

### Mise en place

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

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

Placez l'aéronef sur la première tuile "cité".

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

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)





Défausse

Les joueurs peuvent regarder leurs cartes.

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

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 positionnent 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).

PRECISION Durant la partie, les joueurs changeront de rôle : Capitaine : le joueur qui pilote l'aéronef pendant le tour en cours. Il devra déjouer les évènements pour atteindre la cité suivante. Passagers : ce sont les joueurs qui sont <u>encore</u> dans l'aéronef et qui continuent le voyage 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 évènements qui se produiront lors de cette étape. De leur côté, les passagers décident à chaque étape de continuer le voyage ou de s'arrêter dans la cité ac-



## Déroulement d'une étape

Une étape du voyage se déroule en 5 phases :

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



Le capitaine découvre les évènements de l'étape.

Le capitaine découvre les évènements qu'il va devoir affronter pour rejoindre la prochaine cité. Pour cela, il lance le nombre de dés indiqués sur la tuile de la prochaine destination.

Pour continuer le voyage, le capitaine doit jouer les cartes "Equipement" qui permettent de surmonter ces évènements.

Les évènements et les cartes "Equipement" sont expliqués dans l'encart "Évènements et équipements" page suivante.

Attention : Les cartes ne sont pas jouées immédiatement après que le capitaine a jeté les dés. Il faut attendre que tous les passagers décident de continuer ou non le voyage.

PRÉCISION Sauf cas particulier (cf. Précisions p.7), le capitaine n'abandonne jamais l'aéronef.



# 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
- "Equipement" 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
- "Equipement" Parafoudre.
- « Enfin, un orage, il va nous permettre de recharger les batteries. »



- **▶** Utilisez votre carte
- "Equipement" 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 "Equipement" Canon.
- « Qu'est-ce qui est plus dangereux qu'un
- pirate? Un canon dirigé sur un pirate!»



#### Chaque passager choisit s'il continue le voyage.

En commencant par le joueur à gauche du capitaine, chaque passager (joueur encore à bord de l'aéronef) annonce s'il continue le voyage ou s'il quitte l'aéronef.

#### Les passagers ont donc deux possibilités :

- Le passager estime que le capitaine pourra affronter les évènements et souhaite rester à bord.
- Il annonce « Je reste » et poursuit le voyage.
- Le passager estime que le capitaine ne peut pas affronter les évènements et souhaite quitter l'aéronef.

Il annonce « Je descends ».

Dans ce cas, il reprend son pion de l'aéronef et le place sur sa tuile "Aventurier". Il tire la première carte "Trésor" de la pile correspondante. 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 À ce moment-là, le capitaine ne peut pas descendre. (cf. Précisions p.7).

Un passager peut savoir combien le capitaine a de cartes.

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.6). Plusieurs cartes "Pouvoir" peuvent être jouées durant le même tour. Tout le monde, y compris le capitaine, peut jouer des cartes "Pouvoir".















### (3)

#### Le capitaine affronte les évènements de l'étape.

Le capitaine affronte les évènements indiqués par les dés et doit utiliser les cartes "Equipement" qu'il a en main pour les résoudre. Le capitaine doit jouer une carte par dé comportant un symbole.

PRECISION Si plusieurs dés représentent le même évènement, le capitaine devra jouer autant de cartes "Equipement" que de dés indiquant cet événement.



#### Le capitaine déplace l'aéronef.

Si le capitaine a surmonté tous les évènements en jouant toutes les cartes "Equipement" (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 "Equipement"
Boussole et une carte "Equipement" 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 évènements, il ne joue aucune carte "Equipement" et l'aéronef s'écrase, entraînant tous ses passagers. 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 prochaine cité, 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 pio-

ché de cartes "Trésor" pendant ce voyage.



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

PRECISION 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 placé sur la première cité.
- Tous les pions "Aventurier" sont remis dans l'aéronef.
- Tous les joueurs piochent une carte "Equipement".



Le joueur avec le meilleur score gagne la partie.



### Les cartes

#### Cartes "Turbo" (x8)



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

#### Cartes "Pouvoir" : Débarquement (x2)



#### Conditions de jeu:

- Le joueur doit être passager ou capitaine de l'aéronef
- Tous les passagers ont annoncé leur décision de continuer ou non le voyage.
- Le capitaine n'a pas encore joué ses cartes "Equipement".

Effet : Le passager qui a joué la carte choisit un autre passager (mais pas le capitaine). Le joueur ainsi ciblé est débarqué de l'aéronef et doit descendre dans la cité où il se trouve. Il reprend son pion "Aventurier" et le positionne sur sa tuile "Aventurier". Il prend ensuite la première carte "Trésor" de la cité et termine ainsi son voyage.

#### Cartes "Pouvoir" : Jetpack (x2)



#### Conditions de jeu :

- Le joueur est passager ou capitaine de l'aéronef.
- · L'aéronef s'écrase.

Effet: Un des passagers peut jouer cette carte et descendre ainsi au sol tout en douceur à l'aide de son Jet Pack.

Il peut ainsi prendre la première carte "Trésor" de la cité d'où l'aéronef part, comme s'il était descendu normalement avant la résolution des évènements.

#### Cartes "Pouvoir" : Itinéraire bis (x2)



#### Conditions de jeu :

- Le joueur est passager ou capitaine de l'aéronef.
- Tous les passagers ont annoncé leur décision.

Effet : Elle permet au capitaine de relancer les dés de son choix.

PRECISION Cette carte peut être jouée même si le capitaine a déjà déclaré ne pas pouvoir résoudre les évènements.

Les passagers ne pourront pas changer leur décision une fois que les dés ont été relancés.

#### Cartes "Pouvoir": Coup dur (x2)



#### Conditions de jeu:

- Jouable par tous les aventuriers (même s'ils ne sont plus dans l'aéronef).
- Tous les passagers ont parlé.

Effet : Elle 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.

Elle peut être jouée même si le capitaine a déjà déclaré pouvoir résoudre les évènements

#### Cartes "Trésor": Longue-vue magique (x4)



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

#### Conditions de jeu :

- Le joueur est passager ou capitaine de l'aéronef.
- Tous les passagers ont pris leur décision.
- Le capitaine annonce qu'il ne peut pas affronter les évènements.

Effet : Jouer cette carte permet au capitaine de trouver un chemin sans embûche vers la cité suivante. Tous les évènements sont ainsi ignorés. Si une carte "Longue-vue" n'est pas utilisée, elle rapporte 2 points de victoire en fin de partie.

### Précisions

#### De Que faire si la pioche est vide ?

Mélangez la défausse qui devient la nouvelle pioche.

#### De 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 évènements 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 : A 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 Aventuios dékutants

- 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

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° 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.

# Résumé d'une étape

1 - Si le capitaine est seul, il peut descendre. (→ 9)



2 - Le capitaine lance les dés.





3 -Les passagers choisissent de descendre ou non de l'aéronef.





4 -La carte

"Débarquement" peut être jouée par un joueur présent dans l'aéronef.

5-Le capitaine déclare s'il peut jouer les cartes "Equipements" ou pas.











6-Les cartes "Jetpack", "Itinéraire bis", "Coup dur" peuvent être jouées.

7 -Le capitaine joue les "Équipements" nécessaires OU le capitaine/ les passagers peuvent jouer la carte spéciale "Longue-vue magique".



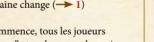




8 -Si le voyage continue, le capitaine change (-> 1)

9 - Si un nouveau voyage commence, tous les joueurs piochent une carte "Equipement" et embarquent leur pion dans l'aéronef qui est placé sur la première cité. Le capitaine change (-> 2)





# Rappel cartes spéciales



Qui > Capitaine / Passager

Ouand > Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir > Permet de récupérer le trésor quand même.



Qui > Capitaine / Passager Ouand > Lorsque l'aéronef s'écrase

Pouvoir > Permet au capitaine de relancer autant de dés qu'il souhaite.



Qui > Tous les joueurs

Quand > Lorsque le capitaine joue ses cartes. Pouvoir > Force le capitaine à rejouer tous ses dés blancs.



Oui > Capitaine / Passager

Ouand > Lorsque tous les passagers ont parlé. Pouvoir > Force un passager à descendre de l'aéronef et à prendre un trésor.



Qui > Capitaine / Passager Quand > Lorsque l'aéronef s'écrase Pouvoir > Permet d'arriver à la cité suivante sans avoir à jouer de carte.

### Agran Weissblum > Autour

Aaron Weissblum vit dans le Maine aux USA avec sa femme Kate et leur chat. Quand il n'est pas en train de grignoter ou de faire du vélo, Aaron conçoit des jeux et des casse-têtes.

### Cactan Noir > Illustrateur

Gaétan Noir est un jeune illustrateur français né en 1984 basé actuellement à Lyon. Touche-à-tout, il explore plusieurs domaines, du jeu vidéo au dessin animé en passant par l'illustration.

### Philippe Christin > Conception aéronef

Informaticien de métier, il pratique plusieurs loisirs créatifs comme la peinture, la figurine et même la 3D.



À tous ceux qui nous suivent et nous soutiennent depuis le début de l'aventure.

