

2 – 6 игроков | 8 + | 30 мин



Правила игры

Селестия

Во время своих приключений Гулливер пытался найти дивную страну Селестию, но тщетно. Нынешним же искателям это удалось, и теперь они путешествуют по городам сказочной страны в поисках спрятанных сокровищ. Во время путешествия им придётся встретиться с многочисленными опасностями. Смогут ли отважные путешественники пережить штормы, одолеть пиратов Локхарта и птиц Дамок? Кто окажется самым смелым капитаном? Будет ли храбрость вознаграждена?



Состав игры

Основная игра

- ▶ 78 карт сокровищ, распределённых по городам (см. количество на картинке)

 ×1	 ×2	 ×3	 ×5	→	
 ×1	 ×2	 ×3	 ×5	→	
 ×1	 ×1	 ×3	 ×5	→	
 ×1	 ×1	 ×3	 ×5	→	
	 ×3	 ×6	→		
	 ×3	 ×6	→		
		 ×6	→		
		 ×6	→		
		 ×6	→		

- ▶ Сборный воздушный корабль
- ▶ 6 фигурок искателей приключений
- ▶ 6 жетонов искателей приключений
- ▶ 9 овальных тайлов городов
- ▶ 4 кубика препятствий
- ▶ Набор наклеек для карт с описанием их эффектов. Используйте наклейки по желанию.

- ▶ 8 специальных карт (по 2 карты 4 видов)



- ▶ 68 карт снаряжения



- 20 компасов (голубые)
- 18 громоотводов (жёлтые)
- 16 клаксонов (красные)
- 14 пушек (чёрные)

- ▶ 8 карт турбо



Дополнение

«Рука помощи»

- 14 карт «Рука помощи»
- 8 карт «Улучшенное снаряжение»
- 6 карт «Искатель приключений»
- 4 специальные карты

Дополнение

«Бунт на корабле»

- 4 карты «Шлюпка»
- 6 специальных карт
- 1 сборная шлюпка

Бонусы

- 1 город Подъёлкино
- 1 город Матрёшбург
- 1 город Боскалюмия
- 2 карты «Абордажный крик»
- 2 карты «Проводник»

Подготовка к игре

① Выложите на стол 9 тайлов городов в порядке возрастания номеров на них (первый – с числом 1 и далее до числа 25).

② Рубашки карт сокровищ имеют одинаковую картинку с тайлами городов. Перетасуйте отдельно карты сокровищ каждого города и положите напротив соответствующего тайла лицом вниз.

③ Поставьте воздушный корабль на первый город (тайл с числом 1).

④ Каждый игрок выбирает себе жетон искателя приключений, кладёт его перед собой, а фигурку искателя приключений того же цвета ставит на корабль.

⑤ Объедините специальные карты, карты снаряжения и турбо в одну колоду, перемешайте и раздайте каждому игроку:

- по 8 карт (для 2-3 игроков)
- по 6 карт (для 4 и более игроков)

После этого игроки могут посмотреть свои карты.

Совет: Чтобы вам было легче освоить игру, не используйте эти специальные карты в вашей первой игре.



⑥ Оставшиеся в этой колоде карты положите на стол в удобное для всех место стопкой лицом вниз.

⑦ Первым капитаном становится игрок, который последним путешествовал на корабле.



Сброс



У *Анны*, *Олега* и *Александра* по 8 карт в руке. Они ставят воздушный корабль в первый город и помещают в него фигурки искателей приключений.

Цель игры

Игрокам предстоит открывать новые города, собирать сокровища и зарабатывать победные очки. Тот, кто наберёт больше всех очков к концу игры, объявляется победителем.

Описание игры

Игра состоит из нескольких раундов, в течение которых искатели приключений путешествуют по городам на воздушном корабле, направляясь в Мэйдзи — город света (тайл с числом 25).



ВАЖНО Во время игры участники будут попеременно играть следующие роли.

Капитан: Этот игрок управляет кораблём в течение раунда. Он будет преодолевать опасности, встречающиеся на пути от одного города к другому.

Пассажиры: Это все остальные игроки, которые находятся на воздушном корабле и путешествуют вместе с капитаном.

Каждый игрок становится капитаном воздушного корабля по очереди. Задача капитана — перевезти всех пассажиров в следующий город, преодолевая встречающиеся на пути опасности. Задача пассажиров — выбрать одно из двух действий:

- остаться на корабле, рассчитывая, что капитан преодолеет опасности и перевезёт их к городу с более ценными сокровищами,
- сойти в городе, которого достиг корабль, получив одну из его карт сокровищ.

Если капитану удаётся пройти испытания (используя карты снаряжения), путешествие продолжается, в противном случае происходит кораблекрушение.

Порядок раунда

Каждый раунд состоит из 5 фаз.

1. Капитан определяет препятствия.
2. Пассажиры решают остаться либо сойти с корабля.
3. Капитан играет карты снаряжения.
4. Полёт корабля к следующему городу либо крушение.
5. Смена капитана.

1 КАПИТАН ОПРЕДЕЛЯЕТ ПРЕПЯТСТВИЯ

Для того чтобы определить, с какими препятствиями столкнётся корабль на пути к следующему городу Селестии, капитан:

- берёт столько кубиков, сколько указано на тайле города, куда летит корабль;
- бросает кубики.

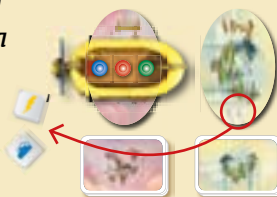
Чтобы продолжить путешествие, капитан должен будет сыграть из своей руки по одной карте снаряжения на каждое выпавшее препятствие.

Подробное описание препятствий и карт снаряжения находится на следующей странице.

ВАЖНО После броска кубиков капитан не выкладывает карты до тех пор, пока все пассажиры не примут решение: продолжают ли они путешествие или сойдут в городе, которого достиг корабль.

Олег — капитан в первом раунде. Корабль находится в городе под номером 1. Олег бросил 2 кубика, на которых выпали «Молния» и «Туман». Чтобы двигаться дальше (после решения пассажиров),

ему нужно использовать карту «Громоотвод» для препятствия «Молния» и карту «Компас» для полёта в «Туман».



2 ПАССАЖИРЫ РЕШАЮТ ОСТАТЬСЯ ЛИБО СОЙТИ С КОРАБЛЯ

Начиная с игрока, сидящего слева от капитана, и далее по часовой стрелке, пассажиры (игроки, находящиеся на корабле) объявляют, хотят ли они продолжить путешествие (то есть остаться на борту воздушного корабля) или нет.

ВАЖНО Капитан должен объявить сколько карт есть у него в руке, если его об этом спросит пассажир.

Действия пассажиров

► Если пассажир считает, что капитан сможет преодолеть выпавшие в этом раунде препятствия, он говорит: «Я лечу» и остаётся на корабле.

► Если кто-то из пассажиров считает, что капитан не справится с задачей, он говорит: «Я ухожу», вынимает из корабля фигурку своего цвета и переставляет её на свой жетон.

Сошедшие в городе игроки по очереди берут верхние карты сокровищ из соответствующей коло-

ды. Игроки хранят полученные карты сокровищ перед собой лицом вниз и могут их смотреть в любое время.

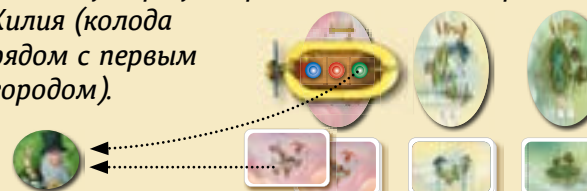
С этого момента игроки, сошедшие с корабля, не являются пассажирами, они ждут начала следующего путешествия.

ВАЖНО Капитан не может отказаться от путешествия и сойти с корабля, за исключением особых случаев (см. подробнее в разделе «Ответы на вопросы» на стр. 7).

После того, как все пассажиры объявили о своих намерениях, и до того, как капитан сыграет (или не сыграет) свои карты снаряжения, все игроки (включая капитана) могут сыграть любое количество специальных карт (смотрите описание на стр. 6).

Игроки действуют без соблюдения очерёдности. Однако, по желанию они могут договориться играть специальные карты по очереди, начиная с игрока, сидящего слева от капитана и двигаясь по часовой стрелке.

Анна доверяет Олегу: она решает остаться на воздушном корабле. Александр решает сойти. Он забирает свою фигурку с корабля и ставит её на свой жетон. Александр берёт одну карту сокровищ из колоды города Хилия (колода рядом с первым городом).



3 КАПИТАН ИГРАЕТ КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Чтобы пройти испытания, выпавшие на кубиках, капитан обязан использовать карты снаряжения, которые у него есть: по одной карте на одно препятствие (один кубик).

ВАЖНО Если на нескольких кубиках выпадают одинаковые препятствия, капитан должен выложить карты снаряжения на каждое из них.

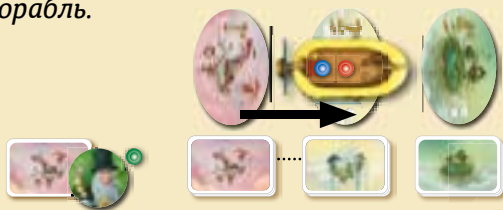
Сценарий 1. Если капитан преодолел все препятствия, выложив необходимые карты снаряжения или турбо, то корабль перемещается в следующий город. **Все использованные карты кладутся в стопку сброса.**

Сценарий 2. Если у капитана нет необходимых карт снаряжения для преодоления препятствий и он не хочет или не может использовать карты турбо, то корабль терпит крушение. **В этом случае капитан не играет ни одну из своих карт.**

4 ПОЛЁТ КОРАБЛЯ К СЛЕДУЮЩЕМУ ГОРОДУ ЛИБО КРУШЕНИЕ

Преодолев препятствия, корабль перелетает к следующему городу. Затем происходит смена капитана и продолжение полёта.

У капитана *Олега* есть карты, чтобы справиться с препятствиями. Для него и *Анны* путешествие продолжается. *Александр*, оставшись в городе, наблюдает, как удаляется корабль.



В противном случае корабль терпит крушение, происходит смена капитана, начинается новое путешествие.

5 СМЕНА КАПИТАНА

Если корабль удачно перелетел к новому городу Селестии, то капитан передаёт управление игроку, который на данный момент является пассажиром корабля и сидит слева от него. Новый раунд полёта начинается с фазы 1 «Капитан определяет препятствия».

ВАЖНО Игрок, покинувший борт воздушного судна, не может стать капитаном.

Новым капитаном становится *Анна*. Она бросает 2 кубика. *Олег* решает остаться на борту, но у *Анны* не оказывается нужных карт. Корабль терпит крушение, *Олег* и *Анна* не получают карт сокровищ.



Если произошло кораблекрушение, то все игроки возвращают на корабль свои фигурки. Капитаном становится игрок, сидящий слева от предыдущего капитана. После этого начинается новое путешествие.

После крушения *Александр* становится новым капитаном (он сидит слева от *Анны* и возвращается на борт, потому что начинается новое путешествие).



Новое путешествие

Новое путешествие начинается, если:

- ▶ корабль потерпел крушение,
- ▶ корабль добрался до Мэйдзи (город 25).

Перед началом нового путешествия:

- ▶ каждый игрок берёт по 1 карте из колоды снаряжения;
- ▶ корабль с фигурками всех игроков возвращается в город Хилия (город 1).

Новое путешествие начинается с фазы 1 «Капитан определяет препятствия» (см. описание на стр. 3).

Помните, чем дольше длится полёт, тем более ценные сокровища могут встретиться игрокам. Самая ценная награда ждёт в самом отдалённом городе Мэйдзи.

Конец игры

Подсчёт очков ведётся перед началом каждого нового путешествия. Если один или несколько игроков набирают 50 или более очков на полученных ими картах сокровищ, игра заканчивается.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем.

В случае ничьей побеждает игрок с большим количеством неповторяющихся карт сокровищ.

Препятствия и снаряжение

Путешествие без осложнений.

- ▶ **Не требует карт для преодоления препятствий.**

Корабль входит в туман, ничего не видно. Нужен инструмент для навигации.

- ▶ **Используйте карту «Компас».**

«Эти маленькие облачка не остановят нас. Мой компас укажет нам путь!»

Молния ударила в корабль. Капитан может спасти команду, отведя удар.

- ▶ **Используйте карту «Громоотвод».**

«Наконец-то гроза, зарядим наши батареи».

Всё более частые нападения птиц угрожают пассажирам.

- ▶ **Используйте карту «Клаксон».**

«Их крики – ничто против моего клаксона».

На горизонте появился пиратский воздушный корабль. Они намерены забрать вещи пассажиров, если не весь наш корабль целиком.

- ▶ **Используйте карту «Пушка».**

«Что может быть опаснее пиратов? Пушка, которая стреляет в пиратов!»



Описание карт сокровищ

МАГИЧЕСКАЯ ПОДЗОРНАЯ ТРУБА (×4)



Кто ► Пассажир или капитан корабля.

Когда ► Решение пассажиров объявлено. Капитан заявил, что не может пройти испытание. Все игроки закончили играть специальные карты.

Эффект ► Карта позволяет преодолеть все препятствия на пути к следующему городу, выпавшие на кубиках.

Каждая неиспользованная «Магическая подзорная труба» приносит 2 победных очка в конце игры.

ВАЖНО ► Эти карты есть только в первых четырёх городах. В случае, если карта «Магическая подзорная труба» была сыграна после того, как капитан покинул корабль с помощью карты «Реактивный ранец», то корабль продолжает полёт, а новым капитаном становится пассажир, сидящий слева от него.

Описание специальных карт

ТУРБО (×8)



Кто ► Капитан корабля.

Когда ► Решение пассажиров объявлено.

Эффект ► Каждая карта турбо позволяет игнорировать одно любое препятствие (один кубик). Капитан имеет право не пользоваться этой картой (в отличие от карт снаряжения) или может использовать несколько таких карт сразу.

ОБХОДНОЙ ПУТЬ (×2)



Кто ► Пассажир или капитан корабля.

Когда ► Решение пассажиров объявлено.

Эффект ► Карта позволяет капитану перебросить один или несколько любых кубиков. Карту можно использовать, даже если капитан уже сообщил, что не может принять вызов и преодолеть препятствия.

ВАЖНО ► Пассажиры не могут менять своё решение (продолжать путешествие или нет) после того, как капитан перебросил кубики.

ВЫСАДКА (×2)



Кто ► Пассажир или капитан корабля.

Когда ► Решение пассажиров объявлено. Капитан ещё не сыграл свои карты снаряжения.

Эффект ► Игрок, использующий эту карту, выбирает другого пассажира (не капитана). Выбранный пассажир вынужден сойти с корабля. Он берёт карту сокровищ города, в котором высадился, и заканчивает здесь своё путешествие.

РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ (×2)



Кто ► Пассажир или капитан корабля.

Когда ► Капитан заявил, что не может пройти испытание.

Эффект ► Любой из игроков может воспользоваться этой картой и мягко спуститься на землю с помощью реактивного ранца. Он берёт карту сокровищ города, из которого корабль выдвинулся, как если бы он остался в нём перед отлётом.

ВАЖНО ► Если капитан покинул корабль на реактивном ранце, то новым капитаном становится пассажир, сидящий слева от сбежавшего капитана.

ТЯЖЁЛЫЙ УДАР (×2)



Кто ► Все игроки (даже покинувшие корабль).

Когда ► Решение пассажиров объявлено.

Эффект ► Карта обязывает капитана перебросить кубики, выпавшие белой стороной (без препятствий). Карту можно использовать, даже если капитан уже сообщил, что не может принять вызов и преодолеть препятствия.

ВАЖНО ► Пассажиры не могут менять своё решение (продолжать путешествие или нет) после того, как капитан перебросил кубики.



Ответы на вопросы

► Что делать, если колода закончилась?

Возьмите все карты из стопки сброса, перемешайте и сформируйте из них новую колоду.

► Что делать, если в городе закончились карты сокровищ?

Этот город перестаёт быть частью путешествия, и воздушный корабль больше в нём не останавливается. Тайл с городом убирается из игры или переворачивается лицевой стороной вниз. Если один из пассажиров сошёл в этом городе и взял последнее сокровище, то ни один из пассажиров больше не может сойти здесь.

► Что происходит, если капитан – единственный из игроков, кто долетел до города на корабле?

В этом случае капитан вправе выбрать.

1. Перелететь в следующий город, для чего по обычным правилам капитан бросает кубики и преодолевает опасности.

2. Сойти с корабля и взять одну карту сокровищ того города, которого достиг корабль. Тогда путешествие заканчивается, и корабль начинает новое из Хилии (город 1).

Анна – капитан, Олег – единственный пассажир. После броска кубиков, Олег решает сойти с корабля, а Анне приходится остаться и преодолевать опасности, так как в начале раунда на борту были пассажиры. Анна проходит испытание и перемещает корабль в следующий город. В начале нового раунда она остаётся единственным игроком на корабле и решает сойти с корабля, поэтому не бросает кубики и берёт одну карту сокровищ.

► Что происходит, если корабль достиг последнего города (под номером 25)?

Начиная с капитана, по часовой стрелке, каждый игрок на борту корабля берёт по 1 карте сокровищ. Может произойти так, что сокровищ не хватит на всех игроков, тогда сокровища достаются не всем. После этого начинается новое путешествие, и корабль возвращается в город под номером 1. В ходе игры позволяет, не глядя на лицевую сторону, пересчитывать карты сокровищ, лежащие в городах.

► Должен ли капитан использовать карту снаряжения?

Да. При этом капитан не обязан использовать карты турбо.

► Разрешается ли игрокам обсуждать ход действий до того, как они объявят, кто остаётся на корабле?

Да! Игра становится гораздо веселее, когда игроки стараются влиять на решения друг друга.

Города Селести

1. Хилия (Healia)
2. Дарджилая (Darjeelaya)
4. Канопея (Kanopea)
6. Брасподи (Braspody)
9. Йимирок (Ymirok)
12. Барбадаль (Barbadahl)
15. Кайрос (Kairos)
20. Макахала (Makahala)
25. Мэйдзи (Meiji)



Варианты игры

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ АВТОР БРУНО КАТАЛА

Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре по основным правилам со следующими изменениями.

- ▶ При подготовке колоды карт снаряжения возьмите следующие карты: 15 компасов, 13 громовых отводов, 11 клаксонов, 9 пушек.
- ▶ Для каждого города возьмите только 5 случайных карт сокровищ, перемешайте и положите напротив соответствующего тайла лицом вниз.
- ▶ Каждый игрок выбирает 3 фигурки искателей приключений и ставит их на корабль – это его команда. Игрок забирает себе соответствующие жетоны искателей приключений.

Ход игры

ВАЖНО Команда каждого игрока состоит из 3 искателей приключений.

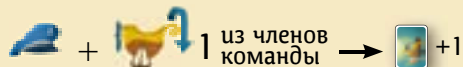
Играйте по основным правилам со следующими изменениями.

0 ПОДГОТОВКА К ПУТЕШЕСТВИЮ

Перед броском кубиков капитан может решить оставить одного члена своей команды в текущем городе, чтобы взять количество карт снаряжения, равное количеству кубиков, указанному на тайле города, где в данный момент находится корабль.

ВАЖНО Действие фазы 0 не может быть выполнено, если на корабле остался только 1 член вашей команды. Если вы единственный игрок, чьи искатели приключений остались на корабле, и вы решаете подготовиться к путешествию, то вы затем обязаны продолжить путь и бросить кубики, чтобы определить препятствия (см. «Порядок раунда» на стр. 3).

Александр – капитан, и он решает подготовиться к путешествию, чтобы повысить шансы на преодоление препятствий. Он забирает фигурку одного своего искателя приключений из корабля и ставит её на тайл города 2 «Дарджилая», где в данный момент находится воздушное судно. Затем он берёт 2 карты из колоды, потому что на тайле города изображено 2 кубика.



Он бросает кубики, чтобы определить препятствия. Теперь Олег решает, лететь дальше или остаться.

Получение сокровищ

Если игрок решает не лететь дальше, он берёт из колоды карт сокровищ столько карт, сколько фигурок членов его команды находится на корабле. Игрок смотрит карты, которые он взял, оставляет себе только 1 из них, а остальные замешивает обратно в колоду. Если игрок может взять из колоды только 1 карту, то выбора у него нет, он оставляет себе эту карту.

Затем он забирает все фигурки своих искателей приключений из корабля и размещает перед собой.

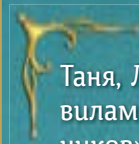
Конец игры

Условия окончания игры остаются без изменений. Игра заканчивается, когда хотя бы один игрок наберёт 50 или более победных очков.



Правила игры для начинающих путешественников

- ▶ Специальные карты убираются из игры, они не используются.
- ▶ Карты сокровищ «Магическая подзорная труба» также убираются из игры.
- ▶ Карты турбо остаются в игре.
- ▶ Условия окончания игры меняются. Перед началом нового путешествия игроки проверяют количество различных видов добытых сокровищ. Игра заканчивается, когда у одного из игроков оказываются карты с 5 разными видами сокровищ. Очки подсчитываются обычным способом.



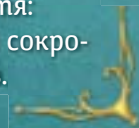
Таня, Лёша и Петя играют по правилам «Начинающих путешественников».

Перед новым путешествием игроки проверили свои карты.

Хотя у Тани уже есть 7 карт сокровищ, она не может закончить игру, так как среди них только 4 разных вида сокровищ.

В ходе игры ей удаётся добыть 5-й вид сокровищ, и в начале следующего путешествия она сообщает об окончании игры.

Однако выигрывает игру Петя: хотя у него только 4 карты сокровищ, он набрал больше очков.



ДОПОЛНЕНИЕ

Рука помощи

Подготовка к игре

► Добавьте 14 карт «Рука помощи», 8 карт «Улучшенное снаряжение» и 4 новые специальные карты в колоду из основной игры.

► Каждый игрок случайным образом получает фишку и берёт соответствующую карту «Искатель приключений». Конечно, вы можете выбрать вашего любимого персонажа.

► Завершите подготовку согласно правилам основной игры «Селестия».

Ход игры

С этим дополнением вы сможете воспользоваться новыми картами «Рука помощи», чтобы избежать кораблекрушения, а карты «Улучшенное снаряжение» позволят вам противостоять самым суровым условиям Селестии.

Ваши персонажи дадут вам особые способности, а новые специальные карты помогут вам взять верх над соперниками.

Карты «Улучшенное снаряжение»

Эти новые карты позволят вам преодолеть сразу два одинаковых препятствия (2 кубика с одним и тем же символом) с помощью одной карты «Улучшенное снаряжение». Новые карты действуют как и остальные карты снаряжения. Капитан обязан сыграть «Улучшенное снаряжение», даже если он столкнулся только с одним препятствием. Сдачи не будет!



Специальные карты

НАЁМНИК (×2)



Кто ► Все игроки.

Когда ► Перед тем, как капитан бросит кубики.

Эффект ► Капитан должен кинуть ещё 1 кубик.

ШВАРТОВКА (×2)



Кто ► Все игроки.

Когда ► Капитан сыграл свои карты снаряжения.

Эффект ► Корабль остаётся на месте и не перелетает в следующий город. Капитан сбрасывает карты, которые он использовал для преодоления препятствий. Следующий пассажир становится капитаном.

Карты «Рука помощи»

Эти карты могут использовать только пассажиры корабля.



► Когда капитан объявляет о крушении корабля, все пассажиры (и только они!) могут сыграть (если хотят) одну или несколько карт «Рука помощи». Игроки выкладывают карты на стол **лицом вниз**, а затем одновременно открывают их.

► Если у капитана в руке есть карты снаряжения, позволяющие преодолеть препятствие в сочетании с выложенными картами «Рука помощи», то капитан обязан сыграть их. Корабль продолжает путешествие. Каждая карта «Рука помощи» позволяет преодолеть одно препятствие с тем же символом.

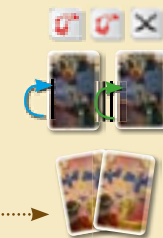
► После этого все выложенные карты «Рука помощи» сбрасываются, не важно, потерпел корабль крушение или нет.

► Если корабль терпит крушение, нельзя сыграть дополнительные карты «Рука помощи» в этом путешествии, но можно использовать специальные карты.

Внимание! Игрок не может использовать карты «Рука помощи», пока он капитан!

Внимание! Если игроки одновременно сыграли свои карты, примените их эффекты в порядке очередности хода.

Капитан не в силах преодолеть эти препятствия. Два пассажира (А и Б) решают сыграть свои карты «Рука помощи». Они кладут их лицом вниз и одновременно открывают. Капитан играет две карты снаряжения.



Все препятствия устранены, путешествие продолжается. Все карты «Рука помощи» сбрасываются.

Конец игры

Условие окончания игры остаётся неизменным: как только один из игроков набирает 50 или более очков на картах сокровищ.

Однако при подсчёте очков игроки теряют по 2 очка за каждую оставшуюся у них карту «Рука помощи».

Игрок набрал 50 очков и объявил об окончании игры. Однако у него в руке остались 2 карты «Рука помощи», поэтому он теряет 4 очка и заканчивает игру только с 46 очками.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок с большим количеством неповторяющихся карт сокровищ.

Карты «Искатель приключений»

Вы начинаете игру с одной картой «Искатель приключений». Разместите её на столе перед вами. Каждый персонаж имеет свою уникальную способность, которая может быть использована один раз за игру.

АМЕЛИЯ ЛОРНА-ЛОУ / ЛОРД ХОКИНС

Когда ► Корабль терпит крушение.

Способность ► Сбросьте по своему выбору 1 карту сокровищ, чтобы перебросить все кубики.

МЕЛ КАТАНСКИ / ОРВИЛЛ РАССЕЛ К

Когда ► Корабль терпит крушение.

Способность ► Вы становитесь капитаном и должны сыграть необходимые карты снаряжения. Став новым капитаном, вы можете играть специальные карты, но не карты «Рука помощи».

СОНЯ БЛИКСЕН / АМБРУАЗ СЕПТИМУС

Когда ► Корабль терпит крушение.

Способность ► Игнорируйте все препятствия «Пираты» (вам не нужны карты снаряжения для сражения с ними, и эти кубики не могут быть переброшены эффектами других карт).

ЭЛИШЕНИ ЭЙОТА / ГОВАРД МАКФЕРТИ

Когда ► Корабль терпит крушение.

Способность ► Возьмите 2 верхние карты из колоды снаряжения. Выложите их перед собой лицом вверх и используйте, чтобы преодолеть препятствия. Карты «Рука помощи» в этом случае также можно использовать. Затем карты сбрасываются, не важно, потерпел корабль крушение или нет.

КЛАУДИЯ ХАРКЕР / АЛЕКСЕЙ ТИМОВИЧ

Когда ► До того, как вы или другой капитан бросите кубики.

Способность ► Вы можете убрать 2 кубика препятствий (если после этого кубиков не осталось, препятствие считается пройденным).

ВИКТОРИЯ ДЕ БЕКЛИСС / МАРКУС ХАРТМЕН

Когда ► Решение пассажиров объявлено.

Способность ► Выберите одного из игроков, он должен или уйти с вами с корабля, или остаться с вами на корабле по вашему выбору.



Бунт на корабле

Подготовка к игре

- Добавьте 4 карты «Шлюпка» и 6 новых специальных карт в колоду основной игры.
- Поместите фигурку шлюпки на игровое поле рядом с кораблём.
- Завершите подготовку согласно правилам основной игры «Селестия».

Ход игры

С помощью этого дополнения вы можете сыграть карту «Шлюпка» и продолжить ваше путешествие самостоятельно. Капитан шлюпки встретит все опасности в одиночку — кто не рискует, тот не выигрывает! Оба капитана (корабля и шлюпки) бросают кубики отдельно!

Карты «Шлюпка»

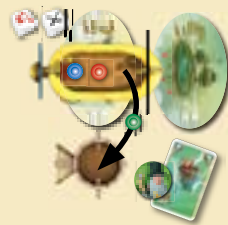


- В фазе 2, когда каждый из пассажиров решает, будет ли он (она) продолжать путешествие, возможно новое действие: «Я пересяду в шлюпку!» (если шлюпка не занята).

В шлюпке есть только одно место и его получает первый из игроков, сыгравший специальную карту «Шлюпка». Пассажиры оглашают своё решение по часовой стрелке, начиная с игрока, сидящего слева от капитана. Пассажир, решивший продолжить путешествие самостоятельно, кладёт перед собой карту «Шлюпка», ставит шлюпку в один город с кораблём и перемещает в неё свою фигурку. Игрок сбрасывает карту «Шлюпка» после того, как покинул шлюпку по любой причине. Шлюпка при этом становится доступна для других игроков.

ВАЖНО В каждой фазе игры сначала выполняются действия на корабле, затем — на шлюпке.

Олег становится капитаном и бросает кубики. Пассажиры решают, стоит ли им остаться на корабле или сойти. Анна остаётся на корабле, Александр хочет пересечь в шлюпку. Он играет карту «Шлюпка», ставит фигурку шлюпки рядом с кораблём и переставляет туда свою фигурку. Другие игроки не могут использовать шлюпку, пока она не освободится.



- Во время фазы 3, прежде чем сыграть карты, капитан корабля также имеет право сказать: «Я пересяду в шлюпку!» (если она не занята). Капитан кладёт перед собой карту «Шлюпка», ставит фигурку шлюпки рядом с кораблём и перемещает туда свою фигурку. Пассажир слева от капитана становится новым капитаном и попробует справиться с препятствиями (другие участники не могут изменить своё решение).

Представим, что Александр решил остаться на корабле. В этом случае капитан Олег может сыграть карту «Шлюпка». Новым капитаном становится Анна, сидящая слева от Олега.



- Как и в основной игре, капитан использует карты снаряжения, которые у него есть, чтобы преодолеть выпавшие на кубиках испытания. Как только корабль продолжил путешествие или потерпел крушение, наступает очередь шлюпки. Капитан шлюпки пробует долететь до следующего города в одиночку. Он бросает кубики и принимает вызов или терпит поражение.

Каждая из карт «Шлюпка» позволяет игнорировать любое количество кубиков препятствий какого-либо одного типа. Значок препятствия, которое шлюпка преодолевает бесплатно, указан в верхнем углу карты.



Если у капитана шлюпки есть необходимое снаряжение, он сбрасывает соответствующие карты и шлюпка перелетает в следующий город.

ВАЖНО Капитан шлюпки может решить покинуть её, прежде чем бросать кубики препятствий.



Специальные карты

ВЫНУЖДЕННАЯ ОТСТАВКА (×2)



Кто ► Капитан.

Когда ► До того, как капитан сыграет карты снаряжения.

Эффект ► Назначьте любого из пассажиров корабля своим преемником (он становится новым капитаном и должен будет принять вызов) и решите, остаться вам самому на корабле или сойти.

НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ (×2)



Кто ► Все игроки.

Когда ► Перед тем, как капитан бросит кубики.

Эффект ► Сбросьте все ваши карты снаряжения и возьмите из колоды столько новых карт, сколько вы сбросили.

ШПИОН (×2)

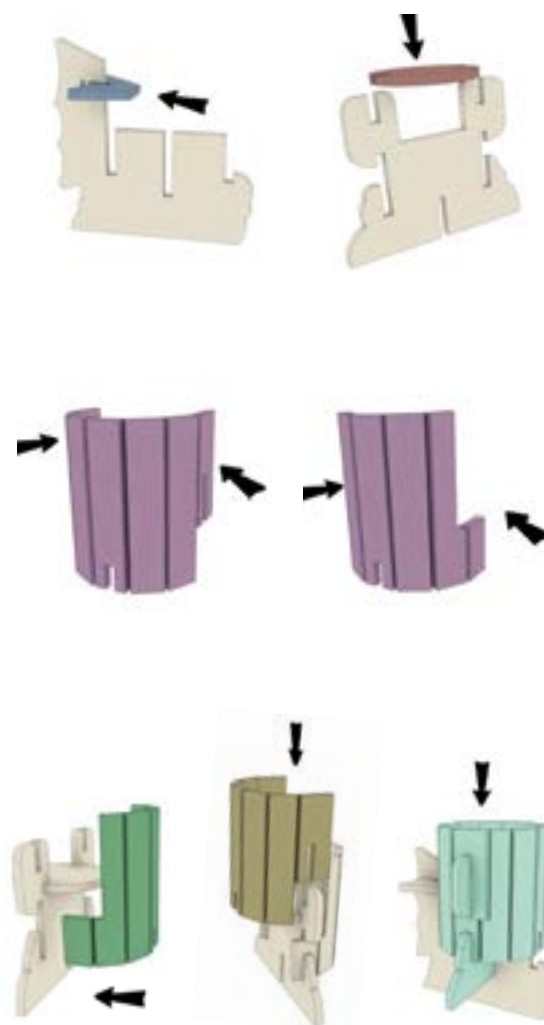


Кто ► Все игроки.

Когда ► Перед тем, как капитан бросит кубики.

Эффект ► Подсмотрите карты в руке любого другого игрока, включая капитана.

Схема сборки шлюпки



Первым ходит капитан корабля **Анна**. Она пытается принять вызов, но у неё нет нужных карт. Корабль терпит крушение и отправляется на старт. Он начнёт новое путешествие со всеми пассажирами на борту, как только закончится одиночное плавание на шлюпке. Затем ходит капитан шлюпки



Олег. Он бросает два кубика. Сыграв карту «Обходной путь», он перебрасывает кубик, суливший встречу с пиратами. Выпадает красный символ «Стая птиц». Эту опасность **Олег** может игнорировать благодаря способности своей шлюпки. Таким образом, для путешествия в следующий город **Олегу** нужен только компас. Шлюпка продолжает своё путешествие.

Как только корабль и шлюпка переместились, начинается фаза 5. Пассажиры корабля всегда совершают действия первыми, затем в игру вступает капитан шлюпки.

Если корабль терпит крушение первым, шлюпка продолжает своё путешествие. Если первой разбивается шлюпка, её может использовать другой пассажир.

Новое путешествие начинается после крушения корабля и шлюпки: все игроки возвращаются на корабль и берут по одной карте снаряжения.

Важно!

- Все специальные карты, которые влияют на **корабль**, могут быть сыграны и в отношении **шлюпки**. Однако путешествующие на разных воздушных судах пассажиры не могут использовать друг против друга карты, влияющие на пассажиров.

- Если капитан продолжает полёт на **корабле** в одиночку, он может сыграть карту «Шлюпка», чтобы пересечь в **шлюпку**, если не может преодолеть препятствия, выпавшие на кубиках.



Промогорода и промокарты



ГОРОД ПОДЪЁЛКИНО

Подготовка к игре. Разместите тайл города Подъёлкино отдельно от остальных городов.

Каждый раз, когда после броска кубиков у капитана выпадают только пустые грани (путешествие без осложнений), он берёт 1 карту сокровищ из колоды сокровищ города, в котором находится корабль, и кладёт её лицом вниз рядом с городом Подъёлкино: так образуется стопка подарков!

Когда игрок объявляет, что он набрал 50 очков, он открывает карты в этой стопке и раздаёт по одной каждому другому игроку на свой выбор, в порядке убывания ценности сокровищ, начиная с самого дорогого. Игрок раздаёт карты подарков, пока все остальные игроки не получают по одной карте или пока стопка подарков не опустеет. А теперь подсчитайте победные очки!



ГОРОД МАТРЁШБУРГ

Подготовка к игре. Разместите тайл города Матрёшбург перед первым городом Хилия.

После крушения размещайте корабль в Матрёшбурге. Каждый игрок выбирает один из трёх доступных бонусов.

- ▶ Игрок может взять одну карту снаряжения.
- ▶ Игрок может сбросить одну или более карт снаряжения из руки и взять такое же количество новых карт из колоды снаряжения.
- ▶ Игрок может вернуть одну карту сокровищ, положив её под низ соответствующей колоды, и взять новую карту сокровищ с верха той же колоды.

Затем переместите корабль в Хилию (город 1), чтобы начать новое путешествие, **не добывая карту снаряжения.**

КАРТА «АБОРДАЖНЫЙ КРЮК» (×2)



Кто ▶ Игрок, покинувший корабль в этом раунде (но не пересевший в шлюпку).

Когда ▶ Капитан сообщил, что путешествие продолжится.

Эффект ▶ Игрок, сыгравший карту, возвращается на корабль. Если, покинув корабль, игрок получил сокровище, он должен его вернуть в колоду сокровищ.



КАРТА «ПРОВОДНИК» (×2)

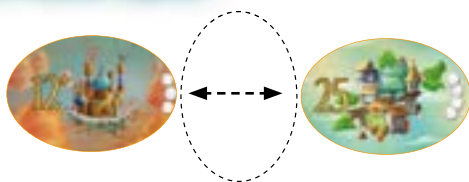
Кто ▶ Все игроки.

Когда ▶ Когда игрок берёт карту сокровищ.

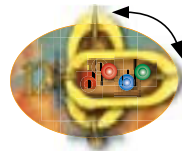
Эффект ▶ Игрок просматривает соответствующую колоду сокровищ и выбирает из неё любую карту.

Боскалюмия Затерянный город

Подготовка к игре. Положите тайл Затерянного города дневной стороной вверх справа от города Барбадал (город 12). Оставьте между тайлами свободное пространство, приблизительно равное высоте тайла города.



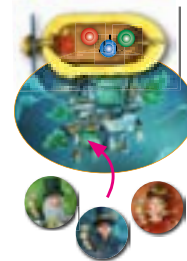
Правила. Когда раунд начинается в Барбадале (город 12), перед тем как бросить кубики, капитан должен решить: лететь в Кайрос (город 15) или попытаться найти Затерянный город. Капитан размещает корабль так, чтобы нос указывал на выбранный город.



Если корабль направляется в Затерянный город, капитан как обычно определяет препятствия, бросив 4 кубика, а пассажиры решают, продолжать ли путь или сойти в Барбадале. Если путешествие проходит успешно, корабль перемещается на пустое пространство между городами.

Игрок, являющийся капитаном в следующем раунде, обязан продолжить полёт к Затерянному городу, и он также бросает 4 кубика, чтобы определить препятствия.

Если путешествие проходит успешно, переверните тайл Затерянного города: вам удалось отыскать его и вдохнуть в него жизнь! Игроки, чьи искатели приключений добрались до Боскалюмии, кладут на тайл



города свои жетоны персонажей, которые в конце игры принесут им по 25 победных очков.

ВАЖНО Тайл Боскалюмии больше не переворачивается, этот город нельзя посетить ещё раз.

После того, как вы отыскали Боскалюмию, начните новое путешествие с новым капитаном из Хилии (город 1) или Матрёшбурга (если он в игре).

Особое правило. Когда корабль находится в пространстве между Барбадалем и Боскалюмией, пассажиры не могут покинуть его, а также нельзя использовать карты «Реактивный ранец», «Абордажный крюк», «Высадка» и «Швартовка».



BLAM!



ЭВРИКУС®