

2 – 6 giocatori

anni 8 +

30 minuti



Celestia

Durante i suoi viaggi, Gulliver ha cercato invano il meraviglioso mondo di Celestia. Sui sentieri dei gloriosi antenati, come audaci esploratori, partite alla conquista delle sue città celestiali tanto misteriose quanto ricche di tesori. Durante le vostre avventure, riuscirete a prevalere sulle tempeste, sui pirati di Lockhars e sugli uccelli Damok? Chi di voi si rivelerà il più abile capitano dell'aeronave ad elica? Il vostro coraggio sarà ricompensato?



Materiali

- 1 aeronave ad elica
- 6 pedine “Esploratore”
- 6 gettoni “Esploratore”
- 9 tessere ovali “Città”
- 4 dadi “Pericolo”
- 1 libretto delle regole

78 carte piccole “Tesoro”
ripartite per città come illustrato di seguito:

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

68 carte grandi “Equipaggiamento”:

- 20 Bussolle blu
- 18 Parafulmini gialli
- 16 Corni rossi
- 14 Cannoni neri

8 carte grandi “Turbo”

4 x 2 carte grandi “Energia”

Preparazione

► **Piazzate** le 9 tessere “Città” in ordine crescente sul tavolo, dalla più bassa (1) alla più alta (25).

► Per ogni tessera “Città”, mescolate il mazzetto di carte piccole “Tesoro” corrispondenti e **piazzatelo a faccia in giù** vicino alla relativa tessera “Città”.

► **Piazzate** l'aeronave ad elica sulla prima tessera “Città”.

► Ogni giocatore sceglie un gettone “Esploratore” (da tenere davanti a sé) e pone la pedina “Esploratore” dello stesso colore sull'aeronave.

► **Mescolate** le carte grandi “Equipaggiamento”, “Energia” e “Turbo” tutte insieme. Ogni giocatore riceve:

- **8 carte** (se siete in 2 o 3 giocatori);
- **6 carte** (se siete in 4 o più giocatori).

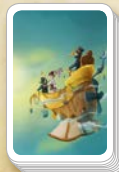
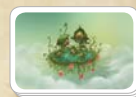
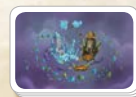
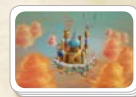
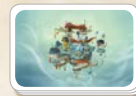
Ai giocatori è consentito guardare le proprie carte.

Piazzate il resto del mazzo di carte grandi a faccia in giù in un posto alla portata di mano di tutti.

L'ultimo di voi che ha guidato un qualsiasi mezzo di trasporto è il giocatore ad essere primo capitano dell'aeronave.

Esempio di preparazione per 3 giocatori:

“Amelia, Orville e Ambroise hanno 8 carte grandi ciascuno. Mettono l'aeronave sulla Città dei Venti (1) e le loro pedine sull'aeronave”.



Pila degli scarti

Scopo del gioco

Ogni giocatore deve fare scalo nelle città più lontane del misterioso mondo di Celestia per scoprirvi incredibili tesori. Il giocatore che riesce a riunire la collezione più prestigiosa vincerà la partita.

Svolgimento del gioco

Una partita a Celestia consiste di diversi viaggi durante i quali gli esploratori si spostano su un'aeronave ad elica, di città in città, verso Meiji, la Città delle Luci (25).

NOTA Durante la partita, i giocatori assumeranno due diversi ruoli:

Capitano: questo giocatore guida l'aeronave durante il turno in corso e deve affrontare e superare i pericoli per raggiungere la prossima città;

Passaggeri: questi sono tutti gli altri giocatori che sono ancora a bordo dell'aeronave e che proseguono il viaggio insieme al capitano.

Ogni giocatore, a turno, diventa il capitano dell'aeronave.

Egli ha il compito di portare tutti i passeggeri nella città successiva. Perciò, dovrà affrontare tutti i pericoli che minacceranno l'aeronave durante questo turno. Dal canto loro, i passeggeri possono decidere se fidarsi delle capacità del capitano e continuare il viaggio oppure se interromperlo scendendo nell'attuale città per prendere uno dei suoi tesori. Se il capitano è in grado di superare i pericoli (con le sue carte Equipaggiamento), il viaggio prosegue; altrimenti l'aeronave precipita.

Avanzamento del turno

Ogni turno rappresenta una tappa del viaggio e comprende 5 fasi:

1. Il capitano rivela i pericoli della tappa
2. Ogni passeggero sceglie se continuare il viaggio
3. Il capitano affronta i pericoli della tappa
4. Il capitano muove l'aeronave
5. Il capitano passa il timone al prossimo giocatore

1 Il capitano rivela i pericoli della tappa

Il capitano scruta l'orizzonte e scopre i pericoli che deve affrontare per raggiungere la città successiva. **Per fare ciò, egli tira tanti dadi "Pericolo" quanti ne sono indicati sulla successiva tessera città di destinazione.**


Per continuare il viaggio, il capitano deve giocare le carte "Equipaggiamento" che permettono di superare i pericoli sui dadi.

I dettagli sui pericoli e sulle carte "Equipaggiamento" sono spiegati nella sezione "Pericoli ed Equipaggiamenti" nella pagina seguente.

Attenzione: le carte non sono giocate subito dopo che il capitano ha tirato i dadi. Egli deve infatti attendere che tutti i passeggeri abbiano prima deciso se continuare il viaggio o meno.

NOTA Tranne che in situazioni particolari (vedi *Dettagli pag. 7*), il capitano non abbandona mai la nave.

Orville è il capitano durante il primo turno. L'aeronave è sulla prima città: Orville tira 2 dadi ed i risultati sono "Folgore" e "Cumulonembo". Per continuare il viaggio, Orville dovrà giocare (dopo la scelta dei passeggeri) una carta "Parafulmine" in risposta alla "Folgore" e una "Bussola" per navigare nel "Cumulonembo".



Pericoli ed equipaggiamenti

In ordine crescente di pericolosità:

Nessun pericolo all'orizzonte

▶ **Non è richiesta alcuna carta.**

L'Aeronave è entrata in un cumulonembo denso e nero. Per orientarsi, il capitano deve utilizzare uno strumento di navigazione.

▶ **Gioca una carta**

"Equipaggiamento" Bussola.

"Non ci fermerà certo questa piccola nuvola. La mia bussola parla chiaro. Avanti tutta!"

Una folgore colpisce l'aeronave. Il capitano può salvare l'equipaggio deviando il fulmine.

▶ **Gioca una carta**

"Equipaggiamento" parafulmine.

"Finalmente una tempesta! Ci permetterà di ricaricare le batterie!"

Uccellacci Damok volteggiano sull'aeronave e cominciano ad avvicinarsi pericolosamente ai passeggeri.

▶ **Gioca una carta**

"Equipaggiamento" Corno.

"Le loro grida stridule sono niente in confronto al boato che posso fare con il mio Corno. OOOOOUUUAAAAAAHHHHH..."

Un'aeronave pirata appare all'orizzonte! I pirati sono pronti a tutto per entrare in possesso dei beni dei passeggeri e della stessa aeronave.

▶ **Gioca una carta**

"Equipaggiamento" Cannone.

"Che cosa è più pericoloso di un pirata? Ma certo! Un cannone che punta a un pirata!"

2 Ogni passeggero sceglie se continuare il viaggio

In questa fase del turno di gioco, i passeggeri (i giocatori ancora a bordo dell'aeronave), a partire dal giocatore seduto alla sinistra del capitano, dichiarano se essi vogliono continuare il viaggio (e quindi restano a bordo dell'aeronave) oppure no.

Ogni passeggero ha infatti 2 opzioni:

▶ Il passeggero valuta che il capitano abbia le capacità (ovvero le carte) per superare i pericoli e desidera restare a bordo. Dichiara **"Resto a bordo"** e prosegue il viaggio.

▶ Il passeggero valuta che il capitano non abbia le capacità per superare i pericoli e desidera scendere dall'aeronave. Dichiara **"Scendo"**.

In questo caso, riprende la propria pedina "Esploratore" e la fa scendere dall'aeronave sul suo gettone "Esploratore". Pesca la prima carta "Tesoro" dal mazzo corrispondente alla città dove ha abbandonato la nave e la tiene a faccia in giù davanti a sé, potendola controllare in qualsiasi momento.

Da questo momento egli non è più un passeggero, non partecipa più a questo viaggio e deve aspettare la partenza del prossimo.

NOTA Fino a questo punto, come detto, il capitano non può scendere (vedi *Dettagli pag. 7*).

Una volta che tutti i passeggeri hanno dichiarato la loro scelta e prima che il capitano giochi le proprie carte, tutti possono giocare alcune delle carte "Energia". Queste carte sono spiegate nella sezione "Carte" (pag. 6). Possono essere giocate più carte "Energia" durante lo stesso turno. Tutti, compreso il capitano, possono giocare carte "Energia".

Amelia si fida di **Orville** e decide di rimanere a bordo. **Amelroise** pensa che Orville non abbia le carte richieste e preferisce scendere. Si riprende la sua pedina "Esploratore" dall'aeronave e la mette sul proprio gettone "Esploratore". Pesca la prima carta "Tesoro" dal mazzo della Città dei Venti.



3 Il capitano affronta i pericoli della tappa

Il capitano sfida i pericoli indicati dai dadi e **deve usare** le carte “Equipaggiamento” in suo possesso per superarli. Il capitano deve giocare una carta per ogni dado.

NOTA Se più dadi mostrano lo stesso pericolo, il capitano, per superarlo, dovrà giocare un numero di carte “Equipaggiamento” pari al numero dei dadi indicanti quel pericolo.

4 Il capitano muove l'aeronave

Se il capitano ha superato tutti i pericoli giocando le carte “Equipaggiamento” (o “Turbo”) richieste, sposta l'aeronave verso la prossima città. **Tutte le carte giocate vanno nella pila degli scarti.**

Orville è un grande capitano: ha una carta “Equipaggiamento” Bussola ed una carta “Equipaggiamento” Parafulmine. Egli gioca queste due carte ed il viaggio continua per lui e per **Amelia**. **Ambroise**, poiché è sceso, guarda l'aeronave partire.



Se il capitano non è in grado di superare tutti i pericoli, allora egli non gioca **alcuna** carta “Equipaggiamento” e l'aeronave precipita, con tutti i passeggeri. Nessuno di questi passeggeri recupera una carta “Tesoro”! **Un nuovo viaggio ha inizio.**

Più tardi durante il viaggio, **Amelia** è il capitano. Per raggiungere la prossima città, deve tirare 2 dadi. **Orville** si fida e resta a bordo. Ma Amelia non possiede le carte richieste. Quindi, l'aeronave precipita. Né Amelia né Orville pescano una carta “Tesoro” per questo viaggio.



5 Il capitano passa il timone al prossimo giocatore

Qualunque sia stato l'esito del turno precedente, il primo passeggero alla sinistra del capitano diventa il nuovo capitano.

NOTA Un giocatore che è già sceso non fa più parte del viaggio e quindi non può più essere il capitano.

Dopo che l'aeronave è precipitata, **Ambroise** diventa capitano, perché si trova alla sinistra di **Amelia**, il vecchio capitano, che è nuovamente passeggero tornata a bordo in quanto inizia un nuovo viaggio.



Un nuovo viaggio

Se un giocatore possiede una collezione di tesori che arriva ad almeno 50 punti, egli lo dichiara e mette fine alla partita. Se nessuno fa questo annuncio allora si procede con i seguenti passi:

- L'aeronave viene di nuovo posta sulla prima città.
- Tutte le pedine esploratore tornano a bordo dell'aeronave.
- Ogni giocatore pesca una nuova carta “Equipaggiamento” dal mazzo.

Fine del gioco

Prima dell'inizio di un nuovo viaggio, **se uno o più giocatori possiedono 50 o più punti**, essi devono annunciare la fine della partita.

Il giocatore con il punteggio più alto è dichiarato il vincitore.



Carte

Carte "Turbo" (x8)



Ogni carta "Turbo" permette al capitano di superare uno ed un solo pericolo (una faccia di dado), qualunque esso sia. **Il capitano può scegliere di non giocarla** (al contrario delle carte "Equipaggiamento"). Può usare tutte le carte "Turbo" che desidera.

Carte "Energia": Sbarco Forzato (x2)



Condizioni per giocarla:

- Il giocatore è un passeggero oppure il capitano.
- Tutti i passeggeri hanno già dichiarato la loro decisione di continuare o meno il viaggio.
- Il capitano non ha ancora giocato le sue carte "Equipaggiamento".

Risultato: chi gioca questa carta sceglie un altro passeggero (non il capitano) e lo costringe a scendere dall'aeronave ed a sbarcare sulla città sotto di essa. Lo sbarcato prende la sua pedina e la pone sul proprio gettone Esploratore. Prende poi la prima carta "Tesoro" della città e termina così il suo viaggio.

Carta "Energia": Jetpack (x2)



Condizioni per giocarla:

- Il giocatore è un passeggero oppure il capitano.
- L'aeronave sta precipitando.

Risultato: chi gioca questa carta scende a terra dolcemente utilizzando il suo Jetpack.

Il giocatore può prendere la prima carta "Tesoro" della città sopra la quale si trova l'aeronave, come se fosse sceso prima che il capitano affrontasse i pericoli.

Carte "Energia": Rotta alternativa (x2)



Condizioni per giocarla:

- Il giocatore è un passeggero oppure il capitano.
- Tutti i passeggeri hanno già dichiarato la loro decisione di continuare o meno il viaggio.

Risultato: questa carta permette al capitano di ritirare tutti i dadi che desidera.

NOTA

Può essere giocata anche se il capitano ha già dichiarato di poter affrontare le sfide.

I passeggeri non possono cambiare la loro decisione una volta che i dadi sono stati nuovamente lanciati.

Carte "Energia": Sabotaggio! (x2)



Condizioni per giocarla:

- Giocabile da ogni esploratore (anche se non è più a bordo dell'aeronave).
- Tutti i passeggeri hanno già dichiarato la loro decisione di continuare o meno il viaggio.

Risultato: questa carta costringe il capitano a ritirare tutti i dadi con la faccia bianca (senza pericoli).

NOTA

Può essere giocata anche se il capitano ha già dichiarato di poter affrontare le sfide. I passeggeri non possono cambiare la loro decisione una volta che i dadi sono stati nuovamente lanciati.

Carte "Tesoro": Cannocchiale magico (x4)



Attenzione: queste carte sono presenti soltanto nelle prime 4 città.

Condizioni per giocarla:

- Il giocatore è un passeggero oppure il capitano.
- Tutti i passeggeri hanno già dichiarato la loro decisione di continuare o meno il viaggio.
- Il capitano ha annunciato di non essere in grado di affrontare i pericoli.

Risultato: permette al capitano di trovare una rotta che gli permetta di raggiungere la città successiva senza insidie. Tutti i pericoli sono quindi ignorati. Una carta "Cannocchiale magico" inutilizzata vale 2 punti alla fine della partita, come una normale carta tesoro.

Precisazioni

► Cosa fare se il mazzo “Equipaggiamento” si esaurisce?

Mescolate la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo.

► Cosa accade se non ci sono più tesori in una città?

Questa città non fa più parte del viaggio e l'aeronave **non si fermerà più qui**. Per simboleggiare questo, la tessera della città viene girata o rimossa. Se un passeggero scende e prende l'ultima carta “Tesoro” di una città, nessun altro passeggero può sbarcarvi.

► Cosa succede se il capitano è solo sull'aeronave quando raggiunge una città?

Invece di tirare i dadi “Pericolo” per cercare di raggiungere la città successiva, può decidere di scendere dall'aeronave e prendere la corrispondente carta “Tesoro”. Se lo fa, il viaggio termina ed uno nuovo ricomincia, partendo dalla prima città.

E' inteso che il capitano può anche decidere di continuare da solo il viaggio...

Amelia è il capitano, **Orville** è l'unico passeggero. Dopo che Amelia ha lanciato i dadi, Orville decide di scendere dall'aeronave. Amelia non può scendere adesso perché erano in due a bordo all'inizio del turno.

Amelia dunque prosegue e riesce a superare i pericoli ed a raggiungere la città successiva. Adesso è l'unica a bordo all'inizio del turno. Sceglie di fermarsi, non tira alcun dado e pesca la prima carta “Tesoro” della città su cui è scesa.

► Che accade se l'aeronave raggiunge l'ultima città (25)?

In senso orario, partendo dal capitano, ogni giocatore a bordo prende una carta “Tesoro” da quella città. Può succedere che uno o più giocatori restino senza tesoro: che sventura per loro! Un nuovo viaggio comincia ripartendo dalla prima città.

Nota: è sempre ammesso contare le carte “Tesoro” rimanenti in una città (senza guardarle).

► Il capitano è obbligato a giocare carte “Equipaggiamento”?

Sì. Tuttavia, non può essere forzato a giocare carte “Turbo”.

► È consentito parlare tra passeggeri e capitano se restare o meno a bordo?

Sì! Celestia è più divertente quando i giocatori provano a influenzarsi a vicenda.

Variante Esploratori novelli

► Le carte “Energia” vengono messe da parte, non si usano in questa variante.

► Le carte Tesoro “Cannocchiale Magico” vengono messa da parte come quelle precedenti.

► Le carte “Turbo” invece restano in gioco.

► La fine della partita è diversa:

all'inizio di ogni viaggio, i giocatori controllano il numero di tesori differenti in loro possesso. Il gioco finisce appena almeno un giocatore possiede 5 tipi diversi di tesoro.

Quindi i punti vengono conteggiati come nelle regole normali.

Tanguy, Luke e Buck stanno giocando con le regole per “Esploratori principianti”.

Quando iniziano un nuovo viaggio, verificano i loro tesori.

Anche se Tanguy ha 7 carte “Tesoro” e pensa di essere vicino a vincere, non può dichiarare la fine della partita, perché possiede solo 4 tipi di tesoro.

Più tardi nella partita Tanguy riesce a pescare il quinto tipo differente di tesoro: egli deve dichiarare la fine della partita solo quando l'aeronave sarà ripositionata sulla prima città.

Tuttavia, Buck, che possiede solo 4 carte, vince la partita perché ha fatto più punti.

Schema di un turno

1 Se il capitano è solo a bordo, può abbandonarla (→ 9).



2 Il capitano tira i dadi.



tira i dadi.



3 I passeggeri scelgono se restare o meno sull'aeronave.



4 La carta "Sbarco Forzato" può essere giocata da qualsiasi giocatore presente sull'aeronave.

5 Il capitano dichiara se può giocare le carte "Equipaggiamento" o no.



6 Le carte "Jetpack", "Rotta alternativa" e "Sabotaggio!" possono essere giocate.

7 Il capitano gioca le carte necessarie. O il capitano/passeggeri possono giocare la carta "Cannocchiale Magico".



8 Se il viaggio continua, il capitano cambia (→ 1).



9 Se un nuovo viaggio inizia, tutti i giocatori pescano una nuova carta "Equipaggiamento" dal mazzo e mettono la loro pedina sull'aeronave, posta sulla prima città. Il capitano cambia (→ 2).



Carte "Equipaggiamento"



Chi > Capitano / Passeggeri

Quando > L'aeronave sta precipitando

Risultato > Il giocatore può prendere la carta "Tesoro"



Chi > Capitano / Passeggeri

Quando > L'aeronave sta precipitando

Risultato > Permette al capitano di ritirare quanti dadi egli desidera



Chi > Tutti i giocatori

Quando > Quando il capitano gioca le sue carte

Risultato > Obbliga il capitano a ritirare tutti i dadi senza bianchi (senza pericoli)



Chi > Capitano / Passeggeri

Quando > Tutti i passeggeri hanno già dichiarato la loro decisione di continuare o meno il viaggio

Risultato > Obbliga un passeggero selezionato a scendere dall'aeronave e prendere la carta "Tesoro"



Chi > Capitano / Passeggeri

Quando > L'aeronave sta precipitando

Risultato > Permette al capitano e ai passeggeri di raggiungere la città successiva senza giocare carte "Equipaggiamento"

Aaron Weissblum > Autore

Aaron Weissblum vive nel Maine (USA) con sua moglie Kate e il loro gatto. Aaron crea giochi e rompicapo quando non è in sella alla sua bicicletta o non è ad intagliare.

Gaétan Noir > Illustratore

Gaétan Noir è un illustratore francese nato nel 1984 e residente a Lione. Un tuttofare, con interessi trasversali in diversi campi, dai videogame ai cartoni animati sempre affrontati attraverso l'illustrazione.

Philippe Christin > Ideatore aeronave

Esperto informatico, pratica diversi hobby creativi come la pittura, le miniature ed anche il 3D.

Ringraziamenti

Grazie a tutti coloro che hanno contribuito e creduto in Celestia!

BLAM!