

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



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 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

6 cartes "aide de jeu"

78 cartes "Trésor"
réparties comme suit par cité :

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

68 cartes "Equipement" :

20 boussoles bleues,

18 parafoudres jaunes

16 cornes de brume rouges

14 canons noirs

8 cartes "Turbo"

4 x 2 cartes "Pouvoir"



Mise en place

► **Positionnez** les 9 tuiles “Cité” sur la table par ordre croissant de valeur, de la plus petite (1) à la plus grande (25).

► **Disposez face cachée**, à côté de chacune de ces cités, les cartes “Trésor” correspondantes (même illustration), préalablement mélangées.

► **Placez** l’aéronef sur la première tuile “cité”.

► Chaque joueur choisit une tuile “Aventurier” (qu’il garde devant lui) et place le pion “Aventurier” de même couleur dans l’aéronef.

► **Mélangez** toutes les cartes “Equipe-ment”, “Pouvoir” et “Turbo” en un seul paquet. Chaque joueur reçoit :

- 8 cartes (à 2 ou 3 joueurs)
- 6 cartes (à 4 joueurs et plus)

Les joueurs peuvent regarder leurs cartes.

Formez à portée de main une pile face cachée avec le reste du paquet.

Sélectionnez le joueur qui sera le premier capitaine de l’aéronef selon la méthode de votre choix.

Exemple de mise en place du jeu pour 3 joueurs

“Amelia, Orville et Ambroise ont chacun 8 cartes en main. Ils positionnent l’aéronef sur la cité des vents (1) et embarquent leur pion.”



Défausse

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 : le joueur qui pilote l'aéronef pendant le tour en cours. Il devra déjouer les événements pour atteindre la cité suivante.

Passagers : ce sont les joueurs qui sont encore dans l'aéronef et qui continuent le voyage 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 produiront 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 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 capitaine découvre les événements de l'étape.

Le capitaine découvre les événements qu'il va devoir affronter pour rejoindre la prochaine cité. **Pour cela, il lance le nombre de dés indiqués sur la tuile de la prochaine destination.**

Pour continuer le voyage, le capitaine doit jouer les cartes "Équipement" qui permettent de surmonter ces événements.

Les événements et les cartes "Équipement" sont expliqués dans l'encart "Événements et équipements" page suivante.

Attention : Les cartes ne sont pas jouées immédiatement après que le capitaine a jeté les dés. **Il faut attendre que tous les passagers décident de continuer ou non le voyage.**

PRÉCISION

Sauf cas particulier (cf. *Précisions p.7*), le capitaine n'abandonne jamais l'aéronef.

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 ! »



2

Chaque passager choisit s'il continue le voyage.

En commençant par le joueur à gauche du capitaine, chaque passager (joueur **encore** à bord de l'aéronef) annonce s'il continue le voyage ou s'il quitte l'aéronef.

Les passagers ont donc deux possibilités :

➤ Le passager estime que le capitaine pourra affronter les événements et souhaite rester à bord.

Il annonce « **Je reste** » et poursuit le voyage.

➤ 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 reprend son pion de l'aéronef et le place sur sa tuile "Aventurier". Il tire la première carte "Trésor" de la pile correspondante. 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.

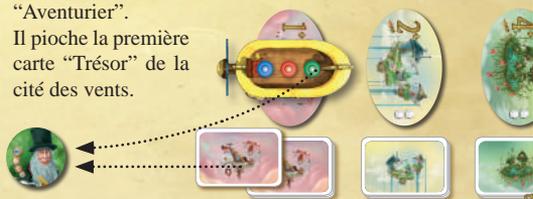
PRÉCISION

À ce moment-là, le capitaine ne peut pas descendre. (cf. *Précisions* p.7).

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 affronte les événements de l'étape.

Le capitaine affronte les événements indiqués par les dés et **doit utiliser** les cartes "Équipement" qu'il a en main pour les résoudre. Le capitaine doit jouer une carte par dé comportant un symbole.

PRÉCISION Si plusieurs dés représentent le même événement, le capitaine devra jouer autant de cartes "Équipement" que de dés indiquant cet événement.

4 Le capitaine déplace l'aéronef.

Si le capitaine a surmonté tous les événements 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.**

Orville 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 événements, 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. **Orville** reste dans l'aéronef.

Cependant Amelia n'a pas les cartes nécessaires. L'aéronef s'écrase donc. Ni Amelia ni Orville n'ont pioché de cartes "Trésor" pendant ce voyage.



5 Le capitaine change de joueur.

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

Si un joueur possède une collection de trésors qui totalise au moins 50 points, il l'annonce et met fin à la partie.

Sinon :

- 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**, 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 événement (face d'un dé) quel qu'il soit. **Le capitaine peut choisir de ne pas la jouer** (contrairement aux cartes "Équipement"). Il peut utiliser autant de cartes "Turbo" qu'il le souhaite.

Cartes "Pouvoir" : Débarquement (x2)



Conditions de jeu :

- Le joueur doit être passager ou capitaine de l'aéronef.
- Tous les passagers ont annoncé leur décision de continuer ou non le voyage.
- Le capitaine n'a pas encore joué ses cartes "Équipement".

Effet : Le passager qui a joué la carte choisit un autre passager (mais pas le capitaine). Le joueur ainsi ciblé est débarqué de l'aéronef et doit descendre dans la cité où il se trouve. Il reprend son pion "Aventurier" et le positionne sur sa tuile "Aventurier". Il prend ensuite la première carte "Trésor" de la cité et termine ainsi son voyage.

Cartes "Pouvoir" : Jetpack (x2)



Conditions de jeu :

- Le joueur est passager ou capitaine de l'aéronef.
- L'aéronef s'écrase.

Effet : Un des passagers peut jouer cette carte et descendre ainsi au sol tout en douceur à l'aide de son Jet Pack.

Il peut ainsi prendre la première carte "Trésor" de la cité d'où l'aéronef part, comme s'il était descendu normalement avant la résolution des événements.

Cartes "Pouvoir" : Itinéraire bis (x2)



Conditions de jeu :

- Le joueur est passager ou capitaine de l'aéronef.
- Tous les passagers ont annoncé leur décision.

Effet : Elle 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 événements. Les passagers ne pourront pas changer leur décision une fois que les dés ont été relancés.

Cartes "Pouvoir" : Coup dur (x2)



Conditions de jeu :

- Jouable par tous les aventuriers (même s'ils ne sont plus dans l'aéronef).
- Tous les passagers ont parlé.

Effet : Elle oblige le capitaine à relancer tous les dés sans événement (face vide).

PRÉCISION

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

Elle peut être jouée même si le capitaine a déjà déclaré pouvoir résoudre les événements.

Cartes "Trésor" : Longue-vue magique (x4)



Attention : Ces cartes ne sont présentes que dans les 4 premières cités.

Conditions de jeu :

- Le joueur est passager ou capitaine de l'aéronef.
- Tous les passagers ont pris leur décision.
- Le capitaine annonce qu'il ne peut pas affronter les événements.

Effet : Jouer cette carte permet au capitaine de trouver un chemin sans embûche vers la cité suivante. Tous les événements sont ainsi ignorés.

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 "Évènement" 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, Orville est le seul passager. Après qu'Amelia a lancé les dés, Orville 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 "Équipement" ?

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^e 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)



Aaron Weissblum

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

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. De ses voyages, il rapporte des images où se mélangent forêts étranges, cabanes perdues et plantes grimpantes, créant un univers onirique invitant à l'exploration.

Philippe Christin

Informaticien de métier, il pratique plusieurs loisirs créatifs comme la peinture (huile et aquarelle, bientôt numérique), la figurine (sculpture et peinture) et même la 3D (modélisation et impression).

Remerciements

Bruno Cathala et Antoine Bauza pour leur soutien depuis le tout début du projet et leurs très nombreux conseils.

Romain, Nono, Raph, pour leurs idées, leurs histoires et leurs propositions délirantes.

Eloïse, Muriel, Pierre, Guillaume qui nous accompagnent et nous aident régulièrement.

Pascal, Jean-Marc, Sébastien, JS, Stéphanie, Thomas et François de croire en nous et de nous soutenir.

Christian, Thibaut, Yoann, Nicholas, Tim avec qui nous avons pu créer de véritables partenariats lors de la création de Celestia.

Le Hamlet Bistro Modern à Annecy, qui nous accueille plusieurs fois par semaine pour nos (bruyantes) réunions.

Auteur : Aaron Weissblum
Illustrateur : Gaëtan Noir
Conception aéronef : Philippe Christin
Graphisme : Le monde est petit

BLAM!

Cartes "Pouvoir"



JETPACK

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet de récupérer le trésor quand même.



DÉBARQUEMENT

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque tous les passagers ont parlé.

Pouvoir : Force un passager à descendre de l'aéronef et à prendre un trésor.



COUP DUR

Qui : Tous les joueurs

Quand : Lorsque le capitaine joue ses cartes.

Pouvoir : Force le capitaine à rejouer tous ses dés blancs.



ITINÉRAIRE BIS

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet au capitaine de relancer autant de dés qu'il souhaite.



LONGUE-VUE MAGIQUE

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet d'arriver à la cité suivante sans avoir à jouer de carte.

Cartes "Pouvoir"



JETPACK

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet de récupérer le trésor quand même.



DÉBARQUEMENT

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque tous les passagers ont parlé.

Pouvoir : Force un passager à descendre de l'aéronef et à prendre un trésor.



COUP DUR

Qui : Tous les joueurs

Quand : Lorsque le capitaine joue ses cartes.

Pouvoir : Force le capitaine à rejouer tous ses dés blancs.



ITINÉRAIRE BIS

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet au capitaine de relancer autant de dés qu'il souhaite.



LONGUE-VUE MAGIQUE

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet d'arriver à la cité suivante sans avoir à jouer de carte.

Cartes "Pouvoir"



JETPACK

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet de récupérer le trésor quand même.



DÉBARQUEMENT

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque tous les passagers ont parlé.

Pouvoir : Force un passager à descendre de l'aéronef et à prendre un trésor.



COUP DUR

Qui : Tous les joueurs

Quand : Lorsque le capitaine joue ses cartes.

Pouvoir : Force le capitaine à rejouer tous ses dés blancs.



ITINÉRAIRE BIS

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet au capitaine de relancer autant de dés qu'il souhaite.



LONGUE-VUE MAGIQUE

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet d'arriver à la cité suivante sans avoir à jouer de carte.

Cartes "Pouvoir"



JETPACK

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet de récupérer le trésor quand même.



DÉBARQUEMENT

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque tous les passagers ont parlé.

Pouvoir : Force un passager à descendre de l'aéronef et à prendre un trésor.



COUP DUR

Qui : Tous les joueurs

Quand : Lorsque le capitaine joue ses cartes.

Pouvoir : Force le capitaine à rejouer tous ses dés blancs.



ITINÉRAIRE BIS

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet au capitaine de relancer autant de dés qu'il souhaite.



LONGUE-VUE MAGIQUE

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet d'arriver à la cité suivante sans avoir à jouer de carte.

FOIRE AUX QUESTIONS

Peut-on connaître le nombre de cartes que le capitaine a en main ?
Oui.

La carte "Turbo" permet-elle de contrer tous les dés d'une couleur ou seulement un dé ?

Chaque carte "Turbo" permet de ne contrer qu'un seul dé. Si plusieurs dés ont la même couleur, il faut jouer plusieurs cartes "Turbo".

Les cartes "Itinéraire Bis", "Coup dur" permettent de relancer combien de dés ?

La carte "Itinéraire Bis" permet de relancer autant de dés que le capitaine le souhaite. Le carte "Coup dur" force le capitaine à relancer TOUS les dés blancs.

La carte "longue-vue" magique transforme-elle uniquement 2 dés ?
Non, lorsque l'on joue la carte magique, le voyage continue sans jouer aucune carte.

A noter : La carte "Coup dur" est sans effet après une "Longue Vue Magique".