

# Celestia

COUP DE POUCE  
A LITTLE HELP

Cette extension nécessite le jeu de base

## Mise en place

► Ajoutez les 14 cartes «Équipement : Coup de pouce», les 8 cartes «Équipement amélioré» et les 4 nouvelles cartes «Spéciale» dans le paquet de cartes du jeu de base.

► Chaque joueur prend, **au hasard**, un pion de couleur et **prend** la carte «Personnage» correspondante. Vous pouvez bien entendu choisir votre personnage préféré.

► **Continuez** l'installation comme indiqué dans la règle de Celestia.

## Principe du jeu

L'extension «Coup de pouce» va vous permettre de **jouer les cartes «Équipement : Coup de pouce» lorsque le capitaine s'écrase** et de nouvelles cartes «Équipement amélioré» qui vont vous permettre de faire face aux conditions extrêmes de Celestia.

Vous allez pouvoir utiliser **le pouvoir de votre personnage** et de nouvelles cartes «Spéciale» qui vont vous permettre de prendre l'avantage sur les autres aventuriers.

## Carte "Équipement amélioré"



Ces nouveaux équipements vous permettent **d'affronter 2 événements de même type** ( 2 dés avec le même symbole ) avec une seule carte «Équipement amélioré».

Comme toutes les cartes «Équipement», le capitaine est **obligé** de les jouer, même s'il ne doit affronter qu'un seul événement ( **on ne rend pas la monnaie !** )

## Carte "Spéciale"



**Bandit**

**Qui** > Tous les joueurs

**Quand** > Avant que le capitaine ne lance les dés

**Effet** > Faites lancer un dé de plus au capitaine.



**Amarre**

**Qui** > Tous les joueurs

**Quand** > Lorsque le capitaine joue ses cartes

**Pouvoir** > N'avancez pas l'aéronef ( il reste sur la même cité ). Le capitaine doit quand même défausser ses cartes et on change de capitaine comme habituellement.

## Carte "Équipement : Coup de pouce"



Vous pouvez jouer les cartes «Équipement : Coup de pouce» **uniquement lorsque vous n'êtes pas le capitaine**.

► Lorsque le capitaine annonce que l'aéronef s'écrase, tous les passagers peuvent, **s'ils le souhaitent, jouer face cachée une ou plusieurs cartes «Équipement : Coup de pouce»**. Lorsque tous les passagers ont posé leurs cartes, révélez **simultanément** toutes les cartes «Équipement : Coup de pouce».

► S'il le peut, le capitaine doit ajouter les cartes «Équipement» de sa main aux cartes «Équipement : Coup de pouce» afin de continuer le voyage.

Chaque carte «Équipement : Coup de pouce» permet **d'affronter 1 événement du même symbole**.

► **Toutes** les cartes «Équipement : Coup de pouce» sont ensuite **défaussées** (que le voyage réussisse ou non, qu'elles aient servies ou non).

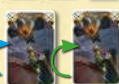
► Si l'aéronef, s'écrase, **plus aucune carte** «Équipement : Coup de pouce» ne peut être jouée lors de cette étape du voyage ( mais il est toujours possible de jouer des cartes «Spéciale» ).

**Important : Un capitaine ne peut jamais jouer pour lui ses propres cartes «Équipement : Coup de pouce» pendant son tour.**

Le capitaine ne peut pas affronter ces événements :



Deux passagers (A & B) décident de jouer des cartes «Équipement : Coup de pouce». Ils les jouent **face cachée** puis les révèlent **simultanément** :



Le capitaine peut et doit donc compléter avec ses deux cartes «Équipement» .....



Tous les événements ont été affrontés, le voyage **continue** normalement.

Toutes les cartes «Équipement : Coup de pouce» sont **défaussées**.

## Fin de partie

La partie se termine toujours sous la même condition :

**dès qu'un joueur atteint 50 points ou plus** avec ses cartes «Trésor» au début d'un voyage, il annonce la fin de partie.

**Lors du décompte, chaque carte «Équipement : Coup de pouce» restant dans la main d'un joueur lui fait perdre 2 points.**

Un joueur a 50 points de trésors et annonce la fin de partie, on procède au décompte des points. : il possède également 2 cartes «Équipement : Coup de pouce». Elles lui font perdre 4 points. Ce joueur termine la partie avec 46 points.

## Carte "Personnage"

Vous commencez la partie avec une carte «Personnage» devant vous. Chaque personnage a un **pouvoir unique** que vous ne pouvez utiliser qu'**une seule fois pendant la partie** :



**Rouge : Amelia Lorna-Lou / Lord Hawkins**

**Quand** > Lorsque l'aéronef s'écrase

**Pouvoir** > Défaussez une carte trésor pour relancer tous les dés.



**Bleu : Mel Katansky / Orville Russell K.**

**Quand** > Lorsque l'aéronef s'écrase

**Pouvoir** > Devenez le capitaine. Ce sera à vous de jouer les cartes «Équipement» nécessaires. Vous pouvez devenir capitaine après que des cartes «Spéciale» ou «Équipement : Coup de pouce» aient été jouées mais d'autres cartes peuvent toujours être jouées après.



**Vert : Sonja Blixsen / Ambroise Septimus**

**Quand** > Lorsque l'aéronef s'écrase

**Pouvoir** > Ignorez les événements «Pirate» (ils ne peuvent pas être relancés et ne nécessitent pas de cartes «Équipement» pour les affronter).



**Jaune : Aleshane Eyota / Howard McFerty**

**Quand** > Lorsque l'aéronef s'écrase

**Pouvoir** > Piochez 2 cartes de la pioche qui vous aideront à affronter les événements (mais ne les prenez pas en main). Les cartes «Équipement : Coup de pouce» alors tirées peuvent servir à affronter les événements. Ces deux cartes sont ensuite défaussées, quelle que soit la suite de l'aventure.



**Noir : Claudia Harker / Alekseï Timovitch**

**Quand** > Avant que le capitaine (qui peut être vous) ne lance les dés

**Pouvoir** > Lancez deux dés de moins.



**Violet : Victoria de Beckliss / Marcus Hartmann**

**Quand** > Lorsque tous les passagers ont parlé

**Pouvoir** > Forcez quelqu'un à faire le même choix que vous (rester dans l'aéronef ou descendre).

## Fair play

Celestia est un jeu familial. Tout le monde doit s'amuser autour de la table. En cas de litige, **les cartes inutiles sont reprises en main**.

*Exemples : Les cartes «Équipement : Coup de pouce» jouées face cachée sont reprises en main si un joueur fait relancer les dés.*

*Un jetpack joué trop tôt ( dés relancés ou cartes "Équipement : Coup de pouce" jouées ) peut être repris en main.*

**Si des joueurs jouent des cartes en même temps, privilégiez l'ordre du tour pour résoudre les éventuels conflits.**

Matériel : **32 cartes** (14 cartes «Équipement : Coup de pouce» - 8 cartes «Équipement amélioré» - 6 cartes «Personnage» - 4 cartes «Spéciale»)