
8 cartes Équipement amélioré
6 cartes Personnage
4 cartes spéciales

Extension 2

10 cartes
1 chaloupe

Bonus

1 cité Noël
1 cité Matryoshburg
1 cité Boscalumia
2 cartes Grappin
2 cartes Instructeur
40 stickers Pouvoir

Mise en place

① ► **Positionnez** les 9 tuiles "Cité" sur la table par ordre croissant de valeur, de la plus petite (1) à la plus grande (25).

② ► **Disposez face cachée**, à côté de chacune de ces cités, les cartes "Trésor" correspondantes (même illustration), préalablement mélangées.

③ ► **Placez** l'aéronef sur la première tuile "Cité".

④ ► Chaque joueur choisit une tuile "Aventurier" (qu'il garde devant lui) et place le pion "Aventurier" de même couleur dans l'aéronef.

⑤ ► **Mélangez** toutes les cartes "Equipement", "Pouvoir" et "Turbo" en un seul paquet*.

Chaque joueur reçoit :

- 8 cartes (à 2 ou 3 joueurs)
- 6 cartes (à 4 joueurs et plus)

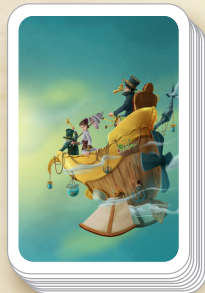
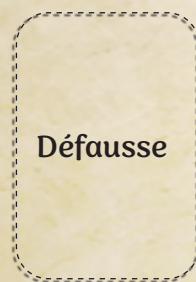
Les joueurs peuvent regarder leurs cartes.

***Conseil :** Afin d'apprendre plus facilement le jeu, nous vous conseillons de ne pas ajouter ces cartes «Pouvoir» au paquet lors de votre première partie.



⑥ ► Formez, à portée de main, une pile face cachée avec le reste du paquet.

⑦ ► Sélectionnez le joueur qui sera le premier capitaine de l'aéronef selon la méthode de votre choix.



Exemple de mise en place du jeu pour 3 joueurs :
Amelia, Orville et Ambroise ont chacun 8 cartes en main. Ils posent l'aéronef sur la cité des vents (1) et embarquent leur pion.



Objectif du jeu

Chaque joueur tente de faire escale dans les cités les plus lointaines du monde mystérieux de Celestia, afin d'y découvrir des trésors incroyables. Celui qui constituera la collection la plus prestigieuse recevra tous les honneurs.

Déroulement du jeu

Une partie de Celestia se compose de plusieurs voyages pendant lesquels les aventuriers se déplacent dans un aéronef de cité en cité, vers Meiji, la cité des lumières (25).



PRÉCISION Durant la partie, les joueurs changeront de rôle :

Capitaine : c'est le joueur qui pilote l'aéronef pendant le tour en cours. Il doit déjouer les événements pour atteindre la cité suivante.

Passagers : ce sont les joueurs encore dans l'aéronef avec le capitaine.

Chaque joueur est, à tour de rôle, le capitaine de l'aéronef : il a pour mission d'emmener tous les passagers jusqu'à la cité suivante. Pour cela, il doit affronter tous les événements qui se produisent lors de cette étape. De leur côté, les passagers décident à chaque étape de continuer le voyage ou de s'arrêter dans la cité actuelle pour y prendre un trésor.

Si le capitaine est capable d'affronter les événements (à l'aide de ses cartes "Équipement"), le voyage continue ; sinon l'aéronef s'écrase.

Déroulement d'une étape

Une étape du voyage se déroule en 5 phases :

1. Le capitaine découvre les événements de l'étape.
2. Chaque passager choisit s'il continue le voyage.
3. Le capitaine affronte les événements de l'étape.
4. Les joueurs déplacent l'aéronef.
5. Le capitaine passe la main au joueur suivant.

1 LE CAPITAIN DÉCOUVRE LES ÉVÈNEMENTS DE L'ÉTAPE :

Le capitaine découvre les événements qu'il doit affronter pour rejoindre la prochaine cité. Pour cela, il lance le nombre de dés indiqués sur la tuile à atteindre.

Le capitaine doit attendre que chaque passager décide s'il continue ou non le voyage (phase 2) avant de jouer des cartes "Équipement" pour surmonter les événements (phase 3).

Les événements et les cartes "Équipement" sont expliqués dans l'encart "Événements et équipements" page suivante.

Orville est capitaine pour le premier tour. L'aéronef est sur la première cité : il lance donc 2 dés. Il tire "Foudre" et "Brouillard". Pour continuer le voyage, il doit (après le choix de chaque passager) fournir une carte "Parafoudre" en réponse à la "Foudre" et une carte "Boussole" pour se diriger dans le "Brouillard".

2 CHAQUE PASSAGER CHOISIT S'IL CONTINUE LE VOYAGE :

En commençant par le joueur à gauche du capitaine, chaque passager annonce s'il continue le voyage ou s'il quitte l'aéronef.

PRÉCISION Le capitaine doit annoncer combien de cartes il a en main si un passager le lui demande.

Les passagers ont donc deux possibilités :

► Le passager estime que le capitaine possède les équipements qui lui permettront d'affronter les événements. Il souhaite rester à bord et annonce « **Je reste** ».

► Le passager estime que le capitaine ne peut pas affronter les événements et souhaite quitter l'aéronef. Il annonce « **Je descends** ».

Dans ce cas, il retire son pion de l'aéronef et le place sur sa tuile "Aventurier". Il tire la première carte "Trésor" de la pile correspondante à la cité où se trouve l'aéronef. Il la conserve face cachée mais peut la regarder à tout moment.

Il n'est plus passager ; il ne participe plus à ce voyage et attend le prochain départ.

PRÉCISION Sauf exception (cf. Précisions p.7), le capitaine ne peut pas quitter l'aéronef.



Une fois que tous les passagers se sont exprimés et avant que le capitaine ne joue ses cartes, certaines cartes "Pouvoir" peuvent être jouées. Ces cartes sont expliquées dans le chapitre "Les cartes" (p.5). Plusieurs cartes "Pouvoir" peuvent être jouées durant le même tour. Tout le monde, y compris le capitaine, peut jouer des cartes "Pouvoir".

Amelia a confiance en **Orville** : elle décide de rester dans l'aéronef. **Ambroise**, lui, pense qu'Orville n'a pas les cartes requises : il préfère descendre. Il enlève son pion de l'aéronef et le pose sur sa tuile "Aventurier". Il pioche la première carte "Trésor" de la cité des vents.

3 LE CAPITAIN AFFRONT LES ÉVÈNEMENTS DE L'ÉTAPE :

Pour chaque dé «événement» affichant un symbole, le capitaine doit jouer une de ses cartes comportant le même symbole. Il peut également jouer une carte turbo pour contrer n'importe quel événement.

PRÉCISION Si plusieurs dés représentent le même événement, le capitaine devra jouer autant de cartes "Équipement" que de dés indiquant cet événement. Les dés blanc ne nécessitent pas de cartes.

4 LE CAPITAINE DÉPLACE L'AÉRONEF :

Si le capitaine a surmonté tous les événements en jouant toutes les cartes "Équipement" (ou "Turbo") nécessaires, il déplace l'aéronef vers la cité suivante. Les cartes jouées rejoignent la pile de défausse.

Orville est un très bon capitaine, il a une carte "Équipement" Boussole et une carte "Équipement" Parafoudre. Il joue ces deux cartes et le voyage continue pour **Amelia**. **Ambroise** regarde l'aéronef partir puisqu'il en est descendu.



Si le capitaine ne peut pas affronter tous les événements, il ne joue aucune carte "Équipement" et l'aéronef s'écrase, entraînant tous ses passagers dans sa chute. Aucun des passagers ne récupère alors de carte "Trésor". Un nouveau voyage débute.

Plus tard dans le voyage, **Amelia** est capitaine. Pour se rendre sur la cité suivante, elle doit lancer 2 dés. **Orville** reste dans l'aéronef. Cependant Amelia n'a pas les cartes nécessaires. L'aéronef s'écrase donc. Ni Amelia ni Orville n'ont pioché de cartes "Trésor" pendant ce voyage.

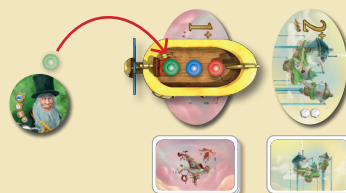


5 ON CHANGE DE CAPITAINE :

Quelle que soit l'issue de l'étape précédente, le passager placé à gauche du capitaine devient le nouveau capitaine.

PRÉCISION Un joueur qui n'est plus dans l'aéronef ne peut pas être capitaine.

Après le crash, c'est **Ambroise** qui devient capitaine (il est à la gauche d'**Amelia** et à nouveau passager puisque c'est un nouveau voyage qui commence).



Nouveau voyage

Quand un nouveau voyage commence:

- L'aéronef est replacé sur la première cité.
- Tous les pions "Aventurier" sont remis dans l'aéronef.
- Tous les joueurs piochent une carte "Équipement".

Fin de la partie

Avant le début d'un nouveau voyage, si un ou plusieurs joueurs totalisent au moins 50 points en additionnant les points indiqués sur les cartes "Trésor" en leur possession, ils doivent annoncer la fin de partie.

Le joueur avec le meilleur score gagne la partie.

Événements & équipements

Cette partie du voyage se déroule sans encombre.

➤ **Aucune carte n'est nécessaire.**

L'aéronef rentre dans un épais brouillard. Pour se diriger, le capitaine doit utiliser un instrument de navigation.

➤ **Dévoilez votre carte "Équipement" Boussole.**

« Ce n'est pas une petite brume de rien du tout qui va nous arrêter. Ma boussole est formelle, c'est tout droit ! »

La foudre s'abat sur l'aéronef. Le capitaine peut sauver l'équipage en détournant la foudre.

➤ **Sortez votre carte "Équipement" Parafoudre.**

« Enfin, un orage, il va nous permettre de recharger les batteries. »

Une nuée d'oiseaux-Damok encercle l'aéronef. Ces terrifiants volatiles commencent à se rapprocher dangereusement des passagers.

➤ **Utilisez votre carte "Équipement" Corne de Brume.**

« Leurs cris stridents ne sont rien par rapport au bruit que je peux faire avec ma corne de brume. Petits, petits, petits... »

Un aéronef pirate apparaît à l'horizon. Les pirates sont déterminés à voler tous les biens des passagers et peut-être l'aéronef lui-même.

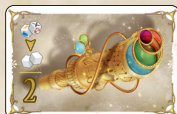
➤ **Abattez votre carte "Équipement" Canon.**

« Qu'est-ce qui est plus dangereux qu'un pirate ? Un canon dirigé sur un pirate ! »



Carte "trésor" spéciale

CARTES "TRÉSOR" : LONGUE-VUE MAGIQUE (x4)



Attention : Ces cartes ne sont présentes que dans les 4 premières cités.

Qui ➤ Le capitaine ou les passagers peuvent jouer cette carte.

Quand ➤ Lorsque le capitaine annonce qu'il ne peut pas affronter les événements.

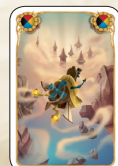
Effet ➤ Permet au capitaine de trouver un chemin sans embûche vers la cité suivante. Tous les événements sont ainsi ignorés.

Si une carte "Longue-vue" n'est pas utilisée, elle rapporte 2 points de victoire en fin de partie.

Ces cartes peuvent être ajoutées après vous être familiarisés avec le jeu au moins une première fois.

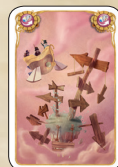
Cartes "équipement" spéciales

CARTES "TURBO" (x8)



Chaque carte "Turbo" permet au capitaine de résoudre un et un seul événement (face d'un dé) quel qu'il soit. **Le capitaine peut choisir de ne pas la jouer** (contrairement aux cartes "Équipement"). Il peut utiliser autant de cartes "Turbo" qu'il le souhaite.

CARTES "POUVOIR" : ITINÉRAIRE BIS (x2)



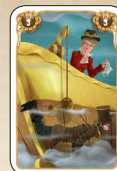
Qui ➤ Le capitaine ou les passagers peuvent jouer cette carte.

Quand ➤ Lorsque tous les passagers ont annoncé leur décision de continuer ou non le voyage.

Effet ➤ Permet au capitaine de relancer les dés de son choix.

PRÉCISION Cette carte peut être jouée même si le capitaine a déjà déclaré ne pas pouvoir résoudre les événements. Les passagers ne pourront pas changer leur décision une fois que les dés ont été relancés.

CARTES "POUVOIR" : DÉBARQUEMENT (x2)

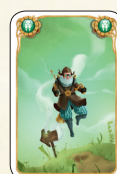


Qui ➤ Le capitaine ou les passagers peuvent jouer cette carte.

Quand ➤ Lorsque tous les passagers ont annoncé leur décision de continuer ou non le voyage ET que le capitaine n'a pas encore joué ses cartes "Équipement".

Effet ➤ Le passager (ou capitaine) qui a joué cette carte choisit un autre passager (mais pas le capitaine). Le joueur ciblé est débarqué de l'aéronef : il pioche la première carte "Trésor" de la cité où se trouve l'aéronef, puis reprend son pion "Aventurier" et le pose devant lui, sur sa tuile "Aventurier". Il ne participe plus à ce voyage.

CARTES "POUVOIR" : JETPACK (x2)



Qui ➤ Le capitaine ou les passagers peuvent jouer cette carte.

Quand ➤ Lorsque l'aéronef s'écrase.

Effet ➤ Un des passagers (ou le capitaine) peut jouer cette carte et descendre ainsi au sol tout en douceur à l'aide de son Jet Pack. Il prend la première carte "Trésor" de la cité où se trouve l'aéronef

CARTES "POUVOIR" : COUP DUR (x2)



Qui ➤ Tous les joueurs peuvent jouer cette carte (y compris ceux qui ne sont plus dans l'aéronef).

Quand ➤ Lorsque tous les passagers ont annoncé leur décision de continuer ou non le voyage.

Effet ➤ Oblige le capitaine à relancer tous les dés sans événement (face vide).

PRÉCISION Les passagers ne pourront pas changer leur décision une fois que les dés ont été relancés. Cette carte peut être jouée même si le capitaine a déjà déclaré pouvoir résoudre les événements.



Précisions

► Que faire si la pioche est vide ?

Mélangez la défausse qui devient la nouvelle pioche.

► Que faire si une cité ne possède plus de trésor ?

La cité n'est plus une escale du voyage et **l'aéronef ne s'y arrête plus**. Pour symboliser cet état, cette tuile "Cité" est retournée ou enlevée. Si un passager descend et prend la dernière carte "Trésor" d'une cité, aucun autre passager ne peut y descendre.

► Que faire si le capitaine est seul en arrivant sur une cité ?

Au lieu de lancer les dés "Evènement" pour tenter de rejoindre la prochaine cité, il peut choisir de descendre et de prendre la carte "Trésor" correspondante. Dans ce cas, le voyage s'achève et un nouveau voyage débute à partir de la première cité.

Amelia est le capitaine, **Orville** est le seul passager. Après qu'Amelia a lancé les dés, Orville décide de descendre de l'aéronef. Amelia ne peut pas descendre car ils étaient deux à bord de l'aéronef au début du tour.

Amelia réussit à braver les événements et arrive à la cité suivante. Elle est donc seule au début du tour dans l'aéronef. Elle choisit de s'arrêter, elle ne lance pas les dés et pioche la première carte "Trésor" de la cité où elle se trouve.

► Que faire si l'aéronef atteint la dernière cité (25pts) ?

En commençant par le capitaine et en sens horaire, chaque joueur présent dans l'aéronef reçoit la carte "Trésor" correspondante. Il est possible qu'un ou plusieurs joueurs ne puissent obtenir un trésor : c'est ainsi ! Un nouveau voyage débute à partir de la première cité. **Note : À tout moment, il est possible de compter les trésors restants dans une cité.**

► Le capitaine est-il obligé de jouer ses cartes "Equipement" ?

Oui. Cependant, il n'est jamais obligé de jouer ses cartes "Turbo".

► Capitaine et passagers peuvent-ils discuter entre eux avant d'annoncer s'ils continuent ou non le voyage ?

Oui ! Celestia est encore plus amusant lorsque les joueurs tentent d'influencer la décision des uns et des autres.



Variante 2 joueurs

PAR BRUNO CATHALA

Mise en place

➤ **Préparez** le paquet de cartes "Équipement" comme ceci :

15 boussoles bleues, 13 parafoindres jaunes, 11 cornes de brume rouge, 9 canons noirs

➤ **Disposez**, face cachée, seulement 5 cartes "Trésor" (sélectionnées aléatoirement) à côté de chacune des cités.

➤ **Chaque joueur choisit** 3 pions "Aventurier" et les place dans l'aéronef. Ce sont les membres de son équipage. Il récupère également les tuiles "Aventurier" correspondantes.

Ambroise est capitaine.

Il décide de préparer son voyage pour affronter plus facilement les événements futurs.

Il sort un de ses pions de l'aéronef pour le placer sur la tuile "Cité" où se trouve actuellement l'aéronef puis pioche 2 cartes (→ car 2 dés indiqués sur la tuile "Cité").



Il lance maintenant les dés pour découvrir les événements de l'étape. Puis Orville choisit de descendre ou pas de l'aéronef.

Comment jouer

Rappel : chaque joueur possède 3 membres d'équipage.

Le déroulement d'une étape du voyage intègre désormais les spécificités suivantes :

Nouvelle phase : 0 Préparer un voyage

Lorsqu'un joueur est capitaine : avant de lancer les dés, il peut choisir de faire descendre **un seul** de ses membres d'équipage afin de piocher autant de cartes "Équipement" que le nombre de dés indiqué sur la tuile "Cité" où se trouve l'aéronef.

PRÉCISIONS Cette manœuvre ne peut pas être effectuée avec le dernier membre d'équipage restant. Si vous êtes le seul joueur restant dans l'aéronef et que vous décidez de préparer votre voyage, vous êtes obligé de poursuivre le voyage et donc de lancer les dés (phase 1 d'une étape du voyage, cf règle du jeu de base).

S'arrêter dans une cité pour prendre un trésor

Lorsqu'un joueur choisit de descendre de l'aéronef, il récupère **tous** les pions de ses membres d'équipage et les place devant lui.

Il pioche ensuite autant de cartes "Trésor" que de pions ainsi récupérés, en garde une seule dans sa main et remélange les autres avec le reste de la pioche.

Fin de partie

La fin de partie reste identique au jeu de base (50 points au moins atteints par un ou plusieurs joueurs).

Variante Aventuriers débutants

➤ On écarte les cartes "Pouvoir", elles ne seront pas utilisées dans cette variante.

➤ Les cartes "Longue-vue magique" sont également retirées des trésors.

➤ On conserve néanmoins les cartes "Turbo".

➤ **La fin de partie est différente :**

Au début d'un nouveau voyage, les joueurs vérifient le nombre de trésors différents qu'ils possèdent.

La partie se termine dès qu'un joueur possède 5 trésors différents.

On compte alors les points comme dans la règle normale.

Tanguy, Luke et Buck jouent avec la variante "Aventuriers débutants".

Avant un nouveau voyage, ils vérifient leurs trésors.

Bien que Tanguy possède 7 cartes "Trésor" et pense gagner, il ne peut pas mettre fin à la partie car il a uniquement 4 trésors différents.

Plus tard dans la partie, il récupère un 5^e trésor différent : il doit seulement annoncer la fin de partie lorsque l'aéronef sera repositionné sur la première cité.

C'est cependant Buck, qui n'a que 4 cartes, qui gagne la partie car il totalise plus de points avec ses trésors.



EXTENSION 1

Coup de pouce

Mise en place

➤ **Ajoutez** les 14 cartes «Équipement : Coup de pouce», les 8 cartes «Équipement amélioré» et les 4 nouvelles cartes «Spéciale» au paquet de cartes du jeu de base.

➤ Chaque joueur prend, **au hasard**, un pion de couleur et **prend** la carte «Personnage» correspondante. Vous pouvez bien entendu choisir votre personnage préféré.

➤ **Continuez** l'installation comme indiqué dans le jeu de base.

Principe du jeu

L'extension «Coup de pouce» propose de nouvelles **cartes «Équipement amélioré»** pour faire face aux conditions extrêmes de Celestia ainsi que des **cartes «Équipement : Coup de pouce» jouables par les passagers lorsque le capitaine annonce que l'aéronef s'écrase.**

Vous pouvez utiliser **le pouvoir de votre personnage** et de **nouvelles cartes «Spéciale»** qui permettent de prendre l'avantage sur les autres aventuriers.

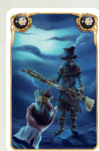
Cartes «Équipement amélioré»



Ces nouveaux équipements vous permettent **d'affronter 2 événements du même type** (2 dés avec le même symbole) avec une seule carte «Équipement amélioré».

Comme toutes les cartes «Équipement», le capitaine a **obligation** de les jouer et ce même s'il n'est conforté qu'à un seul événement (**on ne rend pas la monnaie !**)

Cartes «Spéciales»

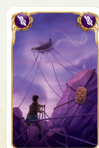


BANDIT

Qui ➤ Tous les joueurs.

Quand ➤ Avant que le capitaine ne lance les dés.

Effet ➤ Faites lancer un dé de plus au capitaine.



AMARRE

Qui ➤ Tous les joueurs.

Quand ➤ Lorsque le capitaine joue ses cartes.

Effet ➤ N'avancez pas l'aéronef (il reste sur la même cité). Le capitaine doit quand même défausser ses cartes et on change de capitaine comme d'habitude.

Cartes «Équipement : Coup de pouce»



Vous ne pouvez jouer les cartes «Équipement : Coup de pouce» **que lorsque vous n'êtes pas le capitaine.**

➤ Lorsque le capitaine annonce que **l'aéronef s'écrase**, tous les passagers peuvent, **s'ils le souhaitent, jouer face cachée une ou plusieurs cartes «Équipement : Coup de pouce»**. Lorsque tous les passagers ont posé leurs cartes, révéléz **simultanément** toutes les cartes «Équipement : Coup de pouce».

➤ S'il le peut, le capitaine doit ajouter les cartes «Équipement» de sa main aux cartes «Équipement : Coup de pouce» afin de continuer le voyage. Chaque carte «Équipement : Coup de pouce» permet **d'affronter 1 événement du même symbole.**

➤ **Toutes** les cartes «Équipement : Coup de pouce» sont ensuite **défaussées** (que le voyage réussisse ou non, qu'elles aient servies ou non).

➤ Si l'aéronef s'écrase, **plus aucune carte «Équipement : Coup de pouce»** ne peut être jouée lors de cette étape du voyage (mais il est toujours possible de jouer des cartes «Spéciale»).

Important : un capitaine ne peut jamais jouer pour lui ses propres cartes «Équipement : Coup de pouce» pendant son tour.

Fin de partie

Le capitaine ne peut pas affronter ces événements.

Deux passagers (A & B) décident de jouer des cartes «Équipement : Coup de pouce».

Ils les jouent **face cachée** puis les révèlent **simultanément**.

Le capitaine peut et doit donc compléter avec ses deux cartes «Équipement».

Tous les événements ont été affrontés, le voyage **continue** normalement.

Toutes les cartes «Équipement : Coup de pouce» sont **défaussées**.

La partie se termine toujours sous la même condition : **dès qu'un joueur atteint 50 points ou plus** avec ses cartes «Trésor» au début d'un voyage, il annonce la fin de partie.

Lors du décompte, chaque carte «Équipement : Coup de pouce» restant dans la main d'un joueur lui fait perdre 2 points.

Une joueuse a 50 points de trésors et annonce la fin de partie, on procède au décompte des points. Elle possède également 2 cartes «Équipement : Coup de pouce» qui lui font perdre 4 points. Cette joueuse termine donc la partie avec 46 points.

Cartes «Personnages»

Vous commencez la partie avec une carte «Personnage» devant vous. Chaque personnage a un **pouvoir unique** que vous ne pourrez utiliser qu'une seule fois pendant la partie.



ROUGE : AMELIA LORNA-LOU / LORD HAWKINS

Quand ► Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir ► Défaussez une carte trésor pour relancer **tous** les dés.



BLEU : MEL KATANSKY / ORVILLE RUSSELL K.

Quand ► Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir ► Devenez le capitaine. Ce sera à vous de jouer les cartes «Équipement» nécessaires. Vous pouvez devenir capitaine après que des cartes «Spéciale» ou «Équipement : Coup de pouce» aient été jouées mais d'autres cartes peuvent toujours être jouées après.



VERT : SONJA BLIXXEN / AMBROISE SEPTIMUS

Quand ► Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir ► Ignorez les événements «Pirate» (ils ne peuvent pas être relancés et ne nécessitent pas de cartes «Équipement» pour être affrontés).



JAUNE : ALESHANEE EYOTA / HOWARD MCFERTY

Quand ► Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir ► Piochez 2 cartes de la pioche qui vous aideront à affronter les événements (mais ne les prenez pas en main). Les cartes «Équipement : Coup de pouce» alors tirées peuvent servir à affronter les événements. Ces deux cartes sont ensuite défaussées, quelle que soit la suite de l'aventure.



NOIR : CLAUDIA HARKER / ALEKSEÏ TIMOVITCH

Quand ► Avant que le capitaine (qui peut être vous) ne lance les dés.

Pouvoir ► Lancez deux dés de moins.



VIOLET : VICTORIA DE BECKLISS / MARCUS HARTMANN

Quand ► Lorsque tous les passagers ont parlé.

Pouvoir ► Forcez quelqu'un à faire le même choix que vous (rester dans l'aéronef ou en descendre).

Fair play

Celestia est un jeu familial. Tout le monde doit s'amuser autour de la table. En cas de litige, **les cartes inutiles sont reprises en main.**

Exemples : Les cartes «Équipement : Coup de pouce» jouées face cachée sont reprises en main si un joueur fait relancer les dés.

Un jetpack joué trop tôt (dés relancés ou cartes «Équipement : Coup de pouce» jouées) peut être repris en main.

Si des joueurs jouent des cartes en même temps, privilégiez l'ordre du tour pour résoudre les éventuels conflits.



EXTENSION 2

Coup de théâtre

Mise en place

- **Ajoutez** les 4 cartes *Chaloupe* et les 6 nouvelles cartes *Spéciale* au paquet de cartes du jeu de base (vous pouvez également y ajouter les cartes de l'extension 1).
- Positionnez la chaloupe à portée de main des joueurs.
- **Continuez** l'installation comme indiqué dans le jeu de base.

Principe du jeu

L'extension **Coup de théâtre** va vous permettre de jouer des cartes *Chaloupe* afin de continuer le voyage seul : à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ! Le capitaine de la chaloupe affronte alors seul les événements du voyage. Chaque vaisseau (aéronef et chaloupe) possède son propre lancé de dés.

Carte "Chaloupe"



- Lors de la Phase 2, lorsque les passagers annoncent « **Je reste** » ou « **Je descends** », ils ont désormais une nouvelle possibilité : « **Je pars en chaloupe** ».

La chaloupe ne disposant que d'une place, c'est le premier joueur dans l'ordre du tour qui pose devant lui une carte *Chaloupe* qui peut embarquer dans celle-ci. Il positionne alors la chaloupe sur la même cité que l'aéronef et place son pion dedans.

PRÉCISIONS Lorsque la chaloupe et l'aéronef sont en jeu, on résout d'abord le déplacement de l'aéronef, puis celui de la chaloupe.

Orville est le capitaine ✳, il a lancé les dés ; c'est à chacun des passagers de choisir de rester ou pas.

Amelia décide de rester, tandis qu'**Ambroise** préfère partir en chaloupe. Il joue une carte *Chaloupe*, positionne la chaloupe à côté de l'aéronef et place son pion à bord. Aucun autre passager ne peut partir en chaloupe tant que celle-ci n'est pas à nouveau disponible.



- Lors de la Phase 3, si la chaloupe est inoccupée, le capitaine peut jouer **une carte Chaloupe** au lieu d'affronter les événements. Le passager suivant devient ainsi le **nouveau capitaine** de l'aéronef pour l'étape en cours (les passagers ne peuvent pas changer leur décision) et doit affronter les événements.

Lors de l'exemple précédent, si **Ambroise** avait décidé de rester dans l'aéronef, **Orville**, le capitaine ✳, aurait pu choisir de jouer une carte *Chaloupe*. Dans ce cas, **Amelia** serait devenue la capitaine ✳ pour cette étape du voyage.



- Une fois que l'étape de voyage de l'aéronef est **complètement** résolue, s'il y a un passager dans la chaloupe, il y a une nouvelle phase : **Voyage de la chaloupe**. Le passager de la chaloupe **lance les dés** pour atteindre la cité suivante (comme à la phase 1 d'un tour de jeu normal).

Il doit ensuite affronter **seul** les événements, à l'aide de ses cartes *Équipement*. Cependant, chaque chaloupe permet d'affronter "gratuitement" **tous les événements** d'un type donné (indiqué dans le coin de la carte *Chaloupe*).



Si le passager de la chaloupe joue les cartes *Équipement* nécessaires, la chaloupe est avancée vers la cité suivante.



Lors de l'exemple précédent, on procède **d'abord** (1) au voyage de l'aéronef. **Amelia** est la nouvelle capitaine ✨, c'est donc à elle de jouer les cartes *Équipement* pour affronter les événements du voyage. Elle n'a pas les cartes nécessaires, l'aéronef s'écrase. L'aéronef commencera un nouveau voyage avec tous les joueurs, lorsque le voyage de la chaloupe sera achevé. On passe **ensuite** (2) à la chaloupe. **Orville** lance alors 2 dés. Il décide d'utiliser la carte *Itinéraire bis* pour relancer le dé noir. Maintenant, grâce à sa chaloupe qui ignore les événements rouges, il n'a qu'à jouer une carte *Boussole* pour aller à la cité suivante. La chaloupe continue seule le voyage.



Une fois les étapes de l'aéronef et de la chaloupe résolues, on commence un nouveau tour (Phase 5 d'un tour de jeu normal). On résout en premier l'aéronef, puis la chaloupe.

PRÉCISIONS Le passager de la chaloupe peut désormais décider de descendre de celle-ci avant de lancer les dés.

Si l'aéronef s'écrase avant la chaloupe, la chaloupe continue seule.

Si la chaloupe s'écrase avant l'aéronef (son passager défaisse alors sa carte *Chaloupe*), l'aéronef continue seul et un passager pourra jouer à nouveau une carte *Chaloupe*.

On commence un nouveau voyage quand les deux vaisseaux se sont écrasés ou ont décidé de ne pas aller plus loin. **Tous les joueurs** remontent à bord de l'aéronef et **piochent une carte** (comme d'habitude).

Précisions :

- Une carte Spéciale qui cible **l'aéronef** peut aussi cibler la **chaloupe**. Cependant, le passager de la chaloupe **n'est pas** un passager de l'aéronef : il ne peut pas, par exemple, jouer de carte *Débarquement*, ni en être la cible.
- Au début d'un nouveau tour, lorsque le capitaine est seul dans l'aéronef et qu'il décide de lancer les dés, il peut jouer par la suite une carte *Chaloupe* s'il ne peut pas affronter les événements.

Cartes "Spéciales"



ENVIE PRESSANTE

Qui ➤ Capitaine.

Quand ➤ Avant que le capitaine ne joue ses cartes.

Effet ➤ Désignez un autre joueur, il devient le capitaine (c'est lui qui devra jouer les cartes *Équipement* pour cette étape du voyage). Vous pouvez choisir de rester ou non dans l'aéronef.



NOUVEAU MATOS

Qui ➤ Tous les joueurs.

Quand ➤ Avant que le capitaine ne lance les dés.

Effet ➤ Défaussez **toute** votre main et repiochez autant de cartes.



ESPIONNE

Qui ➤ Tous les joueurs.

Quand ➤ Avant que le capitaine ne lance les dés.

Effet ➤ Regardez la main d'un joueur (capitaine compris).

BLAM!

Crédits

Auteur : Aaron Weissblum

Illustrateur : Gaétan Noir

Illustratrice soutien : Jeanne Landart

Directeur éditorial : Simon Villiot

Directeur artistique : Claude Lucchini

Communication :

David Lajarge - Salomé Lasbroas

PAO : Maria Jossart

Conception Aéronef : Philippe Christin

Relecture : Bénédicte Sinturel



Cités et cartes bonus



CITÉ NOËL

Installation : Placez la cité sur la table, à l'écart des autres cités.

Chaque fois qu'un capitaine obtient uniquement des faces blanches après un lancer de dés, il pioche une carte Trésor depuis la pile de la cité où se trouve l'aéronef et la place face cachée à côté de la cité Krismastri : cela forme la pile de cadeaux ! Lorsqu'un joueur annonce avoir atteint les 50 points, il dévoile cette pile et distribue un cadeau à chaque autre joueur de la façon suivante : d'abord le trésor avec la plus grande valeur au joueur de son choix, puis (parmi les trésors restants) celui qui a désormais la plus grande valeur à un autre joueur... Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les autres joueurs reçoivent une seule carte chacun ou qu'il ne reste plus rien à distribuer.

Recomptez maintenant les scores !



CITÉ MATRYOSHBURG

Installation : Placez la cité avant la première cité Héolia.

Après un crash, placez l'aéronef sur la cité Matryoshburg. Chaque joueur choisit un bonus parmi les trois options suivantes :

- Piocher un Équipement
- Défausser une ou plusieurs cartes Équipement parmi celles qu'ils ont en main et repiocher l'équivalent
- Remettre un Trésor sous sa pile et piochez celui au dessus.

Puis, déplacez l'aéronef sur Héolia, la première cité, pour commencer un nouveau voyage, sans piocher de carte Équipement comme vous le feriez habituellement.

CARTE GRAPPIN



Qui ➤ Passager

Quand ➤ Lorsque le Capitaine dit que le voyage continue

Effet ➤ Permet à un passager descendu durant ce tour de remonter dans l'aéronef en rendant à la cité le trésor

qu'il vient d'y récupérer.

CARTE INSTRUCTEUR



Qui ➤ Tous les joueurs

Quand ➤ Lorsqu'un joueur pioche une carte Trésor

Effet ➤ Permet de choisir celle de son choix dans la pile correspondante.

Boscalumia



La cité oubliée

Installation : placez la Cité oubliée sur sa face jour, à droite de Barbadahl (cité 12). Laissez entre les deux un espace équivalent à une hauteur de Cité.



Règles : quand un nouveau tour débute sur la cité Barbadahl, avant de lancer les dés, le capitaine décide :

- soit de continuer vers Karios (Cité 15)
- soit de tenter d'aller sur la Cité oubliée

Pour indiquer son choix, il oriente l'aéronef dans la direction de la prochaine cité à atteindre.



S'il se dirige vers la Cité oubliée, le voyage se déroule normalement : le capitaine lance 4 dés et les passagers décident de suivre le capitaine ou de rester sur la cité Barbadahl. Si le voyage est réussi, l'aéronef est positionné dans l'espace vide laissé entre les deux cités.

Le capitaine du tour suivant est obligé de continuer le voyage vers la Cité oubliée. Il lance à nouveau 4 dés. S'il réussit le voyage, retournez la tuile Cité oubliée. Les occupants de l'aéronef ont réussi à redonner vie à la cité Boscalumia ! Ils posent alors leur jeton Personnage sur la cité. Ce jeton rapporte 25 points, ajoutés aux points des trésors acquis.



Important : la tuile reste sur sa face «allumée» jusqu'à la fin de la partie et ne rapporte plus aucun point. Il n'est pas utile de s'y rendre à nouveau. Note : après avoir rallumé Boscalumia, un nouveau voyage débute sur la première cité.

Règles spéciales quand l'aéronef est dans l'espace vide :

Aucun passager ne peut descendre et les cartes Jetpack, Grappin, Débarquement et Amarre ne peuvent pas être utilisées.



Celestia, l'Escape game

Élu meilleur décor et meilleur jeu aux Escape Game Awards 2020, Celestia : la cité oubliée a été conçu par l'Atelier des Énigmes. Retrouvez, sur Annecy, l'univers onirique de Celestia, en version grandeur nature, et tentez de percer tous les mystères de Boscalumia, une cité merveilleuse mystérieusement endormie.

L'ATELIER DES ÉNIGMES • 8 BIS ROUTE DES CREUSES 74960 ANNECY • www.latelierdesenigmes.fr

