



Celestia

2 – 6 graczy

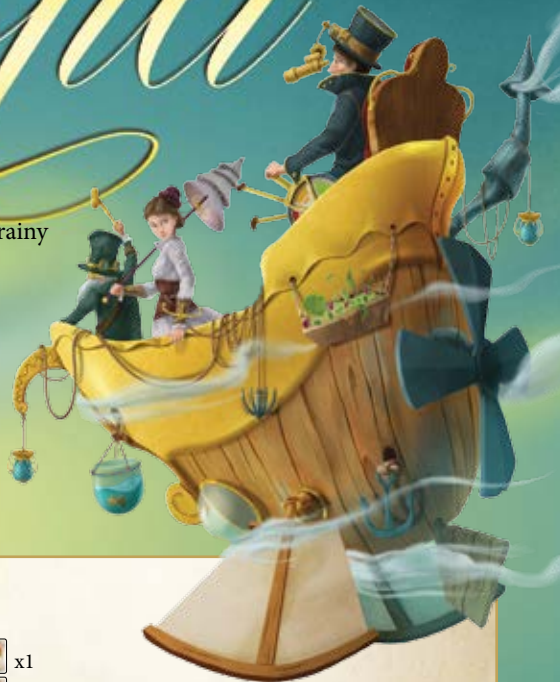
8 lat i więcej

30 minut

W

czasie swoich podróży Guliwer na próżno szukał podniebnej krainy Celestia. Podążając śladami szlachetnego prekursora, zuchwali awanturnicy wyruszają w poszukiwaniu tajemniczych miast Celestii i ukrytych w nich skarbów!

Dołącz do nich, by wziąć udział w pełnej niebezpieczeństw przygodzie. Podczas wyprawy będziecie przedzierać się przez potężne burze, odpierać ataki piratów Lockhars i ptaków Damok. Kto z Was okaże się najsprytniejszym pilotem?



Zawartość

- 1 statek powietrzny
- 6 pionków "Awanturników"
- 6 żetonów "Awanturników"
- 9 żetonów "Miasta"
- 4 kości "Wydarzeń"
- 1 instrukcja
- 6 kart "Pomoc gracza"

78 kart "Skarbów" rozdzielonych następująco według miast:

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

68 kart "Ekwipunku":

- 20 niebieskich kompasów,
 - 18 żółtych piorunochronów
 - 16 czerwonych rogów
 - 14 czarnych dział
- 8 kart "Turbo"
4 x 2 karty "Moc"

Przygotowanie

▶ Na stole należy **rozłożyć** 9 żetonów “Miasta” w rosnącej kolejności, od najniższego (1) do najwyższego (25).

▶ Potasowane karty Skarbów należy **położyć zasłonięte** obok żetonów “Miasta” z tym samym rysunkiem.

▶ Statek powietrzny należy **położyć** na pierwszym żetonie “Miasta”.

▶ Każdy gracz wybiera żeton “Awanturnika”, który umieszcza przed sobą. Pionek Awanturnika w tym samym kolorze umieszcza w statku powietrznym.

▶ Należy potasować ze sobą wszystkie karty “Ekwipunku”, “Mocy” i “Turbo” tworząc z nich jedną talię. Każdy gracz otrzymuje:

- 8 kart (rozgrywka w 2 lub 3 graczy)
- 6 kart (rozgrywka w 4 lub więcej graczy)

Każdy gracz może obejrzyć swoje karty. Pozostałe karty należy położyć zakryte tak, aby tworzyły jedną talię. Należy wybrać w dowolny sposób gracza, który w pierwszej turze będzie kapitanem powietrznego statku.

Przykład przygotowania dla 3 graczy:

“Amelia, Orville i Ambrose mają po 8 kart w ręce. Umieszczają statek w Wietrznym Mieście (1) i na jego pokładzie kładą swoje pionki.”



Cel gry

Każdy gracz pragnie dotrzeć do najdalszych miast tajemniczego świata Celestia, by zdobyć ukryte w nich skarby. Gracz, który zgromadzi najbardziej prestiżową kolekcję zwycięży.

Przebieg gry

Jedna rozgrywka w Celestii składa się z kilku podróży, podczas których gracze będą przemieszczać się statkiem powietrznym z miasta do miasta w kierunku Meiji, Miasta Światła (25).

WSKAZÓWKA Podczas gry, gracze będą przyjmowali różne role:

Kapitan: ten gracz poprowadzi statek powietrzny podczas aktualnej rundy. Jeśli poradzi sobie z wydarzeniami, będzie mógł przemieścić statek do kolejnego miasta.

Pasażerowie: pozostali gracze, którzy nadal znajdują się w statku powietrznym i kontynuują podróżując z Kapitanem.

W trakcie tury każdy gracz obejmie rolę Kapitana statku powietrznego.

Kapitan jest odpowiedzialny za przewiezienie pasażerów do następnego miasta. Będzie musiał zmierzyć się ze wszystkimi wydarzeniami, jakie pojawią się podczas tego etapu. Pasażerowie mogą kontynuować podróż do następnego miasta lub zostać w tym, w którym są, aby zdobyć jeden z jego ze skarbów. Jeśli Kapitan będzie w stanie poradzić sobie z wydarzeniami (używając kart „Ekwipunku”) podróż trwa nadal; w innym przypadku statek powietrzny się rozbije.

Przebieg etapu

Jeden etap podróży składa się z pięciu faz:

1. Kapitan odkrywa wydarzenia etapu.
2. Każdy pasażer decyduje czy kontynuuje podróż.
3. Kapitan stawia czoła wydarzeniom etapu.
4. Kapitan porusza statkiem powietrznym.
5. Kapitan przekazuje kontrolę następnemu graczowi.

1 Kapitan odkrywa wydarzenia etapu

Kapitan odkrywa wydarzenia, którym musi stawić czoła podczas podróży w kierunku najbliższego miasta. **W tym celu, rzuca tyłoma kośćmi, ile jest pokazane na kolejnym żetonie miasta, który jest jego celem podróży.**

Aby kontynuować podróż, Kapitan będzie musiał zagrać karty «Ekwipunku», aby poradzić sobie z wylosowanymi wydarzeniami.

Szczegółowy opis wydarzeń i kart «Ekwipunku» znajduje się w sekcji «Wydarzenia & Ekwipunek» na następnej stronie.

Uwaga: Kart nie należy zagrywać zaraz po tym jak kapitan rzuci kośćmi. **Kapitan musi zaczekać z zagrywaniem kart, aż wszyscy pasażerowie zdecydują czy kontynuują podróż czy też nie.**

WSKAZÓWKA Za wyjątkiem szczególnych sytuacji (zobacz pytania str.7), Kapitan nie może nigdy opuścić statku powietrznego.

Orville jest Kapitanem w pierwszej rundzie. Statek znajduje się w pierwszym mieście: rzuca 2 kośćmi. Wyrzuca «Pioruny» i «Mgła». Aby kontynuować podróż,

musi zagrać (po tym jak

gracze zdecydują) karty «Piorunochron» w odpowiedzi na «Pioruny» oraz «Kompas» w odpowiedzi na «Mgłę».



Wydarzenia & Ekwipunek

Na tym etapie podróży nie ma wydarzeń.

► **Karta nie jest wymagana.**

Statek powietrzny leci w gęste chmury. Nie można ustalić w jakim kierunku się porusza. Trzeba użyć przyrządów nawigacyjnych.

► **Odsłoń kartę**
“Ekwipunku” - kompas.

« Taka maleńka chmurka nas nie zatrzyma. Mój kompas pokazuje, że droga jest na wprost! »

Pioruny uderzają w statek powietrzny. Kapitan może uratować załogę zmieniając kierunek pionu.

► **Wyciągnij swoją kartę**
“Ekwipunku” - piorunochron.

« Wreszcie burza, dzięki niej naladujemy baterie. »

Natrętnie stado ptaków otacza statek powietrzny. Natarczywe ptaki zaczynają szybko zbliżać się do pasażerów.

► **Użyj swojej karty**
“Ekwipunku” - róg.

« Ich przeraźliwe krzyki są niczym w porównaniu do dźwięku jaki, wydaje mój róg. Tereeeeeee! »

Piracki statek powietrzny pojawia się na horyzoncie. Piraci chcą okraść pasażerów i zabrać im statek.

► **Wystrzel z dział, korzystając z karty** “Ekwipunku”.

« Co jest groźniejsze od pirata? Działo celujące w pirata! »

2 Każdy pasażer decyduje czy kontynuuje podróż

Jeden po drugim, zaczynając od gracza siedzącego po lewej stronie Kapitana, pasażerowie (gracze, którzy nadal mają pionki na pokładzie statku powietrznego) deklarują czy chcą kontynuować podróż (i zostać na pokładzie statku powietrznego), czy chcą z niego wysiąść.

Pasażerowie mają dwie możliwości:

► Pasażer przeczuwa, że kapitan pokona wydarzenia. Ogłasza « **Zostaję** » i wyrusza w dalszą podróż.

► Pasażer przeczuwa, że Kapitan nie pokona wydarzeń. Deklaruje « **Wysiadam** ».

W tym przypadku zabiera z powrotem swój pionek “Awanturnika” i kładzie go na swoim żetonie “Awanturnika”. Dobiera pierwszą kartę “Skarb” z odpowiedniej talii i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Może ją podejrzeć w każdym momencie, ale nie ujawnia jej innym graczom.

Nie jest już pasażerem, więc nie uczestniczy w tej podróży i musi czekać na następną wyprawę.

WSKAZÓWKI

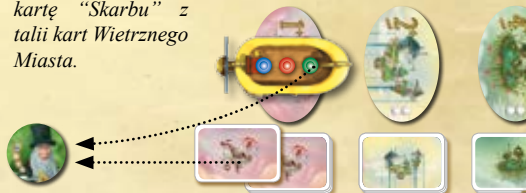
W tym momencie Kapitan nie może wysiąść.

(zobacz pytania str. 7)

Gdy wszyscy pasażerowie się wypowiedzą, ale przed tym kiedy Kapitan zagra swoje karty, można użyć kart “Moc”. Te karty są wyjaśnione w sekcji «Karty» (str.6). Podczas jednej rundy może być zagranych wiele kart “Moc”.

Każdy gracz, łącznie z Kapitanem, może zagrać karty “Moc”.

Amelia wierzy w Orvilla: decyduje się zostać na statku powietrznym. Ambroise woli wysiąść. Zabiera z powrotem swój pionek “Awanturnika” ze statku i kładzie go na swoim żetonie “Awanturnika”. Dobiera pierwszą z góry kartę “Skarbu” z talii kart Wietrznego Miasta.



3 Kapitan stawia czoło wydarzeniom

Kapitan staje do konfrontacji z wydarzeniami pokazanymi przez kości i **musi użyć** kart “Ekwipunku”, spośród kart, które ma w ręce, aby pokonać wydarzenia.

Kapitan musi zagrać jedną kartę za każdą rzuconą kość.

WSKAZÓWKA Jeśli wiele kości pokazuje to samo wydarzenie, Kapitan musi zagrać tyle kart “Ekwipunku”, ile wynosi liczba kości pokazujących to wydarzenie.

4 Kapitan porusza statkiem powietrznym

Jeśli Kapitan pokona wszystkie wydarzenia, zagrywając wszystkie wymagane karty “Ekwipunku” (lub “Turbo”), przesuwa statek powietrzny do następnego miasta. **Wszystkie zagrane karty należy odrzucić na stos kart odrzuconych.**

*Orville jest wspaniałym Kapitanem, ma karty “Ekwipunku” - “Kompas” i “Piorunochron”. Zagrywa te dwie karty i wyrusza w dalszą podróż z **Amelią**. **Ambroise** ogląda jak statek powietrzny odlatuje bez niej.*



Jeśli Kapitan nie może stawić czoła wszystkim wydarzeniom (**nie zagrał** kart “Ekwipunku” na wszystkie wydarzenia), statek powietrzny rozbija się wraz ze wszystkimi pasażerami. Żaden z tych pasażerów nie dostaje karty “Skarb”.

Statek powietrzny wraca na dół do pierwszego miasta. **Rozpoczyna się nowa podróż.**

*W kolejnej rundzie tej samej podróży **Amelia** jest Kapitanem. Aby dolecieć do następnego miasta, musi rzucić 2 kośćmi. **Orvill** zostaje na pokładzie. Jednak **Amelia** nie ma wymaganych kart i statek powietrzny się rozbija. Zarówno **Amelia** i **Orvill** nie dobierają kart “Skarb” podczas tej podróży.*



5 Kapitan przekazuje kontrolę następnemu graczowi

Bez względu na wynik poprzedniej rundy, pasażer znajdujący się po lewej stronie byłego Kapitana, zostaje nowym Kapitanem.

WSKAZÓWKA Gracz, który zdecydował się wsiąść, nie uczestniczy dalej w podróży i nie może zostać Kapitanem.

*Po katastrofie **Ambroise** zostaje Kapitanem (siedzi po lewej stronie **Amelii** i ponownie jest pasażerem, ponieważ rozpoczyna się nowa podróż).*



Nowa podróż

Jeśli jeden z graczy zdobył skarby o łącznej wartości co najmniej **50 punktów**, ogłasza to i gra się kończy.

Jeśli nie, rozpoczyna się nowa tura i:

- ▶ statek powietrzny należy położyć w pierwszym mieście,
- ▶ wszyscy pionki należy umieścić na statku,
- ▶ każdy gracz dobiera kartę “Ekwipunku”.

Koniec gry

Przed rozpoczęciem nowej podróży, jeśli jeden lub wielu graczy ma przynajmniej **50 punktów**, ogłasza to i gra się kończy.

Wgrywa gracz, który ma najwięcej punktów.



Karty

Karty "Turbo" (x8)



Każda karta "Turbo" pozwala Kapitanowi stawić czoła tylko i wyłącznie jednemu wydarzeniu (jednej stronie kości), bez znaczenia jakie ono jest. **Kapitan nie musi zagrywać tej karty** (w przeciwieństwie do kart "Ekwipunku"). Może zagrać tyle kart "Turbo", ile chce.

Karty "Moc": Lądowanie (x2)

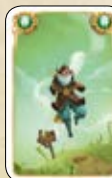


Warunki zagrania:

- Gracz musi być pasażerem lub Kapitanem statku.
- Wszyscy pasażerowie zdecydowali czy zostają na statku.
- Kapitan jeszcze nie zagrał żadnej swojej karty "Ekwipunku".

Wynik: Pasażer, który zagrał tę kartę wybiera innego pasażera (nie Kapitana). Wybrany gracz musi wysiąść ze statku w mieście, w którym znajduje się statek. Gracz, który wysiadł umieszcza swój pionek na swoim żetonie "Awanturника". Dobiera pierwszą kartę "Skarb" z talii kart miasta i kończy swoją podróż.

Karty "Moc": Odrzutowy plecak (x2)



Warunki zagrania:

- Gracz musi być pasażerem lub Kapitanem statku.
- Statek powietrzny się rozbił.

Wynik: Gracz może zagrać tę kartę i sfrunąć spokojnie na dół używając swojego odrzutowego plecaka.

Może dzięki temu dobrać pierwszą kartę "Skarbu" z talii kart miasta, w którym statek był przed katastrofą, tak jakby wysiadł w tym mieście.

Karty "Moc": Alternatywna droga (x2)



Warunki zagrania:

- Gracz musi być pasażerem lub Kapitanem statku.
- Wszyscy pasażerowie zdecydowali czy zostają na statku.

Wynik: Pozwala Kapitanowi przerzucić dowolną, wybraną przez siebie kość.

WSKAZÓWKA

Pasażerowie nie mogą zmienić swojej decyzji po tym jak kość zostanie przerzucona. Może być zagrana, nawet jeśli Kapitan stwierdził, że nie zmierzy się z wydarzeniem.

Karty "Moc": Silny podmuch (x2)



Warunki zagrania:

- Może być zagrana przez dowolnego awanturника (nawet jeśli nie jest na statku).
- Wszyscy pasażerowie zdecydowali czy zostają na statku.

Wynik: Zmusza Kapitana do przerzucenia wszystkich kości bez wydarzeń (pusta ścianka).

WSKAZÓWKA

Pasażerowie nie mogą zmienić swojej decyzji po tym jak kość zostanie przerzucona. Może być zagrana, nawet jeśli Kapitan stwierdził, że zmierzy się z wydarzeniem.

Karty "Skarb": Magiczna luneta (x4)



Uwaga: Te karty są obecne tylko w pierwszych 4 miastach.

Warunki zagrania:

- Gracz musi być pasażerem lub Kapitanem statku.
 - Wszyscy pasażerowie zdecydowali czy zostają na statku.
 - Kapitan ogłasza, że nie zmierzy się z wydarzeniem.
- Wynik:** Karta "Magiczna luneta" pozwala Kapitanowi na znalezienie drogi bez żadnych pułapek. Wszystkie wydarzenia są ignorowane. Każda niewykorzystana lub niezagrana karta "Magiczna luneta" przynosi na końcu gry 2 punkty, tak jak każda karta skarbu.

Pytania

► Co się dzieje w sytuacji, gdy talia jest pusta?

Należy potasować odrzucone karty i położyć je zasłonięte tworząc nową talię.

► Co w sytuacji, gdy nie ma więcej skarbów w mieście?

To miasto nie jest już dłużej przystanią w podróży i **statek więcej się tu nie zatrzymuje**. Aby to oznaczyć, żeton miasta jest usuwany lub odwracany. Jeśli pasażer wysiadł i dobrał ostatnią kartę “Skarbu” w mieście, żaden więcej pasażer nie może tutaj wysiąść.

► Co się dzieje, gdy Kapitan sam w statku doleci do miasta?

Zamiast rzucać kośćmi “Wydarzeń”, aby próbować dotrzeć do następnego miasta, może zdecydować się na zostawienie statku i dobranie odpowiedniej karty “Skarb”. Jeśli to uczyni, ta podróż dobiega końca i zaczyna się nowa w pierwszym mieście.

Amelia jest Kapitanem, Orvill jest jedynym pasażerem. Po tym jak Amelia rzuca kośćmi, Orvill decyduje się wysiąść ze statku. Amelia nie może wysiąść teraz, ponieważ byli we dwoje na pokładzie statku na początku rundy.

Amelia skutecznie przeciwstawia się wydarzeniom i podąża do kolejnego miasta. Z racji tego, że na początku rundy jest sama na pokładzie statku, decyduje się zatrzymać (nie rzuca kośćmi) i dobiera kartę “Skarbu”.

► Co się dzieje, gdy statek dotrze do ostatniego miasta (25)?

Zaczynając od Kapitana i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz na statku bierze odpowiadającą temu miastu kartę “Skarbu”. Może się zdarzyć, że jeden lub więcej graczy nie dostaną żadnego skarbu: mają pecha! Rozpoczyna się nowa podróż w pierwszym mieście.

Uwaga: zawsze można przeliczyć pozostałe karty w mieście.

► Czy Kapitan powinien zagrywać kartę “Ekwipunku”?

Tak. Nie musi zagrywać kart “Turbo”.

► Czy Kapitan i pasażerowie mogą się naradzać przed deklaracją czy zostają czy nie?

Tak! Gra w Celestię jest jeszcze ciekawsza, gdy gracze próbują wpływać na swoje decyzje.

Wariant Początkujący awanturnicy

► Karty “Moc” należy odrzucić, nie będą używane podczas tej rozgrywki.

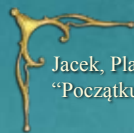
► Karty “Magiczna luneta” również należy odrzucić ze skarbów.

► Karty “Turbo” należy pozostawić.

► Koniec gry jest inny:

Na początku nowej podróży gracze sprawdzają liczbę posiadanych przez siebie różnych skarbów. Gra się kończy, gdy jeden z graczy ma 5 różnych skarbów.

Następnie należy, jak zwykle policzyć punkty.



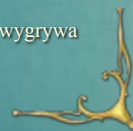
Jacek, Placek i Wacek grają według wariantu “Początkujący awanturnicy”.

Na początku nowej podróży sprawdzają swoje skarby.

Chociaż Jacek ma 7 kart “Skarbów” i myśli, że wygrał, to jednak nie może zakończyć gry, ponieważ ma tylko 4 różne skarby.

Później podczas gry dostanie piątą, inny skarb, dzięki temu będzie mógł zakończyć grę na początku nowej podróży.

Mimo to Wacek, który ma tylko 4 karty, wygrywa grę, ponieważ ma więcej punktów.



Podsumowanie etapu


1 - Jeśli Kapitan jest sam na statku, może go opuścić. (→ 9)



2 - Kapitan  rzuca kośćmi. 

3 - Pasażerowie wybierają czy zostają na statku czy też nie.



4  -Karta "Lądowanie" może zostać zagrana przez dowolnego gracza obecnego na statku.

5 - Kapitan deklaruje czy może zagrać karty "Ekwipunku" czy też nie.



6- Karty "Odrzutowy plecak", "Alternatywna droga" i "Silny podmuch" mogą zostać zagrane.

7 -Kapitan zagrywa wymagane karty "Ekwipunku" LUB Kapitan/ pasażerowie mogą zagrać kartę "Magiczna luneta".



8 -Jeśli podróż jest kontynuowana, zmienia się Kapitan (→ 1).

9 - Jeśli rozpoczyna się nowa podróż, wszyscy gracze dobierają po jednej karcie "Ekwipunku" i umieszczają swoje pionki na pokładzie statku, który znajduje się w pierwszym mieście. Zmienia się kapitan (→2).



Aaron Weissblum

Aaron Weissblum wraz ze swoją żoną i kotem mieszka w Maine w USA. Aaron tworzy gry i puzzle w czasie gdy nie jeździ na swoim rowerze lub nie rzeźbi.

Gaétan Noir

Gaétan Noir jest młodym francuskim ilustratorem, który urodził się w 1984 i mieszka w Lyon. Człowiek "orkiestra", interesuje się grami video, filmem animowanym i ilustracją.

Ze swoich podróży czerpie inspiracje do tworzenia przedziwnych lasów, opuszczonych szalaosów i pnących się roślin. Zaprasza do swojego niezwykłego onirycznego świata, który możecie odwiedzić.

Philippe Christin

Informatyk, interesuje się wieloma rzeczami takimi jak malarstwo (olejne, akwarele, a w najbliższej przyszłości cyfrowe), modelarstwo (tworzenie i malowanie), a nawet 3D (projektowanie i drukowanie).

Podziękowania dla

Bruno Cathala i Antoine Bauza za ich wsparcie od początku projektu i liczne rady.

Romain, Nono, Raph, za ich pomysły, opowieści i zwiariowane propozycje.

Eloïse, Muriel, Pierre, Guillaume za regularną pomoc.

Pascal, Jean-Marc, Sébastien, JS, Stéphanie, Thomas i François za wiarę w nasze możliwości.

Christian, Thibaut, Yoann, Nicholas, Tim, z którymi udało nam się nawiązać satysfakcjonującą współpracę.

The Hamlet Bistro Modern, w Annecy za to, że tolerują nasze cotygodniowe (głośne) spotkania.

Autor: Aaron Weissblum

Ilustrator: Gaétan Noir

Koncepcja statku: Philippe Christin

Grafiki: Le monde est petit

BLAM!