



2 – 6 joueurs

8 ans et +

30 min



# 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 pilote le plus habile aux commandes de l'aéronef ? Votre témérité sera-t-elle récompensée ?



## Matériel

1 aéronef

6 pions "Aventurier"

6 tuiles "Aventurier"

9 tuiles ovales "Cité"

4 dés "Evènement"

1 livret de règles

4 x 2 cartes "Pouvoir"



8 cartes "Turbo"



78 cartes "Trésor" réparties comme suit par cité :



x1



x2



x3



x5



x1



x2



x3



x1



x1



x3



x1



x3



x3



x3



x3



x6



x6



x6



x6



x6



x6



x6



x6



x6



x6



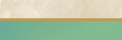
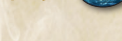
x6



x6



x6



RÈGLES EN VIDEO





## 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 CAPITAINÉ 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".*



# 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 ! »



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

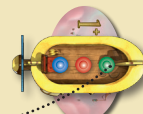
Sauf exception (cf. Précisions p.7), le capitaine ne peut pas quitter l'aéronef.

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.6). 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 CAPITAINE AFFRONTÉ LES ÉVÈNEMENTS DE L'ÉTAPE :

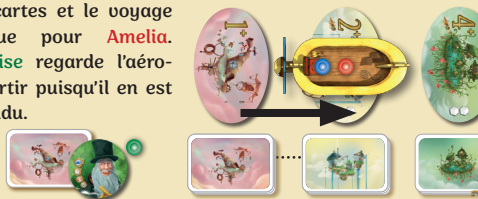
Pour chaque dé « évènement » affichant un symbole, le capitaine doit jouer une de ses cartes comportant le même symbole. Il peut également jouer une carte turbo pour contrer n'importe quel évènement.

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

### 4 LE CAPITAINE DÉPLACE L'AÉRONEF :

Si le capitaine a surmonté tous les évènements 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.

Ouille 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 évènements, il ne joue **aucune** carte "Équipement" 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. Ouille reste dans l'aéronef. Cependant Amelia n'a pas les cartes nécessaires. L'aéronef s'écrase donc. Ni Amelia ni Ouille n'ont pioché de cartes "Trésor" pendant ce voyage.

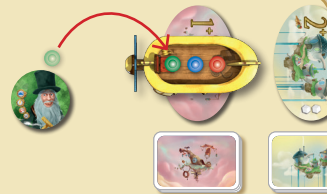


### 5 ON CHANGE DE CAPITAINE :

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

## Fin de la partie

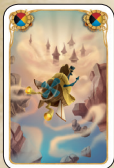
Avant le début d'un nouveau voyage, si un ou plusieurs joueurs totalisent au moins 50 points en additionnant les points indiqués sur les cartes trésors en sa possession, ils doivent annoncer la fin de partie.

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)



**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 "Equipement".

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

## 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 évènement (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 évènements.

## 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 évènements.

**Effet** ➤ 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

### ► 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, **Ouille** est le seul passager. Après qu'Amelia a lancé les dés, Ouille 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 : 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 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<sup>e</sup> 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.

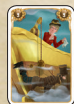
## Résumé d'une étape

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



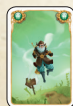
2 - Le capitaine lance les dés.

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 "Équipement" et embarquent leur pion dans l'aéronef qui est placé sur la première cité. Le capitaine change (→ 2)



## Rappel cartes spéciales



**Qui** > Capitaine / Passager  
**Quand** > Lorsque l'aéronef s'écrase.  
**Pouvoir** > Permet de récupérer le trésor quand même.



**Qui** > Capitaine / Passager  
**Quand** > 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.



**Qui** > Capitaine / Passager  
**Quand** > 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.

Aaron Weissblum < Auteur

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.

Gaëtan Noir < Illustrateur

Gaëtan 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.

Remerciements

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

**BLAM!**