



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 смелым 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 видов)



См. описание карт на стр. 4 и 6.

*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 (тайл с числом 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,

перемешайте и раздайте каждому игроку:

- по 8 карт (для 2-3 игроков),
- по 6 карт (для 4 и более игроков).

После этого игроки могут посмотреть свои карты.

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

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

Пример подготовки игры для 3 игроков

У **Анны**, **Олега** и **Александра** по 8 карт на руке. Они ставят воздушный корабль в первый город и помещают в него фигурки искателей приключений.



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 (тайл с числом 25).

ВАЖНО Во время игры участники будут попеременно играть следующие роли.

Капитан. Этот игрок управляет кораблём в течение раунда. Он будет преодолевать опасности, встречающиеся на пути от одного города к другому.

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, преодолевая встречающиеся на пути опасности.

Задача пассажиров – выбрать одно из двух действий:

- остаться на корабле, рассчитывая, что капитан преодолест опасности и перевезёт их к городу с более ценными сокровищами,
- либо сойти в городе, которого достиг корабль, получив одну из его карточек сокровищ.

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



Порядок раунда

Каждый раунд состоит из 5 фаз.

1. Капитан определяет препятствия.
2. Пассажиры решают остаться либо сойти с корабля.
3. Капитан разыгрывает карты снаряжения.
4. Полёт корабля к следующему городу либо крушение.
5. Смена капитана.

1 Капитан определяет препятствия

Для того чтобы определить, с какими препятствиями столкнётся корабль на пути к следующему городу Селестии, капитан:

- берёт столько кубиков, сколько указано на тайле города, куда летит корабль;

- бросает кубики.

Чтобы продолжить путешествие, капитан должен сыграть из своей руки по одной карте снаряжения на каждое выпавшее препятствие.

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 сойдут в городе, которого достиг корабль.

ВАЖНО Капитан никогда не покидает корабль, за исключением особых случаев (см. подробнее в разделе «Ответы на вопросы» на стр. 7).

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, отведя удар.

➤ Используйте карту «Громоотвод».

«Наконец-то гроза, 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, которая стреляет в пиратов!»



2

Пассажиры решают остаться либо сойти с корабля

Начиная с игрока, сидящего слева от капитана, и далее по часовой стрелке, пассажиры (игроки, находящиеся на корабле) объявляют, хотят ли они продолжить путешествие (то есть остаться на борту воздушного корабля) или нет.

Действия пассажиров

➤ Если пассажир считает, что капитан сможет преодолеть выпавшие в этом раунде препятствия, он говорит: «Я лечу» и остаётся на корабле.

➤ Если кто-то из пассажиров считает, что капитан не справится с задачей, он говорит: «Я ухожу», вынимает из корабля фигурку своего цвета и переставляет её на свой жетон. Сошедшие в городе игроки по очереди берут верхние карты сокровищ из соответствующей колоды. Игроки хранят добытые карты сокровищ перед собой лицом вниз и могут их смотреть в любое время.

С этого момента игроки, сошедшие с корабля, не являются пассажирами, они ждут начала следующего путешествия.

ВАЖНО

Капитан не может отказаться от путешествия и сойти с корабля (см. подробнее в разделе «Ответы на вопросы» на стр. 7).

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 на стр. 6). Также в течение раунда любой игрок, включая капитана, может воспользоваться и другими специальными картами.

Анна доверяет Олегу: она решает остаться на воздушном корабле. Александр решает сойти. Он забирает свою фигурку с корабля и ставит её на свой жетон.

Александр берёт одну карту сокровищ из колоды города Хилия (колода рядом с первым городом).



3 Капитан разыгрывает карты снаряжения

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.

Сценарий 1. Если капитан преодолел все препятствия, выложив необходимые карты снаряжения или турбо, то корабль перемещается в следующий город. **Все использованные карты кладутся в стопку сброса.**

Сценарий 2. Если у капитана нет необходимых карт снаряжения для преодоления препятствий и он не хочет или не может использовать карты турбо, то корабль терпит крушение. **В этом случае капитан не разыгрывает ни одной из своих карт.**

4 Полёт корабля к следующему городу либо крушение

Преодолев препятствия, корабль перелетает к следующему городу. Затем происходит смена капитана и продолжение полёта.

У капитана **Олега** есть карты, чтобы справиться с препятствиями. Для него и **Анны** путешествие продолжается. **Александр**, оставшись в городе, наблюдает, как удаляется корабль.



В противном случае корабль терпит крушение, происходит смена капитана, начинается новое путешествие.

Новым капитаном становится **Анна**. Она бросает 2 кубика. **Олег** решает остаться на борту, но у **Анны** не оказывается нужных карт. Корабль терпит крушение, **Олег** и **Анна** не получают карт сокровищ.



5 Смена капитана

Если корабль удачно перелетел к новому городу Селестии, то капитан передаёт управление игроку, который на данный момент является пассажиром корабля и сидит слева от него. Новый раунд полёта начинается с фазы 1 «Капитан определяет препятствия».

Если произошло кораблекрушение, то все игроки возвращаются на корабль свои фигурки. Капитаном становится игрок, сидящий слева от предыдущего капитана. После этого начинается **новое путешествие.**

Новое путешествие

Новое путешествие начинается, если:

- ▶ корабль потерпел крушение,
- ▶ корабль добрался до города Мэйдзи (тайл с числом 25).

Перед началом нового путешествия:

- ▶ каждый игрок берёт по 1 карте из колоды снаряжения;
- ▶ корабль с фигурками всех игроков возвращается в город Хилия (тайл с числом 1).

Новое путешествие начинается с фазы 1 «Капитан определяет препятствие» (см. описание на стр. 3). Помните, чем дольше длится полёт, тем более ценные сокровища могут встретиться игрокам. Самая ценная награда ждёт в самом отдалённом городе Мэйдзи.

Конец игры

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

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем.



Описание карт

Карты турбо (×8)



Кто > Капитан корабля.
Когда > Решение пассажиров объявлено.

Эффект > 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 таких 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)

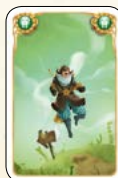


Кто > Пассажир или капитан корабля.
Когда > Решение пассажиров объявлено.

Эффект > Карта позволяет капитану перебросить один или несколько любых 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 подзорная 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 подзорная труба» приносит 2 победных очка в конце игры.

ВАЖНО Эти карты есть только в первых четырёх городах.

Ответы на вопросы

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

В этом случае капитан вправе выбрать.

1. Перелететь в следующий город, для чего по обычным правилам капитан бросает кубики и преодолевает опасности.
2. Сойти с корабля и взять одну карту сокровищ того города, которого достиг корабль. Тогда путешествие заканчивается, и корабль начинает новое из города под номером 1.

Анна – капитан, **Олег** – единственный пассажир. После броска кубиков, **Олег** решает сойти с корабля, а **Анне** приходится остаться и преодолевать опасности, так как в начале раунда на борту были пассажиры.

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

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

Возьмите все карты из стопки сброса, перемешайте и сформируйте из них новую колоду.

► **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 позволяет, не глядя на лицевую сторону, пересчитывать карты сокровищ, лежащие в городах.

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

Города Селестиш

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. Хилия (Healia) | 12. Барбадаль (Barbadahl) |
| 2. Дарджилая (Darjeelaya) | 15. Кайрос (Kairos) |
| 4. Канопея (Kanopea) | 20. Макахала (Makahala) |
| 6. Брасподи (Braspody) | 25. Мэйдзи (Meiji) |
| 9. Ймирок (Ymirok) | |

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 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.

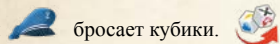
Однако выигрывает игру Петя: хотя у него только 4 карты сокровищ, он набрал больше очков.

Последовательность действий

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



2 Капитан бросает кубики.

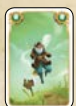


3 Пассажиры решают, хотят ли они остаться на борту корабля.



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

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



6 Играются 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 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, 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 Кристин

Филипп Кристин – учёный, работающий в области компьютерных технологий, у него есть несколько творческих хобби, таких 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, Руе Дес Палес 63540 Романья, Франция

Импортер: ООО «Оптим»
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 лет



Товар соответствует требованиям ТР ТС 008/2011 «О безопасности игрушек»