



8+

2-6

30'

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 умным пилотом? Будет ли храбрость вознаграждена?



Состав игры

1 воздушный корабль*

6 фигурок искателей приключений

6 жетонов искателей приключений

9 овальных тайлов городов

4 кубика препятствий

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

		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 снаряжения:

20 компасов (голубые)

18 громоотводов (жёлтые)

16 клаксонов (красные)

14 пушек (чёрные)

8 карт турбо

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



*См. схему по сборке воздушного корабля на вкладыше.

Подготовка к игре

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

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

► Поставьте воздушный корабль на первый город (на нём написана цифра 1).

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

► Смешайте специальные карты, карты снаряжения и турбо в одну

колоду, перетасуйте и раздайте каждому игроку:

- по 8 карт (при игре для 2-х или 3-х участников)
- по 6 карт (при игре для 4-х и больше участников)

После этого игроки могут посмотреть свои карты.

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

Любым удобным способом выберите игрока, который станет первым капитаном корабля.

Пример подготовки игры для 3-х игроков:

«У Ани, Олега и Александра по 8 карт на руке. Они ставят воздушный корабль в первый город и кладут фишки искателей приключений в него».



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 (тайлс цифрой 25).

ВАЖНО

Во время игры участники будут попеременно играть следующие роли.

Капитан. Этот игрок управляет кораблём в течение раунда. Он будет решать все проблемы, возникающие на пути к следующему городу.

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, разбираясь со всеми неприятностями, которые будут встречаться на пути. Пассажиры могут решить, продолжить путешествие либо остаться в этом городе, чтобы добыть там одно из сокровищ.

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



Порядок хода

Каждый раунд состоит из 5-ти фаз.

1. Капитан определяет препятствие.
2. Каждый пассажир решает, будет ли он (она) продолжать путешествие.
3. Капитан принимает вызов.
4. Капитан перемещает воздушный корабль.
5. Капитан передаёт управление кораблём следующему игроку.



Капитан определяет препятствие

Капитан определяет препятствие, с которым ему придётся столкнуться на пути к следующему городу. Для этого он бросает столько кубиков, сколько нарисовано на следующем по ходу движения городе. Чтобы продолжить путешествие, капитан должен выложить необходимое количество карт снаряжения для преодоления этого препятствия.

Подробное описание препятствий и карт снаряжения находится на следующей странице.

Обратите внимание: после броска кубиков капитан не выкладывает карты до тех пор, пока все пассажиры не примут решение, продолжают ли они путешествие или остаются в городе.

ВАЖНО

Капитан никогда не покидает корабль, за исключением особых случаев (см. подробнее в разделе «Ответы на вопросы»).

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 «Тумане».



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, разогнав тучи.

➤ Используйте карту «Громоотвод».

«Наконец-то шторм, 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, чтобы стрелять в пиратов!»



2

Каждый из пассажиров решает, будет ли он (она) продолжать путешествие

Один за другим, начиная с игрока, сидящего слева от капитана, пассажиры (игроки, находящиеся на корабле) объявляют, хотят ли они продолжить путешествие (то есть остаться на борту воздушного корабля) или нет.

Действия пассажиров:

➤ Если пассажиры считают, что капитан сможет пройти выпавшее в этом раунде испытание, каждый говорит «Я лечу» и продолжает путешествие.

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

Оставшиеся в городе игроки берут верхние карты сокровищ из соответствующей колоды, кладут лицом вниз, но в любое время могут их открывать.

С этого момента оставшиеся игроки не являются пассажирами и участниками полёта, они ждут следующего путешествия.

ВАЖНО

Капитан не может отказаться от рейса (см. подробнее в разделе «Ответы на вопросы»).

В тот момент, когда все пассажиры приняли решение, но капитан ещё не выложил свои карты, может быть использована одна из специальных карт («Высадка», см. «Описание карт»). Также в течение раунда любой игрок, включая капитана, может воспользоваться и другими специальными картами.

Аня доверяет Олегу: она решает остаться на воздушном корабле. Александр решает уйти. Он забирает свою фишку искателя приключений с корабля и ставит её на свой жетон искателя приключений.

Александр берёт одну карту сокровищ из колоды города Ветров (колода рядом с городом номер 1).



3 Капитан принимает вызов

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.

4 Капитан перемещает воздушный корабль

Если капитан преодолел все препятствия, выложив необходимые карты снаряжения (или турбо), то корабль перемещается в следующий город. **Все использованные карты выводятся из игры.**

Олег – отличный капитан, у него есть карты, позволяющие справиться с «Туманом» и «Молнией». Он использовал обе эти карты, и для него и **Ани** путешествие продолжается. **Александр** же, оставшись в городе, наблюдает, как удаляется корабль.



Если капитан не может справиться со всеми опасностями, бросившими ему вызов, он не использует ни одной из карт снаряжения, а его корабль терпит крушение. Никто из пассажиров не получает карт сокровищ, корабль возвращается в первый город, и **начинается новое путешествие.**

В ходе путешествия **Аня** становится капитаном и, чтобы достичь следующего города, бросает 2 кубика, **Олег** остаётся на борту. Но у **Ани** не оказывается нужных карт. После кораблекрушения ни **Аня**, ни **Олег** не получают карт сокровищ.

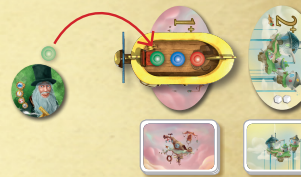


5 Капитан передаёт управление кораблем следующему игроку

После окончания раунда следующий игрок, сидящий слева от капитана и участвующий в путешествии, становится новым капитаном.

ВАЖНО Игрок, сошедший с корабля, не участвует в путешествии, поэтому не может стать капитаном.

После кораблекрушения, **Александр** становится капитаном (он сидит слева от **Ани** и снова является пассажиром, так как это уже новое путешествие).



Новое путешествие

Новое путешествие начинается, если

- ▶ Корабль потерпел крушение.
- ▶ Корабль добрался до последнего города (с цифрой 25).

Перед началом нового путешествия:

- ▶ Воздушный корабль возвращается в город с цифрой 1.
- ▶ Все игроки ставят свои фишки на корабль.
- ▶ Каждый игрок берет дополнительно по 1 карте из колоды Снаряжения.

Конец игры

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

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем.



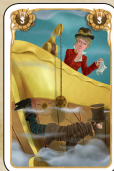
Описание карт

Карты турбо (×8)



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

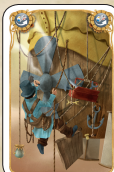
Специальная карта «Высадка» (×2)



Кто > Пассажир или капитан корабля.
Когда > Решение пассажиров объявлено. Капитан ещё не выложил свои карты снаряжения.

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

Специальная карта «Тяжёлый удар» (×2)



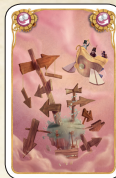
Кто > Все игроки (даже покинувшие корабль).
Когда > Решение пассажиров объявлено.

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.

Специальная карта «Обходной путь» (×2)

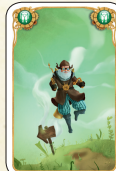


Кто > Пассажир или капитан корабля.
Когда > Решение пассажиров объявлено.

Эффект > Карта позволяет капитану перебросить один или несколько 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.

Специальная карта «Реактивный ранец» (×2)



Кто > Пассажир или капитан корабля.
Когда > Воздушный корабль терпит крушение.

Эффект > Один 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.

Карта сокровищ «Магическая подозрительная труба» (×4)



Кто > Пассажир или капитан корабля.
Когда > Решение пассажиров объявлено. Капитан заявил, что не может пройти испытание.

Эффект > Карта позволяет преодолеть путь без препятствий. Все испытания игнорируются. Каждая неиспользованная «Магическая подозрительная труба» приносит 2 победных очка в конце игры.

ВАЖНО Данные карты присутствуют только в первых четырёх городах.

Ответы на вопросы

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

Вместо бросания кубиков капитан может сойти с корабля и взять карту сокровищ этого города. Тогда путешествие заканчивается, и корабль начинает новое с города под номером 1.

Аня – капитан, **Олег** – единственный пассажир. После броска кубиков, **Олег** решает сойти с корабля, а **Аня** приходится остаться, так как в начале раунда на борту было ещё двое игроков.

Аня проходит испытание и перемещает корабль в следующий город. В начале этого раунда она остается единственным игроком, решает сойти с корабля, поэтому не бросает кубики и берёт одну карту сокровищ.

► **Что делать, если колода закончилась?**

Возьмите все выбывшие из игры карты, перемешайте и положите на стол.

► **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 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 **позволяется пересчитывать карты сокровищ, лежащие в городах.**

► **Должен ли капитан использовать карту снаряжения?**
Да. При этом игрок 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.

Вариант игры «Начинающие путешественники»

► Специальные карты убираются из игры, они не используются.

► Карты сокровищ «Магическая подзорная труба» также убираются из игры.

► Карты турбо остаются в игре.

► Перед началом нового путешествия игроки проверяют количество различных видов добытых сокровищ. Игра заканчивается, когда у одного из игроков оказываются карты с 5-ю 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 на руках 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.

Последовательность действий

1 Если капитан остался один на корабле, то он может его покинуть. (→ 9)



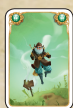
2 Капитан  бросает кубики. 

3 Пассажиры решают, хотят ли они остаться на борту корабля.



4 Карта «Высадка» может быть выложена любым игроком, находящимся на корабле.

5 Капитан объявляет, может ли он преодолеть препятствия на пути.



6 Игрутся карты «Реактивный ранец», «Обходной путь» и «Тяжёлый удар».

7 Капитан использует карты снаряжения, или один из пассажиров выкладывает «Магическую подзорную трубу».



8 Если путешествие продолжается, капитан меняется. (→ 1)

9 Новое путешествие всегда начинается с города номер 1, сменяется капитан, все игроки берут по одной дополнительной карте снаряжения и ставят свои фигурки на корабль. (→ 2)



Аарон Вайсблом

Аарон Вайсблом живёт в штате Мэн, США, со своей женой Кейт и их кошкой. Аарон создаёт игры и головоломки, когда не катается на велосипеде и не вырезает по дереву.

Газтан Нуар

Газтан Нуар, молодой французский иллюстратор, родился в 1984, живёт в Лионе. Он на все руки мастер, работает в различных сферах, связанных с иллюстрацией: от видеонигр до анимационных фильмов.

Филипп Кристиан

Филипп Кристиан – учёный, работающий в области компьютерных технологий, у него есть несколько творческих хобби, такие как рисование (масло, акварель и цифровая живопись в будущем), миниатюры (скульптура и раскрашивание) и даже 3D-моделирование и печать.

Благодарности

Спасибо всем и каждому за поддержку и участие в создании игры «Селестия»!



Изготовитель: Фабрика Карт Трефл-Краков Сп з о.о.
Адрес: Подлеже 650, 32-003 Подлеже, Польша

Изготовлено в Польше

Поставщик: «БЛЭКРОК ГЕЙМС»
Адрес: 10, Рюе Дес Палес 63540 Романья, Франция

Импортер: ООО «Оптима»
Адрес: 111024, Россия, г. Москва, улица 5-я Кабельная, д. 3, корпус 1, этаж 2, кабинет 38

Copyright ©2016 «Blam!»
All rights reserved / Все права защищены



ВНИМАНИЕ!
Игра содержит мелкие детали и не предназначена для детей младше 3-х лет



Товар соответствует требованиям ТР ТС «О безопасности игрушек»