



Celestia

DUO

Des pirates ont pillé les cités volantes de Celestia et ils sont en train de s'échapper. Lancez-vous dans une course-poursuite périlleuse, à bord de votre aéronef, pour rattraper leur vaisseau avant qu'il ne soit trop tard ! *Celestia Duo* est un jeu coopératif pour 2 joueurs à communication limitée. Durant votre périple, partagez-vous astucieusement les cartes pour déjouer les embuscades. Anticipez la main de votre coéquipier, car si l'un de vous, à son tour, ne peut pas combattre un dé, l'aéronef subira un dommage. Faites étape au bon moment dans les cités volantes pour vous ravitailler et recruter des passagers aux capacités bien utiles...

 **BRUNO CATHALA**

 **LAURA BEVON**



Auteur original de Celestia : Aaron Weissblum
 Directeur éditorial : Simon Villiot
 Directeur artistique : Claude Lucchini
 Marketing produit et relation BtoB: David Lajarge
 Communication : Salomé Lasbroas
 Relecture : B. Sinturel - M. Sétien - A. Poilué
 Graphisme : Maria Jossart
 Conception 3D des vaisseaux : Philippe Christin

MATÉRIEL



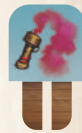
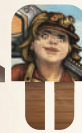
2 vaisseaux à assembler



1 tuile
Départ



1 tuile Répare
du Pirate



23 jetons Ressource : 3 **Énergie**,
8 **Équipage**, 6 **Or** et 6 **Fumigène**



8 cartes
Équipage

48 cartes
Équipement



7 cartes
Pirate

14 cartes
Assaut



28 cartes
Embuscade,
dont 4 de
départ



6 cartes
Étape



1 jeton
Capitaine



4 dés

MISE EN PLACE

Cité de départ

Placez la tuile Départ ① sur un bord de la table, et déposez tous les jetons Ressource ② à côté de cette tuile. Placez les pioches Étape ③, Équipement ④ et Équipage ⑤, face cachée, autour de la cité.



Parcours céleste

⑥ Prenez au hasard 1 des 4 cartes Embuscade de départ (avec un ciel bleu au dos) et posez-la, face Nuages visible, à côté de la tuile Départ. Rangez les 3 autres cartes de départ dans la boîte.
⑦ Mélangez les 24 cartes Embuscade restantes. Puis, placez-les aléatoirement, l'une après l'autre, face Nuages visible, afin de créer un parcours.



Pirate

Positionnez le Vaisseau du Pirate ⑧ (avec 3 mâts) sur la 12^e carte Embuscade du parcours.
Placez la tuile Repaire ⑨ au bout de ce parcours.



MODES DE JEU

Terminez la mise en place en choisissant votre défi :

Rapide

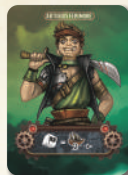
Conseillé pour votre première partie.

Objectif : Rattraper le Pirate.

► Placez la carte Pirate avec ce visuel à côté du Repaire du Pirate ⑩.

Rangez les cartes Assaut dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pour ce défi.

Rappel : Le Vaisseau du Pirate est placé sur la 12^e carte en partant de la cité de départ.



Normal

Objectif : Rattraper le Pirate et le battre.

► **Découvrez votre adversaire :** Piochez au hasard une carte parmi les Pirates et placez-la face Poursuite visible (la face avec son nom), à côté du Repaire du Pirate ⑩.

► **Préparez l'Affrontement final :** Mélangez les cartes Assaut et placez-en 3 face cachée sous la carte Pirate ⑩ (rangez les cartes restantes dans la boîte).

► **Si vous avez gagné une partie, la partie suivante sera plus difficile :** Placez le Vaisseau du Pirate sur une carte plus éloignée du parcours (voir le tableau, page 12).



Expert

Objectif : Rattraper le Pirate et le battre.

► Même mise en place et mêmes règles qu'avec le mode Normal, mais contre le Pirate avec ce visuel.



PRÉPARER LE VOYAGE

Préparer l'Aéronef

Prenez au hasard 1 des 3 ponts supérieurs, et placez-le sur votre Aéronef. Puis, verrouillez le pont à l'aide du réacteur.

Chaque pont est divisé en 2 parties :



- Le **générateur** qui accueille les jetons **Énergie**. Chaque pont propose un générateur différent (avec 1 à 3 emplacements).
- La **soute** (avec 4 à 6 emplacements) qui accueille les autres ressources : jetons **Or**, **Fumigène** et **Équipage**.

Insérez dans le générateur :

1 jeton **Énergie** par emplacement (dans l'exemple ci-dessus, insérez 2 jetons **Énergie**).

Note Ne regardez pas la partie inférieure des jetons **Énergie**.

Insérez dans la soute :

- 1 jeton **Fumigène** ;
- 1 jeton **Équipage** : Retournez la première carte **Équipage** de la pioche, placez-la face visible à côté de la tuile Départ et insérez le personnage correspondant dans l'Aéronef.

L'Aéronef est fin prêt. Placez-le sur la tuile Départ.

Choisir le Capitaine

Déterminez au hasard le joueur qui démarrera la partie en tant que Capitaine. Il récupère le jeton Capitaine et les 4 dés.

Note Le jeton Capitaine indique la répartition des **Équipements** durant la partie.



Équipement de départ

► Distribuez 4 cartes **Équipement** à chaque joueur. Chacun tient ses cartes en main en veillant à ce qu'elles ne soient **pas visibles de son coéquipier**.

► Puis, révéléz 4 cartes **Équipement** supplémentaires face visible. À tour de rôle, en commençant par le Capitaine, chaque joueur ajoute une de ces cartes à sa main, puis une seconde.

► Une fois cette opération terminée, chaque joueur doit avoir 6 cartes en main.

ÉQUIPEMENTS

Il existe 6 cartes **Équipement** différentes réparties comme suit :



13

Fouets



11

Sabres



9

Arbalètes



7

Pistolets



5

Canons

3 jokers



(remplace n'importe quel **Équipement**)



Main de Bruno

Main de Mary

Exemple : Mary commence la partie en étant Capitaine. Elle se sert en premier et met la carte Pistolet dans sa main. Puis, Bruno prend la carte Sabre. Enfin, ils prennent chacun une carte Fouet, l'un après l'autre. Ils ont ainsi 6 cartes en main et quelques informations sur le jeu de leur coéquipier.

RÈGLES DE COMMUNICATION

La partie se passe, la majorité du temps, en **silence**. Vous ne pouvez **ni parler ni échanger des informations** de quelque manière que ce soit.

Cependant, à certains moments clés du tour, vous avez la possibilité de **vous concerter**. Lors de ces phases de concertation (signalées dans les règles par la phrase « Vous pouvez vous concerter. »), voici les règles à respecter :

- Le **nombre de cartes** en main possédé par chaque joueur est public.

- La **composition** de votre main est **secrète**. Vous n'avez pas le droit de communiquer sur ce point, ni de façon **directe** (« Je n'ai que du vert. » / « J'ai deux jokers. ») ni de façon **indirecte** (« J'ai des super cartes. » / « Ça va être compliqué pour moi. »).
- Vous ne pouvez **pas désigner les dés**.
- Vous pouvez **discuter** de l'opportunité d'utiliser un élément du jeu, mais sans dire comment vous souhaiteriez l'utiliser.
- En cas de désaccord, le Capitaine a le dernier mot.

TOUR DE JEU

Briefing de début de tour

Vous pouvez vous concerter (voir page 4).

Au début de chaque tour, les joueurs décident ensemble de :

A • Continuer la poursuite (voir ci-après) : Tentez de vaincre les sbires du **Pirate** afin de le rattraper.

Ou

B • Faire étape (voir page 8) : Gagnez de nouvelles cartes et achetez des **Équipements**. Mais attention, le **Pirate** s'approchera un peu plus de son **Repaire**.

A • Continuer la poursuite

Note Lors du premier tour de jeu, les joueurs choisissent forcément de continuer leur périple !

1 AVANCEZ VOTRE AÉRONEF

Consultez le nombre figurant sous l'hélice  de la carte sur laquelle se trouve votre Aéronef. Retournez la carte **Embuscade** qui se trouve à la distance indiquée par l'hélice et avancez votre Aéronef dessus.



Exemple : Le Capitaine décide de continuer le voyage. Le chiffre 2 figure sous l'hélice de la carte sur laquelle se trouve l'Aéronef. Il retourne donc la carte située 2 cartes plus loin, puis positionne l'Aéronef dessus.

VÉRIFIEZ L'EMPLACEMENT DU PIRATE

Si ce mouvement vous permet d'arriver sur la carte du **Vaisseau du Pirate** (ou de le dépasser) :

- Vous jouez en mode Rapide ? **BRAVO, vous avez gagné !**
- Vous jouez en mode Normal ou Expert ? Arrêtez votre déplacement dès que vous l'atteignez, puis consultez la page 11 pour l'Affrontement final.

2 DÉCOUVREZ LA FORCE DE L'EMBUSCADE

Force de l'adversaire



Récompense
en cas de
victoire

Distance à parcourir
si vous choisissez
de poursuivre
votre route

Après avoir déplacé votre Aéronef sur la carte **Embuscade**, lancez ou positionnez les dés indiqués en haut à gauche de la carte **Embuscade** :

- Pour chaque symbole , , ,  ou  visible, positionnez un dé sur la face correspondante.
- Pour chaque symbole , lancez un dé.

La combinaison obtenue matérialise la force de l'**Embuscade**.

Exemple : Mary révèle cette carte **Embuscade**. Elle place donc 2 dés sur la face Fouet et lance 2 autres dés :



DÉS



Les 4 dés sont identiques et possèdent 6 faces différentes.

5 faces indiquent une carte **Équipement**.

La face Drapeau Pirate indique que le Pirate va utiliser sa Botte Secrète.

LE RÉSULTAT NE VOUS CONVIENT PAS ? UTILISEZ VOS FUMIGÈNES À BON ESCIENT !



Vous pouvez vous concerter (voir page 4).

Défaussez un jeton **Fumigène** et relancez tout ou partie des dés.

Note Il est tout à fait autorisé de relancer des dés qui ont été placés sur une face spécifique.

Exemple : Mary décide d'utiliser un **Fumigène** pour relancer les 2 dés qui sont sur la face  et obtient ce nouveau résultat :



LE RÉSULTAT VOUS CONVIENT

(ou vous n'avez plus de jeton **Fumigène !)**

Pour chaque face  visible, subissez la Botte Secrète du Pirate. Celle-ci est indiquée sur sa carte.

Exemple : Mary est obligée de valider le jet de dés

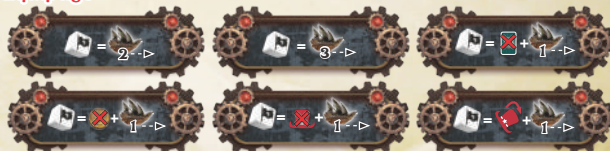
car il ne lui reste plus de jeton **Fumigène**. Le

Vaisseau du Pirate avance donc de 2 cartes !



Chaque Pirate possède une Botte Secrète différente.

Chacune indique un déplacement du Vaisseau du Pirate, mais certaines donnent une pénalité supplémentaire : perte d'un jeton **Or** ou **Équipement**, désactivation ou défausse d'une carte **Équipage**.



3 COMBATTEZ

Le Capitaine choisit qui commence le combat. **Vous pouvez vous concerter (voir page 4).**

Puis les joueurs jouent à tour de rôle.

Chaque joueur doit à son tour :

- **Choisir** le dé qu'il souhaite éliminer.
- **Défausser** de sa main la ou les cartes permettant d'éliminer ce dé. Pour ce faire, il peut :

- **soit** défausser **une carte Équipement** du **symbole indiqué** ;
- **soit** défausser **une carte Équipement joker** ;
- **soit** défausser **deux cartes Équipement** de **même symbole**.

Les faces  peuvent être éliminées en défaussant n'importe quelle carte **Équipement**.

SI UN DES JOUEURS N'ARRIVE PAS À ÉLIMINER UN DÉ LORSQUE VIENT SON TOUR DE COMBATTRE :

Votre Aéronef subit une attaque et perd un de ses jetons **Énergie** !

- **Retirez un jeton Énergie de votre Aéronef et retournez-le.** Si vous devez retirer un jeton **Énergie**, mais que votre Aéronef n'en possède plus, **vous perdez la partie** !

- **Suivez les instructions du jeton :**

- **Partagez** de nouvelles cartes en suivant la procédure indiquée dans l'encadré « Partage », page 7.
 - **Retirez** le nombre de jetons Ressource indiqué.
- Si vous devez retirer plus de jetons que le contenu de votre soute, videz-la complètement. Sinon, choisissez quels jetons éliminer. **Vous pouvez vous concerter (voir page 4).**

- **Continuez ensuite le combat**, en commençant par le joueur qui a déclenché la perte d'un jeton **Énergie** et en alternant, comme d'habitude, jusqu'à l'élimination de tous les dés !



Mary est Capitaine et elle choisit de commencer. Elle élimine le dé Orange en défaussant une carte Arbalète.

Bruno choisit d'éliminer le dé Rouge. Comme il n'a pas de carte Pistolet, il défausse deux cartes identiques.

C'est à nouveau à Mary de jouer. Elle ne possède cette fois ni joker ni cartes identiques. Elle retire donc un jeton **Énergie** de l'Aéronef et le retourne.

Mary et Bruno se partagent 5 cartes (2 face visible et 3 face cachée) :

Mary doit retirer 3 jetons Ressource de l'Aéronef. Elle choisit 2 jetons **Fumigène** et 1 jeton **Équipage** (elle défausse donc également la carte **Équipage** correspondante). Mary reprend le combat pour éliminer un des deux dés. Elle utilise la carte **Équipement** joker récupérée lors de ce partage. Bruno termine l'Affrontement en éliminant le dé Pirate.

4 RÉCUPÉREZ DES RÉCOMPENSES

Récupérez les récompenses associées à la carte **Embuscade**. Une fois vos récompenses récupérées, commencez un nouveau tour, **sans changer de Capitaine**.

IL Y A 4 RÉCOMPENSES POSSIBLES :



COMMUNICATION EXCEPTIONNELLE :

Échangez des informations sur le contenu de votre main ; chaque coéquipier peut donner **une seule** information sur le contenu de sa main. Vous devez **obligatoirement** utiliser une de ces formules : « **J'AI** » ou « **JE N'AI PAS** », sans aucune indication sur le nombre de cartes.

Exemples de Communication exceptionnelle :

« J'ai du Sabre » ou « Je n'ai pas de Pistolet » sont des informations **valides**.

« J'ai du joker » est une information **valide**.

« J'ai 3 Sabres » **n'est pas** une information **valide**.

« J'ai de tout » est une information **valide**.



PIOCHEZ une carte **Équipement**. Placez-la face visible au centre de la table et effectuez le partage.



INSÉREZ dans la soute le nombre de jetons **Or** indiqué.



PIOCHEZ une carte **Équipage**. Insérez le jeton **Équipage** correspondant dans la soute. Chaque **Équipage** donne un pouvoir spécial que vous pouvez activer en cours de partie (voir page 10).

Exemple de récompenses : Plus tard durant la partie, Mary et Bruno récupèrent les récompenses d'un autre combat : 2 jetons **Or**. Comme ils ont déjà 3 jetons **Fumigène** et 2 jetons **Équipage**, ils n'ont pas assez de place dans leur soute. Ils décident de défausser une carte **Équipage** (et son jeton) et de ne prendre qu'un seul **Or** sur les 2.



Note Avant de prendre tout ou partie d'une récompense, vous pouvez choisir de faire de la place dans votre soute en retirant autant de jetons Ressource que souhaité. **Vous pouvez vous concerter (voir page 4)**. Lorsque vous décidez de retirer un jeton **Équipage**, retirez le jeton correspondant de l'Aéronef ET défaussez sa carte.

PARTAGE



PENDANT LA PARTIE, CHAQUE FOIS QUE VOUS OBTENEZ DE NOUVELLES CARTES ÉQUIPEMENT, CELLES-CI DOIVENT ÊTRE PARTAGÉES ENTRE LES 2 COÉQUIPIERS.

1 - Piochez les cartes à partager et placez-les au centre de la table, en respectant bien la répartition indiquée entre cartes face visible  et cartes face cachée .

2 - **Vous pouvez vous concerter (voir page 4)**. Le Capitaine décide qui se sert en premier.

3 - L'un après l'autre, chacun :
> choisit une des cartes disponibles
> OU renonce à prendre une carte pour ce tour (afin de laisser son coéquipier choisir deux cartes de suite pour équilibrer leur nombre de cartes en main) et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été prises.

B • Faire étape

Vous pouvez vous concerter (voir page 4).

Lors du briefing de début de tour, si le Capitaine estime que les chances de déjouer une nouvelle **Embuscade** sont trop faibles, il est sans doute préférable de Faire étape.

1 PIOCHEZ LA PREMIÈRE CARTE ÉTAPE

Puis, superposez-la sur le côté droit de la carte **Embuscade** où vous vous trouvez, de sorte à recouvrir les récompenses de l'**Embuscade** qui vient de se terminer.



Déplacez votre Aéronef sur cette carte **Étape**.

2 EFFETS DE L'ÉTAPE

Appliquez les conséquences de cette halte, du haut vers le bas :

• **Avancez le Vaisseau du Pirate** du nombre de cartes



Embuscade indiqué. **Si le Pirate atteint son Repaire, c'est une défaite, la partie se termine immédiatement !**

• **Gagnez de nouvelles cartes.** Pour chaque carte **Embuscade**



visible depuis la dernière **Étape**, piochez le nombre de cartes indiqué, en respectant bien

la répartition cartes face visible/cartes face cachée (voir l'exemple, page 9). Partagez-vous ces cartes selon la procédure habituelle (voir l'encadré « Partage », page 7).

• **Utilisez votre Or.** Choisissez ensuite comment dépenser votre **Or** en fonction des coûts indiqués (retirez les jetons **Or**



requis de la soute).

Vous pouvez ainsi acheter de nouvelles cartes **Équipement** à partager (comme décrit à la page 7) et/ou des jetons **Fumigène** à mettre en soute.



Important : Vous pouvez dépenser votre **Or** comme vous l'entendez, en achetant plusieurs fois des cartes et/ou des jetons **Fumigène** aux coûts indiqués.

Vous pouvez retirer des jetons Ressource pour faire de la place. Vous n'êtes pas obligé de tout dépenser et pouvez garder de l'**Or** pour une prochaine halte.

• Réactivez vos passagers... Ou pas !



Si cette icône est présente sur la carte **Étape**, redressez TOUTES vos cartes **Équipage** pour les rendre de nouveau utilisables.



Si cette icône est présente sur la carte **Étape**, laissez vos cartes **Équipage** dans leur position actuelle.

3 CHANGEZ DE CAPITAINE

Le jeton Capitaine change de joueur. Puis, le nouveau Capitaine commence un nouveau tour.



Exemple :
Mary décide de Faire étape
et pioche cette carte Étape.

Mary commence par avancer le
Vaisseau du Pirate ① de 2 cases.

Comme ils ont remporté 3 combats ⚡
(voir sur l'image) depuis leur dernière
Étape, ils commencent par se partager
6 cartes.



Leur carte Équipage
est réactivée.

Les joueurs décident
de dépenser 1 jeton Or
pour acheter 2 cartes
(une cachée, une visible)
qu'ils se partagent
immédiatement ;



et de dépenser
1 jeton Or pour mettre
3 jetons Fumigène
dans l'Aéronef.

Enfin, Bruno devient le
nouveau Capitaine et
récupère le jeton
Capitaine.



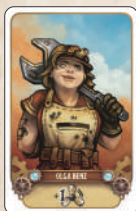
ÉQUIPAGE

Vous démarrez la partie avec une carte **Équipage**. Vous avez la possibilité d'en accueillir d'autres au cours de votre périple. Chaque carte **Équipage** vous offre un pouvoir spécial. À vous de décider quand l'utiliser à bon escient. Une carte **Équipage** peut être utilisée par l'un ou l'autre des joueurs, durant son tour. Une fois que vous avez utilisé l'effet spécial d'une carte, inclinez cette carte à 90° afin d'indiquer qu'elle n'est plus utilisable pour le moment. Vous pourrez la réactiver en Faisant étape.



Ludvig Cyr

Défaussez une carte **Équipement** de votre main pour éliminer TOUS les dés correspondant à son symbole.



Olga Benz

Avancez d'une carte **Embuscade** de plus qu'indiqué sur votre point de départ.



Shuki Saban

À la fin d'un combat, choisissez 2 des cartes **Équipement** qui auraient dû être défaussées, et partagez-les selon la procédure habituelle.



Kublai Heshen

Pour chaque face  validée sur la combinaison de dés, vous pouvez insérer jusqu'à 2 jetons **Or** dans votre soute. Retirez d'autres jetons si nécessaire.



Baba Zogbé

Avant de décider de Continuer le périple ou de Faire étape, révélez TOUTES les cartes **Embuscade** de votre point de départ jusqu'à votre destination. Remplacez-les, face cachée, dans l'ordre de votre choix.

Vous pouvez vous concerter (voir page 4).



Mama Lear

Utilisez n'importe quelle carte de votre main comme s'il s'agissait d'un joker.



Rhett O'Hara

Pour chaque face  validée sur la combinaison de dés, vous pouvez insérer jusqu'à 2 jetons **Fumigène** dans votre soute. Retirez d'autres jetons si nécessaire.



Augusta D'Epsom

Après avoir lancé les dés, choisissez-en jusqu'à 2 et placez-les sur les faces de votre choix.

AFFRONTEMENT FINAL

Si vous avez choisi le mode de jeu Rapide, il vous suffit de rattraper le Vaisseau du Pirate pour gagner et mettre fin à la partie. Si vous avez choisi le mode de jeu Normal ou Expert, vous devez affronter et battre le Pirate pour gagner la partie. **Objectif** : Détruire les 3 mâts du Vaisseau du Pirate.

Préparation

Retournez la carte Pirate sur sa face Abordage et placez-la à côté des 3 cartes Assaut. Suivez les instructions de la carte :

① Piochez le nombre de cartes **Équipement** indiqué, en respectant la répartition face visible/face cachée, et partagez-les selon la procédure habituelle.



② Dépensez votre **Or** :

Vous pouvez vous concerter (voir page 4).

Choisissez ensuite comment dépenser vos jetons **Or** en fonction des coûts indiqués. Vous pouvez ainsi piocher plus de cartes (à partager comme d'habitude) et/ou réactiver vos cartes **Équipage**.

③ Le **Pirate** dispose d'une nouvelle Botte Secrète, qui s'applique tout au long de l'Affrontement final chaque fois que vous validez un .

Pirate Normal : Vous devez jouer les 2 cartes **Équipement** indiquées, en même temps, pour éliminer le dé.

Affrontement

L'Affrontement se compose de 3 Assauts.

Chaque Assaut se déroule selon les 3 étapes suivantes :



④ Révélez la première carte Assaut. Cette carte indique :

- le nombre de dés Combat à lancer et ceux à placer sur des faces spécifiques ;
- une contrainte propre à ce round, parmi les 3 suivantes :



> Interdiction d'utiliser les effets de vos cartes **Équipage** actives.



> Interdiction d'utiliser vos jetons **Fumigène**.



> Interdiction d'utiliser deux cartes identiques comme s'il s'agissait d'un joker.

⑤ Respectez les mêmes règles de combat que lors des **Embuscades** (utilisation des **Fumigènes** si autorisé, alternance des joueurs, perte de jeton **Énergie**, etc.).

⑥ Si vous avez réussi l'Assaut, retirez un mât du **Vaisseau du Pirate** et défaussez la carte Assaut.

Si vous réussissez à détruire les 3 mâts, c'est la victoire !
Mais, si lors d'un Assaut, vous devez perdre un jeton Énergie alors que vous n'en avez plus dans votre générateur, vous perdez la partie !

TOUR DE JEU

BRIEFING DE DÉBUT DE TOUR

Vous pouvez vous concerter, puis...

SOIT Faire étape

Piochez une carte **Étape** et placez-y votre Aéronef, puis appliquez les effets de cette étape :

- Avancez le **Vaisseau du Pirate** comme indiqué :  **3** ->
- Ravitaillez-vous : cartes, **Or**, **Fumigène**, **Équipage** (**vous pouvez vous concerter**).
- Changez de Capitaine.

SOIT Continuer le périple

1- Avancez votre Aéronef comme indiqué : 

Si vous rejoignez le **Vaisseau du Pirate** :

- Mode Rapide : **Victoire**
- Mode Normal ou Expert : Affrontement final (voir page 11)

2- Découvrez la force de l'**Embuscade**.

- Placez les dés sur les faces indiquées :  ,  ,  ,  ou 
- Lancez un dé pour chaque symbole  obtenu.
- Utilisez des **Fumigènes** pour relancer tout ou partie des dés (**vous pouvez vous concerter**).

3- Combattez. À tour de rôle, éliminez un dé. Vous pouvez :

- **soit** défausser une carte **Équipement** du symbole indiqué ;
- **soit** défausser une carte **Équipement** joker ;
- **soit** défausser deux cartes **Équipement** de même symbole.

Si un joueur ne peut pas éliminer un dé :

- Perdez un jeton **Énergie** et appliquez les effets indiqués (si vous n'en avez plus, c'est la **Défaite**).
- Puis celui qui n'a pas pu éliminer de dé poursuit le combat.

4- Récupérez les récompenses.

ICÔNES

RÉCOMPENSES

-  : Communication exceptionnelle.
-  : Gagnez un **Or** et placez-le dans votre Aéronef.
-  : Gagnez une carte **Équipage** et placez son jeton dans l'Aéronef.
-  : Gagnez une carte **Équipement** face visible.

BOTTES SECRÈTES

-  ,  ,  ou 
- Défaussez un **Or**, un **Équipement** ou un **Équipage** (et son jeton) ou désactivez-le.

JETONS ÉNERGIE

- 2**  Défaussez autant de ressources de votre choix dans votre Aéronef qu'indiqué.
- 2/3**  Piochez des cartes **Équipement** face cachée et visible.

CITÉS

-  /  Pour chaque **Embuscade** depuis votre dernière **Étape**, gagnez des cartes **Équipement** face cachée et/ou visible.
-   Dépensez votre **Or** pour acheter un ou plusieurs **Fumigènes** (autant de fois que souhaité).
-   Dépensez votre **Or** pour acheter des cartes **Équipement** face cachée et/ou visible (autant de fois que souhaité).
-  Réactivez ou non vos cartes **Équipage**.

REPOUSSEZ VOS LIMITES

COCHEZ vos différentes victoires :

 POSITION DE DÉPART	12	13	14	15	16
Mode Normal					
Mode Expert					