



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 придется встретиться с многочисленными опасностями. Смогут ли отважные путешественники пережить штормы, пиратов Локхарта и птиц-Дамок? Кто окажется самым умным пилотом? Будет ли храбрость вознаграждена?



Компоненты

1 Воздушный корабль*

6 фигурок Искателей приключений

6 жетонов Искателей приключений

9 овальных тайлов Городов

4 кубика препятствий

1 Правила игры

78 карт Сокровищ, распределенных 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 (желтые)
- 16 клаксонов (красные)
- 14 пушек (черные)

8 карт Турбо

8 карт Силы (по 2 штуки каждого из 4-х видов)



*Смотри инструкцию по сборке Воздушного корабля во вкладыше.

Подготовка к игре

➤ Выложите на стол 9 тайлов Городов в порядке возрастания номеров на них (первый – с цифрой 1 и далее до цифры 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 нем написана цифра 1).

➤ Каждый игрок выбирает себе жетон Искателя приключений, кладет его перед собой, а фигурку Искателя приключений того же цвета ставит на Воздушный корабль.

➤ Смешайте карты Снаряжения, Силы и Турбо в одну колоду, перетасуйте

и раздайте каждому игроку:

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

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 воздушный город и кладут фишки Искателей приключений в него».



Цель игры

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

Описание игры

Игра состоит из нескольких путешествий (раундов), в течение которых Искатели приключений путешествуют по городам на Воздушном корабле, направляясь в Мэйдзи, Город Света (тайл с цифрой 25).

ВАЖНО

Во время игры игроки будут попеременно играть следующие роли:

Капитан: Этот игрок управляет кораблем 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 остановиться в текущем 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 передает управление кораблем следующему игроку.

1

Капитан определяет препятствие

Капитан определяет препятствие, с которым ему придется столкнуться на пути к следующему городу. Для этого он бросает столько кубиков, сколько нарисовано на следующем по ходу движения Городе (тайле города). 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 карт до тех пор, пока все пассажиры примут решение, продолжают ли они путешествие или останутся 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 с цифрой 1.

Олег бросил 2 кубика, на которых выпали «Молния» и «Туман».

Чтобы двигаться дальше (после решения

пассажиров), ему нужно использовать: карту «Молниеотвод» для препятствия «Молния» и «Компас» для полета в «Тумане».



Препятствия и снаряжение

Путешествие без осложнений.

➤ Не требует карт для решения.

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 «Молниеотвод».

«Наконец-то шторм, он позволит зарядить наши батареи».

Все более частые нападения птиц угрожают пассажирам.

➤ Используйте карту «Клаксон».

«Их крики – ничто по сравнению с тем, что может сделать мой клаксон».

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

➤ Используйте карту «Пушка».

«Что может быть опаснее пиратов? Пушка, стреляющая 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 остаюсь» и продолжает путешествие.

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

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

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

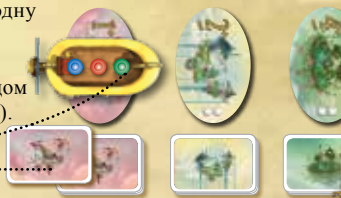
ВАЖНО

Теперь капитан не может отказаться от рейса (см. подробнее в разделе «Ответы на часто возникающие вопросы»).

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

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

Александр берет 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 вовсе 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** остается на борту.

Но у **Ани** не оказывается нужных карт. После кораблекрушения ни **Аня** ни **Олег** не получают карт Сокровищ.



5 Капитан передает 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, т.к. это уже новое путешествие).



Новое путешествие

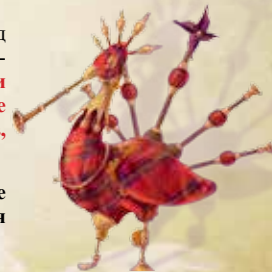
Если, добравшись до города Мэйджи с цифрой 25, ни один из игроков **не набрал суммарно 50 очков на картах Сокровищ**, то игра продолжается. Начинается новое путешествие:

- ▶ 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

Подсчет очков ведется перед началом каждого нового путешествия. **Если у одного или нескольких игроков в сумме оказывается 50 и более очков, 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) и может использовать несколько карт в одном раунде (игре).

Карта Силы: Высадка (×2)



Условия использования:

- Игрок является пассажиром или капитаном корабля
- Решение пассажиров объявлено
- Капитан еще не выложил свои карты Снаряжения

Эффект: Игрок, использующий эту карту, выбирает другого игрока (не капитана). Выбранный пассажир вынужден сойти с корабля. Он берет карту Сокровищ города, в котором высадился, и заканчивает здесь свое путешествие.

Карта Силы: Реактивный ранец (×2)



Условия использования:

- Игрок является пассажиром или капитаном корабля
- Воздушный корабль терпит крушение

Эффект: Один из игроков может воспользоваться этой картой и мягко спуститься на землю с помощью реактивного ранца. Он берет карту Сокровищ города, из которого корабль выдвинулся, как если бы он остался в нем перед отлетом.

Карта Силы: Обходной путь (×2)



Условия использования:

- Игрок является пассажиром или капитаном корабля
- Решение пассажиров объявлено

Эффект: Карта позволяет капитану перебросить кубики.

Карту можно использовать даже, если капитан уже сообщил, что не может принять вызов и преодолеть препятствия.

ВАЖНО

Пассажиры не могут менять свое решение (продолжать путешествие или нет) после того как капитан перебросил кубики.

Карта Силы: Тяжелый удар (×2)



Условия использования:

- Может быть сыграна любым игроком (даже если он покинул корабль)
- 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 свое решение (продолжать путешествие или нет) после того как капитан перебросил кубики.

Карты Сокровищ: Магическая подзорная труба (×4)



Сноска: данные карты присутствуют только в первых четырех городах.

Условия использования:

- Игрок является пассажиром или капитаном корабля
- Решение пассажиров объявлено
- Капитан заявил, что не может пройти испытание

Эффект: Карта позволяет преодолеть путь без препятствий. Все испытания игнорируются. Каждая неиспользованная «Магическая подзорная труба» приносит 2 победных очка в конце игры в отличие от обычной карты Сокровищ.

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 первого города (с цифрой номер 1).

Аня капитан, **Олег** единственный пассажир. После броска кубиков, **Олег** решает сойти с корабля, а **Ане** приходится остаться, т.к. в начале раунда на борту было еще двое игроков.

Аня проходит испытание и перемещает корабль в следующий город. В начале этого раунда она уже остается единственным игроком, решает сойти с корабля, поэтому не бросает кубики и берет 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 перестает быть частью путешествия, и Воздушный корабль больше в нем не останавливается. Тайл с городом убирается из игры или переворачивается лицевой стороной вниз. Если один из пассажиров сошел в этом городе и взял последнее Сокровище, то ни один из пассажиров больше не может сойти здесь.

➤ **Что происходит, если корабль достиг последнего города (с цифрой 25)?**

Начиная с капитана, по часовой стрелке, каждый игрок на борту корабля берет 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 с цифрой 1.

Примечание: 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 остается на корабле?**

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

Вариант игры

«Начинающие путешественники»

- Карты Силы убираются из игры, они не используются.
- Карта Сокровищ «Магическая подзорная труба» также убирается 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, Леша 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, т.к. среди них только 4 вида различных видов карт.

В ходе игры ей удается добыть пятый вид Сокровищ, и в начале следующего путешествия она сообщает об окончании игры.

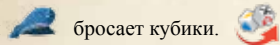
Однако выигрывает игру Петя, несмотря на его 4 карты Сокровищ, т.к. у него больше очков.

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 Играются карты «Реактивный ранец», «Обходной путь» и «Тяжелый 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 живет в штате Мэн, США, со своей женой Кейт и их кошкой. Аарон создает игры и головоломки, когда не катается на велосипеде и не вырезает по дереву.

Газтан Нуар

Газтан Нуар, молодой французский иллюстратор, родился в 1984, живет в Леоне. Он на все руки мастер, работает в различных сферах, связанных с иллюстрацией: от видео игр до анимационных фильмов.

Филипп Кристиан

Филипп Кристиан ученый, 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»!

Сделано в Польше
Copyright ©2016 "Blam!". All rights reserved.



Еще больше игр на сайте evrikus.ru



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



Товар соответствует требованиям ТР ТС «О безопасности игрушек»