

# Celestia

## COUP DE THÉÂTRE A LITTLE INITIATIVE

Cette extension nécessite le jeu de base.

### Mise en place

► Ajoutez les 4 cartes *Chaloupe* et les 6 nouvelles cartes *Spéciale* dans le paquet de cartes du jeu de base (vous pouvez également ajouter les cartes de l'extension 1).

► Positionnez la chaloupe à portée de main des joueurs.

► Continuez l'installation comme indiqué dans la règle de Celestia.

### 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 choisissent s'ils continuent ou pas, ils ont une nouvelle possibilité : « **Je pars en chaloupe** » (à condition que la chaloupe ne soit pas déjà occupée).

Lorsqu'un passager décide de partir en chaloupe, il doit poser devant lui une carte *Chaloupe*. Il prend alors la chaloupe, la positionne sur la même cité que l'aéronef et place son pion dedans. **Important : La chaloupe ne peut accueillir qu'un seul passager. Dans l'ordre du tour, le premier joueur à jouer une carte Chaloupe peut utiliser celle-ci.**

Pour chaque étape du voyage, 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, **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 avant que celle-ci ne soit à nouveau disponible.



► Lors de la Phase 3, au lieu de dire s'il réussit à affronter les événements, le capitaine peut annoncer : « **Je pars en chaloupe** » (à condition que la chaloupe ne soit pas déjà occupée). Dans ce cas il doit poser devant lui une carte *Chaloupe* : il place alors la chaloupe sur la même cité que l'aéronef et met son pion dedans. Le passager suivant devient le nouveau capitaine pour l'étape en cours (les passagers ne peuvent pas changer leur décision).

Lors de l'exemple précédent, si **Ambroise** avait décidé de rester dans l'aéronef, **Orville**, le capitaine ✪, aurait pu choisir de le faire également en jouant 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, en jouant des 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.

**Important : 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 donc pas jouer de carte Débarquement, ni en être la cible par exemple.**

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, 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 ensuite, l'aéronef en premier, la chaloupe ensuite.

Si l'aéronef s'écrase avant la chaloupe, la chaloupe continue seule. Si la chaloupe s'écrase avant l'aéronef (son passager défausse 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.

### Carte "Spéciale"

#### 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

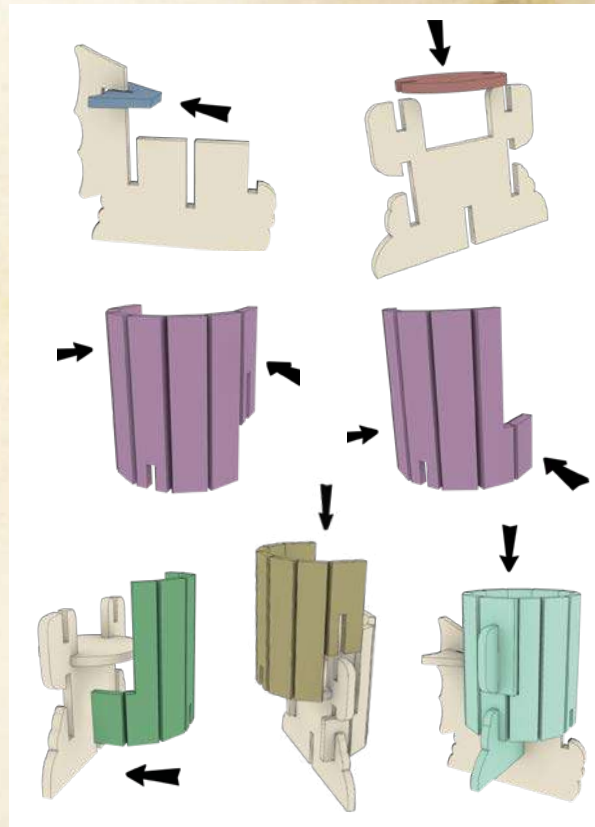
**Qui** > Tous les joueurs.

**Quand** > Avant que le capitaine ne lance les dés.

**Pouvoir** > Regardez la main d'un joueur (capitaine compris).



### Assemblage de la chaloupe



Matériel : 1 Chaloupe - 4 cartes *Chaloupe* - 6 cartes *Spéciale*