

2 – 6 spelers

8 jaar en +

30 min

# Celestia

Tijdens zijn reizen zocht Gulliver tevergeefs naar de fantastische wereld van Celestia. In de voetsporen van hun glorierijke voorganger, trekken onverschrokken avonturiers erop uit om de hemelse steden en de geheime schatten die ze verbergen te veroveren. Zullen ze tijdens hun zoektocht kunnen zegevieren van de stormen, Lockharspiraten en Damokvogels? Wie zal de handigste en meest bedreven kapitein van het luchtvaartuig worden? Zal uw lef beloond worden?

## Materiaal

Een luchtvaartuig

6 “Avonturier” pionnen

6 “Avonturier” tegels

9 ovale “stadstegels”

4 “Gebeurtenis” dobbelstenen

Een set spelregels

78 “schatkaarten”  
als volgt verdeeld per stad :

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

68 “uitrusting kaarten” :

	20 blauwe kompassen
	18 gele bliksemafleiders
	16 rode misthoorns
	14 zwarte kanonnen
	8 “Turbokaarten”
	4x2 “machtskaarten”

# Opstelling

➤ **Plaats** de 9 «stadstegels» op de tafel in toenemende volgorde van de kleinste (1) tot de hoogste (25).

➤ **Plaats** naast elk van deze steden, met zichtbare zijde onderaan, de overeenstemmende «schatkaarten» (met zelfde afbeelding) die vooraf geschud werden.

➤ **Plaats** het luchtvaartuig op de eerste stad.

➤ Elke speler kiest een «Avonturier» tegel en legt die voor zich uit. Hij plaatst tevens een «Avonturier» pion van dezelfde kleur in het luchtvaartuig.

➤ **Meng** alle «uitrusting», «machts-» en «Turbo» kaarten in een dek en verdeel ze onder de spelers :

- Voor 2 of 3 spelers: 8 kaarten
- Voor 4 spelers en meer: 6 kaarten

De spelers mogen hun kaarten bekijken. Plaats de rest van de kaarten met zichtbare kant naar beneden zodat ze een dek (trekstapel) vormen die binnen handbereik is.

Selecteer de speler die als eerste de rol van kapitein in het luchtvaartuig op zich zal nemen. Gebruik daarvoor een methode naar keuze.

Voorbeeld van opstelling van het spel voor 3 spelers

“Amelia, Orville en Howard hebben elk 8 kaarten in hun hand. Ze plaatsen het luchtvaartuig op de Stad der winden (1) en brengen hun pion aan boord.”



Aflegstapel



## Doel van het spel

Elke speler probeert tussenlandingen te maken in de meest afgelegen steden van de mysterieuze wereld van Celestia, om er ongeloflijke schatten te ontdekken. De speler die de meest prestigieuze collectie weet te verzamelen zal alle eer ontvangen.

## Het spelverloop

Een spelronde Celestia bestaat uit verschillende reizen waarin de avonturiers zich met een luchtvaartuig verplaatsen, van stad tot stad, op weg naar Meiji, de stad der lichten (25).

### Toelichting

Tijdens het spel zullen de spelers van rol veranderen:

**Kapitein:** dat is de speler die het luchtvaartuig leidt tijdens een spelbeurt. Hij zal op de gebeurtenissen moeten inspelen en de hindernissen vermijden om de volgende stad te kunnen bereiken.

**Passagiers:** dat zijn de spelers die zich in het luchtvaartuig bevinden en die met de kapitein meereizen.

### Elke speler wordt, om beurten, de kapitein van het luchtvaartuig.

Zijn opdracht bestaat erin alle passagiers naar de volgende stad te brengen. Hij zal moeten inspelen op alle gebeurtenissen die zich voordoen tijdens deze etappe. De passagiers kunnen besluiten om de reis voort te zetten of om te stoppen in de stad waar ze momenteel zijn om er een schat te gaan halen.

Als de kapitein in staat is om de gebeurtenissen tijdens de reis te trotseren (met behulp van «uitrusting kaarten»), dan gaat de reis verder. Anders crasht het luchtvaartuig.

## Howe verloopt een etappe?

Een etappe van de reis verloopt in 5 fasen:

1. De kapitein ontdekt de gebeurtenissen van de etappe
2. Elke passagier kiest of hij de reis voortzet
3. De kapitein trotseert de gebeurtenissen van de etappe
4. De spelers verplaatsen het luchtvaartuig
5. De kapitein geeft de controle over aan de volgende speler



### 1 De kapitein ontdekt de reisgebeurtenissen

De kapitein bepaalt de gebeurtenissen die hij zal ontmoeten tijdens zijn reis naar de volgende stad. **Hiervoor gooit hij het aantal dobbelstenen dat staat aangegeven op de tegel van de volgende bestemming. Het resultaat van de dobbelstenen geeft aan met welke gebeurtenissen hij tijdens de reis geconfronteerd zal worden.**

Om de reis voort te kunnen zetten, zal de kapitein met «uitrusting kaarten» moeten spelen die deze gebeurtenissen teniet kunnen doen.

Details in verband met de gebeurtenissen en «uitrusting kaarten» worden uitgelegd in het kader «gebeurtenissen en uitrusting» op volgende bladzijde.

**Let op:** de kaarten worden niet meteen gespeeld nadat de kapitein de dobbelstenen heeft gegooid. Er moet eerst worden gewacht tot alle passagiers beslist hebben of ze de reis al dan niet voortzetten.

### Toelichting

Behalve in bijzondere gevallen (zie FAQ pagina 7), verlaat de kapitein nooit het luchtvaartuig.

*Orville is kapitein voor de eerste ronde. Het luchtvaartuig bevindt zich in de eerste stad, en dus gooit hij 2 dobbelstenen. Ze vallen op «bliksem» en «mist».*

*Om de reis voort te zetten zal hij (na de beslis-sing van de passagiers) een «bliksemafleider» kaart moeten spelen om de bliksem te ontlopen en een «kompaskaart» om zich een weg te banen door de «mist».*



# Gebeurtenissen & uitrusting

Dit deel van de reis verloopt rustig.

► **Er is geen kaart nodig.**

Het toestel vliegt door dikke wolken. Het is onmogelijk om te zien waar het naartoe vliegt. Het heeft een navigatie-instrument nodig.

► **Onthul uw “kompas” uitrusting kaart.**

«We zullen ons niet laten tegenhouden door zo'n klein wolkje. Mijn kompas is formeel, het is rechtdoor!»



De bliksem slaat in op het luchtvaartuig. De kapitein kan de bemanning redden door de bliksem af te wenden.

► **Haal je “bliksemafleider” uitrusting kaart boven.**

«Eindelijk een omweer, dat zal ons toelaten onze batterijen weer op te laden.»



Een zwerm Damokvogels omsingelt het luchtvaartuig. De verschrikkelijke vogels vormen een groot gevaar als ze de passagiers benaderen.

► **Gebruik uw “mishoorn” uitrusting kaart.**

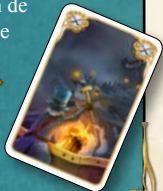
«Hun schelle kreten zijn niets vergeleken met het geluid dat ik kan maken met mijn mishoorn. Kom, kom, kom ...»



Een luchtvaartuig met piraten verschijnt aan de horizon. Ze zijn vastbesloten om al de bezittingen van de passagiers te roven, en misschien ook het hele toestel.

► **Speel uw “kanon” uitrusting kaart.**

«Wat is er gevaarlijker dan een piraat? Een kanon dat op een piraat gericht wordt!»



2

Elke passagier kiest of hij de reis voortzet

Elk op hun beurt, te beginnen met de speler die zich links van de kapitein bevindt, kondigen de passagiers (spelers die nog steeds aan boord van het luchtvaartuig zijn) aan of ze de reis voortzetten (en dus in het luchtvaartuig blijven) of niet.

**De passagiers hebben twee opties:**

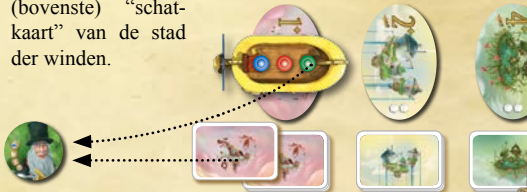
► Als de passagier vindt dat de kapitein de door de dobbelstenen aangekondigde gebeurtenissen zal aankunnen door de overeenstemmende «uitrusting kaarten» te spelen, kondigt hij aan: «Ik blijf» en vervolgt de reis.

► Als de passagier oordeelt dat de kapitein de door de dobbelstenen aangekondigde gebeurtenissen niet zal aankunnen (omdat de kapitein niet over de nodige «uitrusting kaarten» beschikt), zegt hij: «Ik stap uit.» Op die manier geeft hij aan dat hij het luchtvaartuig wil verlaten, en hij is dus geen passagier meer. Hij neemt zijn «Avonturier» pion terug en plaatst hem op zijn «Avonturier» tegel. Hij stapt uit het luchtvaartuig, gaat de stad verkennen en ontdekt er een schat (hij trekt de eerste «schatkaart» van het overeenstemmend dek). Het mag ze raadplegen maar toont ze niet aan de andere spelers (hij mag ze op elk moment bekijken). Hij maakt geen deel meer uit van deze reis en wacht op het volgende vertrek.

Toelichtingen

Op dit punt mag de kapitein niet uitstappen. Zie: bijzondere gevallen. Nadat alle passagiers zich uitgesproken hebben en voordat de kapitein zijn kaarten uitspeelt, kunnen sommige «machtskaarten» worden gespeeld. Deze kaarten worden uitgelegd in het hoofdstuk “de kaarten”. Meerdere «machtskaarten» kunnen gespeeld worden tijdens dezelfde spelronde. Iedereen, met inbegrip van de kapitein, mag «machtskaarten» spelen.

Amelia vertrouwt Orville, en ze besluit om in het luchtvaartuig te blijven. Howard verkiest uit te stappen. Hij neemt zijn «Avonturier» pion uit het luchtvaartuig en plaatst hem op zijn «Personage» tegel. Hij trekt de eerste (bovenste) “schatkaart” van de stad der winden.





### 3 De kapitein trotseert de reisgebeurtenissen

De kapitein wordt geconfronteerd met de gebeurtenissen die door de dobbelstenen aangegeven worden en hij moet de «uitrusting kaarten» gebruiken die hij in zijn hand heeft om de situaties op te lossen. De kapitein moet één kaart per dobbelsteen spelen.

**Toelichting** Als meerdere dobbelstenen dezelfde gebeurtenissen aangeven, zal de kapitein evenveel «uitrusting kaarten» spelen als er dobbelstenen zijn die een vlak met die kleur tonen.

### 4 De kapitein verplaatst het luchtvaartuig.

Als de kapitein alle gebeurtenissen heeft overleefd door het spelen van alle vereiste «uitrusting kaarten» (of «Turbokaarten»), verplaatst hij het luchtvaartuig naar de volgende stad. **De gespeelde kaarten worden op de aflegstapel gelegd.**

Orville is een zeer goede kapitein, hij heeft een kompas «uitrusting kaart» en een bliksemafleider «uitrusting kaart». Hij speelt deze twee kaarten en de reis gaat verder voor **Amelia**, maar **Howard** ziet daarentegen het toestel wegvliegen, aangezien hij uitgestapt is.



Als de kapitein alle gebeurtenissen niet aankan, dan speelt hij geen enkele «uitrusting kaart» en het vaartuig stort neer met al zijn passagiers. Geen enkele passagier kan dan een «schatkaarten» recupereren. **Een nieuwe reis kan beginnen.**

Later tijdens de reis is Amelia kapitein. Om de stad «Bohemen» te bereiken, moet ze 3 dobbelstenen gooien. Orville blijft in het vliegtuig. Amelia bezit echter de nodige kaarten niet. Het vliegtuig stort dus neer. Noch Amelia, noch Orville hebben «schatkaarten» opgegraven tijdens deze trip. Het luchtvaartuig wordt terug op de eerste stad geplaatst, de pion van Howard komt terug aan boord, en elke speler trekt een «uitrusting kaart».



### 5 De kapitein geeft de controle over aan de volgende speler

Ongeacht het resultaat van de vorige ronde, wordt de passagier die aan de linkerzijde van de kapitein zit de nieuwe kapitein.

**Toelichting** Een speler die uitgestapt is, maakt niet langer deel uit van de reis en kan daarom geen kapitein worden.

Na de crash is het **Howard** die kapitein wordt (hij zit aan de linkerkant van **Amelia** en is opnieuw passagier aangezien dit het begin is van een nieuwe reis).



## Begin van een nieuwe reis

**Als een speler tenminste 50 punten heeft, kondigt hij dit aan en beëindigt daarmee het spel.**

Anders :

- Het toestel wordt terug op de eerste stad geplaatst
- Alle spelers komen terug aan boord
- Alle spelers trekken een «uitrusting kaart»

## Eind van het spel

Voor de start van een nieuwe reis moeten de spelers die tenminste 50 punten hebben, dit aankondigen en daarmee het spel beëindigen.

**De speler met de hoogste score wint het spel.**



# De kaarten

## «Turbokaarten» (x8)



Elke «Turbokaart» laat de kapitein toe slechts één gebeurtenis (of dobbelsteenvlak) te trotseren. De kapitein kan kiezen om ze niet te spelen (in tegenstelling tot de “uitrusting kaarten”). Hij kan zoveel «Turbo-kaarten» gebruiken als hij wil.

## «Machtskaarten» : Landing (X2)



### Spelvoorwaarden:

- De speler moet passagier of kapitein van het luchtvaartuig zijn.
- Alle passagiers moeten zich uitgesproken hebben.
- De kapitein heeft zijn “uitrusting kaarten” nog niet gespeeld.

**Effect** : de passagier die de kaart gespeeld heeft, kiest een andere passagier (maar niet de kapitein). Als hij hem aanwijst, moet hij zeggen: «Jij stapt uit.» De aangeduide speler verlaat het toestel in de stad waar het zich bevindt. Hij neemt de eerste “schatkaart” van de stad en beëindigt zo zijn reis.

## «Machtskaarten» : «Zonder vrees» (x2)



### Spelvoorwaarden :

- De speler is passagier of kapitein van het luchtvaartuig.
- Het luchtvaartuig crasht.

**Effect** : Een passagier mag deze kaart spelen terwijl hij «Zonder vrees» roept en een zachte landing maakt dankzij zijn Jet Pack.

Op die manier kan hij de eerste “schatkaart” van de stad nemen van waaruit het luchtvaartuig vertrekt, alsof hij normaal uitgestapt was voordat de gebeurtenissen getrotseerd werden.

## «Machtskaarten» : Alternatieve route (x2)



### Spelvoorwaarden :

- De speler is passagier of kapitein van het luchtvaartuig.
- Het luchtvaartuig crasht.

**Effect** : Ze laat de kapitein toe om de dobbelstenen van zijn keuze opnieuw te gooien.

### Toelichting

Deze kaart mag gespeeld worden, zelfs al heeft de kapitein verklaard dat hij de gebeurtenissen niet kon trotseren. De passagiers mogen niet meer op hun beslissing terugkomen eens de dobbelstenen opnieuw gegooid worden.

## «Machtskaarten» : Tegenslag (x2)



### Spelvoorwaarden :

- Alle avonturiers mogen ze spelen (zelfs als ze niet meer in het luchtvaartuig zijn).
- Alle passagiers hebben zich uitgesproken.

**Effect** : Ze verplicht de kapitein om alle dobbelstenen zonder gebeurtenis (met leeg vlak) opnieuw te gooien.

### Toelichtingen

De passagiers mogen niet meer op hun beslissing terugkomen eens de dobbelstenen opnieuw gegooid worden. De kaart mag gespeeld worden, zelfs al heeft de kapitein verklaard dat hij de gebeurtenissen kon trotseren.

## «Schatkaarten» : Magische verrekijker (x4)



**Let op** : Om deze kaart te kunnen recupereren, moet men een van de eerste vier steden bezoeken.

### Spelvoorwaarden:

- De speler is passagier of kapitein van het luchtvaartuig.
- Alle passagiers hebben zich uitgesproken.
- De kapitein kondigt aan dat hij de gebeurtenissen niet zal kunnen trotseren.

**Effect** : De «magische verrekijker» kaart laat de kapitein toe om direct naar de volgende stad door te reizen, door er met de verrekijker naar te wijzen. Alle gebeurtenissen worden genegeerd.

Als een «magische verrekijker» kaart niet wordt gebruikt, brengt ze 2 overwinningpunten op aan het einde van het spel.



## Toelichtingen

### ► Wat als de trekstapel uitgeput is ?

Schud dan de aflegstapel die dan de nieuwe trekstapel wordt.

### ► Wat als een stad geen schatten meer bezit?

de stad is niet langer een halte van de reis en het luchtvaartuig landt er niet meer. Om deze toestand aan te wijzen, wordt de betrokken tegel uit het spel verwijderd. Als een passagier uitstapt en de laatste "schatkaart" van een stad neemt, kan geen enkele andere passagier er nog uitstappen.

### ► Wat als de kapitein alleen is als hij in een stad aankomt?

In plaats van de "gebeurtenissen" dobbelstenen te gooien om de volgende stad trachten te bereiken kan hij ervoor kiezen uit te stappen en de overeenstemmende «schatkaart» te nemen. In dit geval wordt de reis beëindigd en kan een nieuwe reis beginnen vanuit de eerste stad.

**Amelia** is de kapitein, en **Orville** is de enige passagier. Nadat **Amelia** de dobbelstenen gegooid heeft, besluit **Orville** het luchtvaartuig te verlaten. **Amelia** mag niet uitstappen want ze waren met twee aan boord bij het begin van de spelronde.

**Amelia** slaagt erin om de gebeurtenissen te trotseren en bereikt de volgende stad. Ze is dus alleen in het luchtvaartuig bij de start van de nieuwe spelronde. Ze kiest ervoor om te stoppen, ze gooit geen dobbelstenen en trekt de eerste "schatkaart" van de stad waar ze zich bevindt.

### ► Wat als het luchtvaartuig de laatste stad (25 punten) bereikt? :

Beginnend met de kapitein en kloksgewijs, neemt elke passagier die nog in het luchtvaartuig is de overeenstemmende «schatkaart». Het is mogelijk dat een of meer spelers geen schat kunnen bekomen: dat is het spel! Een nieuwe reis begint vanuit de eerste stad. **Opmerking: het is op elk moment mogelijk om de resterende schatten in een stad op te tellen.**

### ► Is de kapitein verplicht om zijn "uitrusting kaarten" uit te spelen?

Ja. Maar hij is nooit verplicht om zijn «Turbo» kaarten te spelen.

### ► Mogen de kapitein en de passagiers met elkaar praten voordat ze aankondigen of ze de reis al dan niet verderzetten?

Ja! **Celestia** is nog leuker als spelers elkaars beslissingen proberen te beïnvloeden.

## Variant

### Beginnende Avonturiers

► De machtskaarten worden opzij gelegd. Ze zullen niet gebruikt worden in deze spelronde.

► De «magische verrekijker» kaarten worden ook verwijderd uit de "schatkaarten".

► De «Turbokaarten» worden niettemin behouden.

#### ► Het speleinde is verschillend:

Aan het begin van een nieuwe reis controleren de spelers hoeveel verschillende schatten ze bezitten. Het spel eindigt zodra een speler 5 verschillende schatten bezit.

Vervolgens worden de punten opgeteld zoals in de normale regel.

Tanguy, Luke en Buck spelen met de variant «Beginnende Avonturiers». Bij het begin van een nieuwe reis controleren ze hun schatten.

Hoewel Tanguy 7 «schatkaarten» bezit en denkt te winnen, kan hij de spelronde niet afmaken omdat hij slechts over 4 verschillende schatten beschikt.

Later in het spel krijgt hij een vijfde verschillende schat: hij zal dit pas kunnen aankondigen als het luchtvaartuig terug op de eerste stad geplaatst wordt.

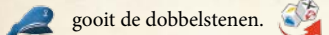
Maar het is Buck, die slechts 4 kaarten heeft, die het spel wint, want hij heeft de meeste punten.

## Samenvatting van een etappe

1 - Als de kapitein alleen is, mag hij uitstappen. (→ 9)



2 - De kapitein gooit de dobbelstenen.



3 - De passagiers kiezen om al dan niet uit het luchtvaartuig te stappen.



4 - De «Landing» kaart kan worden gespeeld door een speler die zich in het luchtvaartuig bevindt.

5 - De kapitein kondigt aan of de reis verdergaat of niet.



6 - De «Jetpack», «Alternatieve route» en «tegenslag» kaarten kunnen worden uitgespeeld.

7 - De kapitein speelt de nodige «uitrusting» kaarten OF de kapitein / de passagiers kunnen de speciale «magische verrekijker» kaart spelen.

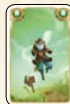


8 - De reis gaat verder met een nieuwe kapitein. (→ 1)

9 - Een nieuwe reis begint met een nieuwe kapitein. Alle spelers trekken een «uitrusting» kaart en plaatsen hun pin in het luchtvaartuig dat zich terug in de eerste stad bevindt. Verandering van kapitein (→ 2)



## Overzicht speciale kaarten



**Wie** > Kapitein/ Passagier

**Wanneer** > Als het luchtschip neerstort

**Kracht** > Zorgt ervoor dat je toch de schat kan nemen.



**Wie** > Kapitein/ Passagier

**Wanneer** > Als het luchtschip neerstort

**Kracht** > Laat de kapitein toe om zoveel dobbelstenen als hij zelf wilt opnieuw te gooien



**Wie** > Alle spelers

**Wanneer** > Als de kapitein zijn kaarten speelt

**Kracht** > Verplicht de kapitein om alle blanco dobbelstenen opnieuw te gooien



**Wie** > Kapitein/ Passagier

**Wanneer** > Als alle passagiers hebben gesproken

**Kracht** > Verplicht een passagier om uit te stappen en de schat te nemen



**Wie** > Kapitein/ Passagier

**Wanneer** > Als het luchtschip neerstort

**Kracht** > Laat toe om naar de volgende stad te vliegen zonder dat er een kaart moet gespeeld worden

*Aaron Weissblum* > Auteur

Aaron Weissblum woont in de staat Maine in de Verenigde Staten, samen met zijn vrouw Kate en hun kat. Als hij niet aan het snoepen of aan het fietsen is, ontwerpt Aaron spelletjes en puzzels.

*Gaétan Noir* > Illustrator

Gaétan Noir is een jonge Franse illustrator die in 1984 geboren is en momenteel in Lyon verblijft. Hij is een doe-alles die zich in verschillende domeinen verdiept: videospelletjes, strips en illustratie.

*Philippe Christin* > Luchtvaartuigontwerp

Philippe is informaticus van beroep en heeft verschillende creatieve hobby's zoals schilderen, figurines en zelfs 3D.

*Dankwoord*

Aan iedereen die ons volgt en ondersteunt sinds het begin van het avontuur.

**BLAM!**