

Celestia

COUP DE POUCE
A LITTLE HELP

Cette extension nécessite le jeu de base

Mise en place

► Ajoutez les 14 cartes «Équipement : Coup de pouce», les 8 cartes «Équipement amélioré» et les 4 nouvelles cartes «Spéciale» dans le 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 la règle de Celestia.

Principe du jeu

L'extension «Coup de pouce» va vous permettre de **jouer les cartes «Équipement : Coup de pouce» lorsque le capitaine s'écrase** et de nouvelles cartes «Équipement amélioré» qui vont vous permettre de faire face aux conditions extrêmes de Celestia.

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

Carte "Équipement amélioré"



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

Comme toutes les cartes «Équipement», le capitaine est **obligé** de les jouer, même s'il ne doit affronter qu'un seul événement (**on ne rend pas la monnaie !**)

Carte "Spéciale"



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

Pouvoir > 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 habituellement.

Carte "Équipement : Coup de pouce"



Vous pouvez jouer les cartes «Équipement : Coup de pouce» **uniquement 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, révélez **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.

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**.

Fin de partie

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.

Un joueur a 50 points de trésors et annonce la fin de partie, on procède au décompte des points. : il possède également 2 cartes «Équipement : Coup de pouce». Elles lui font perdre 4 points. Ce joueur termine la partie avec 46 points.

Carte "Personnage"

Vous commencez la partie avec une carte «Personnage» devant vous. Chaque personnage a un **pouvoir unique** que vous ne pouvez 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 Blixsen / 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 les affronter).



Jaune : Aleshane 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 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.