



2 – 6 гравців

8 +

30 хвилин



Селестія



Від час своїх подорожей Гулівер шукав дивовижний світ Селестії, проте марно. Його наступникам це вдалося, і тепер вони мандрують загадовими містами Селестії у пошуках незвіданих скарбів. Чи зможете ви впоратися із загрозливими штормами, піратами Локхарса та птахами Дамок? Чи станете найвправнішим капітаном повітряного корабля? Чи здобудете винагороду за мужність?



Вміст:

78 карт скарбів, розподілених за містами наступним чином:

- 1 повітряний корабель
- 6 фішок шукачів пригод
- 6 жетонів шукачів пригод
- 9 овальних жетонів міст
- 4 кубика загроз
- 1 книга правил

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

68 карт спорядження:

- 20 синіх компасів
- 18 жовтих блискавичників
- 16 червоних клаксонів
- 14 чорних гармат

8 карт прискорення

4 x 2 карт підсилення



Нігромака

➤ **Розмістіть** на столі 9 жетонів міст у порядку зростання (від найменшого (1) до найбільшого (25)).

➤ Кожному жетону міста відповідає один стос карт скарбів. **Перетасуйте** відповідно пронумеровані карти скарбів і покладіть їх у стоси долілиць поруч із кожним жетоном міста.

➤ **Покладіть** фігурку повітряного корабля на перший жетон міста.

➤ Кожен гравець обирає жетон шукача пригод і кладе його перед собою, а також поміщає фішку свого шукача пригод того ж кольору на повітряний корабель.

➤ **Перетасуйте** всі карти спорядження, прискорення та підсилення й сформуйте з них один стос карт. Кожен гравець бере в руку:

- 8 карт (при грі вдвох або втрох)
- 6 карт (при грі вчотирьох і більше)

Гравці можуть дивитися на свої карти. З карт, що залишилися, сформуйте стос. Покладіть його на стіл долілиць так, щоб усім гравцям було зручно брати з нього карти.

Той, хто останнім потрапляв у дивовижну пригоду, буде капітаном повітряного корабля у першому раунді.

Підготовка для гри втрох:

Поліна, Данило й Костя мають по 8 карт. Вони розміщують повітряний корабель разом із фішками своїх шукачів пригод у Місто Вітрів (1).



Мета гри

Гравці мріють відвідати усі міста таємничого світу Селестії, аби заволодіти її казковими скарбами. Гравець, який збере найкоштовнішу колекцію, переможе в грі.

Зур'яд

Партія в «Селестію» складається з кількох подорожей на повітряному кораблі від одного міста до іншого. Мандрівка закінчується в Місті Вогнів – Мейдзі (25). Кожна подорож складається із кількох етапів.

ПРИМІТКА Гравці братимуть на себе різні ролі:

Капітан. Цей гравець керує повітряним кораблем під час поточного ходу. Йому доведеться долати загрози, щоб дістатися до наступного міста.

Пасажири. Це інші гравці, які все ще знаходяться на повітряному кораблі та продовжують подорож разом із капітаном.

Гравці по черзі беруть на себе роль капітана.

Капітан відповідає за те, щоб корабель дістався наступного міста. Для цього йому доведеться подолати всі загрози, які трапляться на цьому етапі подорожі. Пасажири повинні вирішити – продовжити подорож чи залишитися у поточному місті, щоб здобути один із його скарбів.

Якщо капітан здатен подолати загрози за допомогою карт спорядження, то подорож продовжується. В іншому разі повітряний корабель зазнає катастрофи.



Перший етап

Один етап подорожі складається із п'яти кроків:

1. Капітан кидає кубики, щоб визначити загрози.
2. Кожен пасажир вирішує, залишитися на борту корабля чи зійти.
3. Капітан стикається із загрозами.
4. Капітан переміщує повітряний корабель.
5. Капітан передає керування кораблем наступному гравцю.

1 Капітан кидає кубики, щоб визначити загрози

Капітан визначає загрози. Для цього він кидає стільки кубиків, скільки вказано на **наступному** жетоні міста.

Аби продовжити подорож, капітан повинен розіграти відповідні карти спорядження для подолання загроз, які випали на кубиках (детальніше на с. 4 «Загрози і спорядження»).

Увага! Капітан НЕ повинен розігрувати карти спорядження відразу після кидка кубиків. Він має дочекатися, поки пасажири вирішать, чи хочуть вони залишитись на борту.

ПРИМІТКА За винятком окремих випадків (детальніше на с. 7 «Запитання і відповіді»), капітан ніколи не залишає корабель.

Данило є капітаном під час першого етапу подорожі. Корабель знаходиться на жетоні першого міста. Данило кидає 2 кубики, на яких випадають «Блискавка» та «Туман». Після цього всі пасажири вирішують, залишитися чи зійти.

Далі капітан повинен зіграти карту «Блискавичник», щоб подолати блискавку, та карту «Компас» для кращої навігації у тумані.

Загрози та спорядження

Цей етап подорожі пройшов спокійно.

► Розігравати карти не потрібно.

Корабель накривають густі хмари. Неможливо розгледіти, куди рухатися далі. Необхідно використати навігаційний прилад.

► Розіграйте карту спорядження «Компас».

«Така крихітна хмаринка нас не зупинить. Мій компас точний, прямусмо вперед!»

Блискавка от-от влучить у корабель.

► Розіграйте карту спорядження «Блискавичник».

«Нарешті буря; вона перезарядить наші батареї»

Зграя птахів Дамок оточує корабель. Вони намагаються атакувати пасажирів.

► Розіграйте карту спорядження «Клаксон».

«Їхній пронизливий крик – ніщо в порівнянні зі звуком мого клаксону. Піу-піу, піу-піу.....»

На горизонті з'являється піратський корабель. Пірати жадають не лише пограбувати пасажирів, а й захопити сам корабель.

► Розіграйте карту спорядження «Гармата».

«Що небезпечніше пірата? Гармата, спрямована на пірата!»

2

Кожен пасажир вирішує, залишитися на борту чи зійти.

Починаючи з гравця ліворуч від капітана, пасажирі (гравці, які знаходяться на кораблі) по черзі оголошують своє рішення – залишитися на борту корабля чи зійти.

У пасажирів є два варіанти:

► Якщо пасажир відчуває, що капітан зможе подолати загрози, що випали на кубиках, він каже вголос «Я залишаюся» і не забирає свою фішку з корабля.

► Якщо пасажир відчуває, що капітан не зможе подолати загрози, що випали на кубиках, він каже вголос «Я сходжу». У цьому випадку гравець забирає фішку свого шукача пригод із корабля і кладе на свій жетон. Після цього гравець бере верхню карту скарбу зі стосу карт того міста, де він зійшов, і додає до своєї колекції.

Відтепер він уже не є пасажиром і не бере участі в подальшій подорожі.

ПРИМІТКА

У цей момент капітан не може зійти (детальніше на с. 7 «Запитання і відповіді»).

Щойно всі пасажирі оголосили про свої наміри, але до того, як капітан розіграє (або не розіграє) свої карти, можна розіграти карти підсилення. (детальніше на с. 6 «Карти»).

Усі гравці, включно з капітаном, можуть розігравати будь-яку кількість карт підсилення у будь-який час протягом цього етапу.

Поліна довіряє Данилу: вона вирішує залишитися на кораблі. Костя воліє зійти з корабля. Він забирає свою фішку й кладе її на жетон свого шукача пригод. Він бере верхню карту скарбу зі стосу Міста Вітрів.



3 Капітан стикається із загрозами.

Капітан **повинен розіграти** необхідні карти спорядження, щоб подолати загрози, що випали на кубиках.

ПРИМІТКА Якщо на кількох кубиках випали однакові загрози, то капітану доведеться зіграти таку ж кількість карт спорядження, що й кубиків, які вказують на одну й ту ж загрозу. Порожня грань кубика не потребує розіграшу карти.

4 Капітан переміщує повітряний корабель.

Якщо капітану вдалося подолати всі загрози, розігруючи необхідні карти спорядження або підсилення, він переміщує корабель до наступного міста. **Розіграні карти потрапляють до скиду.**



Якщо капітан не може протистояти всім загрозам, він **не розіграє жодної** карти спорядження, відтак корабель зазнає катастрофи з усіма пасажирами на борту. Жоден із пасажирів не отримує карт скарбів. **Подорож на цьому завершується і починається нова.**



5 Капітан передає керування кораблем наступному гравцю.

Яким би не був результат попередньої подорожі, пасажир, який сидить ліворуч від капітана, стає новим капітаном.

ПРИМІТКА Гравець, який покинув корабель, не може стати капітаном.



Нова подорож

Коли починається нова подорож, то:

- Помістіть корабель на перший жетон міста.
- Помістіть усі фішки гравців назад на корабель.
- Кожен гравець бере одну карту спорядження з відповідного стосу.

Кінець гри

Якщо перед початком нової подорожі **будь-який гравець має карти скарбів із загальним значенням у 50 очок або більше** гра негайно завершується.

Гравець із найбільшою кількістю очок стає переможцем.



Карты

Карты прискорення (8 карт)



Кожна карта прискорення дозволяє капітану подолати будь-яку загрозу, що випала на одному кубіку.

Капітан може вирішити не розігравати ці карти (на відміну від карт спорядження).

Він може використовувати скільки завгодно карт прискорення.

Карты підсилення: «Висадка» (2 карти)

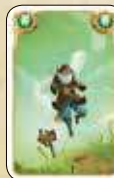


Умови розіграшу карти:

- Тільки капітан або пасажери, які все ще знаходяться на кораблі, можуть розігравати цю карту.
- Усі пасажери повинні оголосити про свої наміри.
- Капітан ще не розіграв свої карти спорядження.

Ефект: гравець, який розіграє карту «Висадка», змушує іншого пасажера (окрім капітана) негайно покинути корабель. Гравець, чію фішку викинули за борт, негайно забирає фішку й кладе на жетон свого шукача пригод. Після цього він бере верхню карту зі стосу карт скарбів того міста, де його змусили покинути корабель. На цьому його поточна подорож завершується.

Карты підсилення: «Реактивний ранець» (2 карти)



Умови розіграшу карти:

- Тільки капітан або пасажери, які все ще знаходяться на кораблі, можуть розігравати цю карту.
- Карту «Реактивний ранець» можна розіграти лише тоді, коли корабель ось-ось зазнає катастрофи.

Ефект: гравець, який розіграє карту «Реактивний ранець», використовує його для безпечного приземлення. Він бере верхню карту зі стосу карт скарбів міста, з якого корабель вирушив перед катастрофою.

Карты підсилення: «Обхідний шлях» (2 карти)



Умови розіграшу карти:

- Тільки капітан або пасажери, які все ще знаходяться на кораблі, можуть розігравати цю карту.
- Усі пасажери повинні оголосити про свої наміри.

Ефект: карта «Обхідний шлях» дозволяє капітану один раз перекинути будь-який кубик на свій вибір, якщо він бажає.

ПРИМІТКА

Ці карти можуть бути розіграні навіть тоді, коли капітан оголосив, що не в змозі подолати випробування. Пасажери не можуть змінити свої рішення після перекидання кубика.

Карты підсилення: «Порив вітру» (2 карти)



Умови розіграшу карти:

- Будь-який гравець, навіть той, хто покинув корабель, може розіграти карту «Порив вітру».
- Усі пасажери повинні оголосити про свої наміри.

Ефект: карта «Порив вітру» змушує капітана перекинути всі кубики, на яких випали пусті грані.

ПРИМІТКА

Гравці не можуть змінювати свої рішення після перекидання кубика. Ці карти можуть бути розіграні навіть тоді, коли капітан оголосив, що може подолати загрози.

Карты скарбів: «Магічна підзорна труба» (4 карти)



Увага: ці карти знаходяться тільки в перших чотирьох містах.

Умови розіграшу карти:

- Тільки капітан або пасажери, які все ще знаходяться на кораблі, можуть розігравати карту «Магічна підзорна труба».
- Усі пасажери повинні оголосити про свої наміри.
- Капітан повинен оголосити, що він не може подолати загрози.

Ефект: карта «Магічна підзорна труба» дозволяє капітану пройти маршрут без жодних проблем. Усі наявні загрози ігноруються.

Невикористана карта «Магічна підзорна труба» приносить вам 2 ПО в кінці гри так, наче це звичайна карта скарбу.

Запитання і відповіді

► Що станеться, якщо капітан опиниться наодинці в одному з міст?

Якщо всі пасажери покинули корабель і капітан може подолати випробування, то він один мандрує до наступного міста. Тепер він може взяти карту скарбу із стосу цього міста або спробувати продовжити свою подорож. Капітан може подорожувати самостійно настільки довго, наскільки він готовий ризикувати.

Поліна – капітан, а **Данило** – єдиний пасажир. Після того, як **Поліна** кинула кубики, **Данило** приймає рішення зійти з корабля. **Поліна** не може зійти з корабля, адже на початку етапу на кораблі було двоє шукачів пригод. **Поліні** вдається подолати загрози та долетіти до наступного міста. Тепер вона одна на борту на початку нового етапу. Вона обирає приземлитися у місті, тому вона не кидає кубики та бере верхню карту скарбу із стосу цього міста.

► Що робити, якщо стос спорядження закінчився?

Перетасуйте скид карт і покладіть їх долілиць, щоб сформувати новий стос.

► Що робити, якщо в місті вже не залишилися карт скарбів?

Це місто більше не є частиною подорожі й **тут не можна зупинятися**. Щоб відобразити це в грі, просто переверніть жетон цього міста долілиць або покладіть його назад у коробку. Якщо пасажир сходить із корабля і бере останню карту скарбу зі стосу, то після цього жоден із пасажирів не може зійти в цьому місті.

► Що робити, якщо корабель досягне останнього міста (жетон під номером 25)?

У цьому випадку, починаючи з капітана і рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен гравець по черзі витягує карту скарбу зі стосу цього міста. Може статися так, що один або кілька гравців не отримають жодного скарбу: їм просто не пощастило! Нова подорож починається із першого міста. **Примітка: ви можете будь-коли підраховувати залишок карт скарбів у стосі будь-якого міста.**

► Чи завжди капітан повинен розігравати карти спорядження, якщо вони в нього є?

Так. Тим не менш, капітана неможливо змусити розіграти карти прискорення.

► Чи дозволено капітану та пасажирам обговорювати свої рішення?

Так! Мандрувати Селестією веселіше, коли гравці намагаються впливати на рішення один одного.

Правила для початківців

► Не використовуйте карти підсилення.

► Не використовуйте карти «Магічна підзорна труба».

► Використовуйте карти прискорення, як у звичайній грі.

► Умова закінчення гри відрізняється:

Перед початком нової подорожі перевірте кількість карт скарбів у кожного гравця. Гра закінчується, якщо будь-який гравець має карти скарбів 5 різних типів.

Підрахунок очок здійснюється за звичайними правилами.

Перед початком нової подорожі гравці перевіряють свої карти скарбів.

Хоча Танті має 7 карт скарбів і гадає, що переможе, він не може завершити гру, тому що в нього всього 4 різних типи карт скарбів.

Пізніше, під час гри, він отримує п'ятий тип скарбу, але може завершити гру лише під час наступної перевірки.

Однак Бак, який має лише 4 карти, перемагає у грі, тому що у нього більше ПО.

Послідовність дій:

1 - Якщо капітан залишився один на кораблі, він може залишити його. (→ **9**)



2 - Капітан кидає кубики.

3 - Пасажири вирішують, залишитися їм на кораблі чи зійти.



4 - Будь-який гравець, присутній на кораблі, може розіграти карту «Висадка».

5 - Капітан оголошує, чи може він розіграти потрібні карти спорядження



6 - Можна розіграти карти «Реактивний ранець», «Обхідний шлях» та «Порив вітру».

7 - Капітан розіграє необхідні карти спорядження АБО капітан чи пасажир можуть розіграти карту «Магічна підзорна труба».



8 - Якщо подорож продовжується, то роль капітана переходить до наступного гравця. (→ **1**)

9 - На початку нової подорожі, усі гравці беруть по одній карті спорядження і поміщають свої фішки на корабель, що повертається до першого міста. Роль капітана переходить до наступного гравця. (→ **2**)



Картки підсилення



Хто > Капітан/Пасажири.

Коли > Корабель зазнає катастрофи.

Ефект > Дозволяє гравцеві взяти карту скарбу.



Хто > Капітан/Пасажири.

Коли > Корабель зазнає катастрофи.

Ефект > Дозволяє капітану перекинути стільки кубиків, скільки захоче.



Хто > Всі гравці.

Коли > Капітан розіграє свої карти.

Ефект > Змушує капітана перекинути всі кубики, на яких випали пусті грані.



Хто > Капітан/Пасажири.

Коли > Всі пасажирі оголосили про свої наміри.

Ефект > Примушує одного пасажиря покинути корабель і взяти карту скарбу.



Хто > Капітан/Пасажири.

Коли > Корабель зазнає катастрофи.

Ефект > Дозволяє пасажирям і капітану дістатися наступного міста, не розігруючи жодної карти спорядження.

Aaron Weissblum < автор гри

Gaïtan Noir < художник

Philippe Christin < автор концепції корабля

Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин

Переклад: Рега Данило

Візуальна адаптація: Серова Валерія

Редакторка: Матузевич Поліна



Офіційний представник в Україні:

ФОП Некрасов Костянтин Сергійович,

00113, м.Київ, вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192.

Пошта для листування woodcat.v@gmail.com

BLAM!