

Celestia

VARIANTE 2 JOUEURS PAR BRUNO CATHALA

Mise en place

- ▶ **Préparez** le paquet de cartes “Equipement” comme ceci :
15 boussoles bleues, 13 parafoudres jaunes,
11 cornes de brume rouge, 9 canons noirs
- ▶ **Disposez** face cachée seulement 5 cartes “Trésor” (sélectionnées aléatoirement) à côté de chacune des cités.
- ▶ **Chaque joueur choisit** 3 pions “Aventurier” et les place dans l’aéronef. Ce sont ses membres d’équipage. Il récupère également les tuiles “Aventurier” correspondantes.

Comment jouer

Rappel : chaque joueur possède 3 membres d’équipage.

Le déroulement d’une étape du voyage intègre désormais les spécificités suivantes :

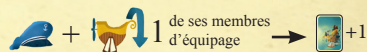
Nouvelle phase : Préparer un voyage

Lorsqu’un joueur est capitaine : avant de lancer les dés, il peut choisir de faire descendre **un seul** de ses membres d’équipage afin de piocher autant de cartes “Equipement” que le nombre de dés indiqué sur la tuile “Cité” où se trouve l’aéronef.

Ambroise est capitaine.

Elle décide de Préparer son voyage pour affronter plus facilement les événements futurs.

Elle sort un de ses pions de l’aéronef pour le placer sur la tuile “Cité” où se trouve actuellement l’aéronef puis pioche 2 cartes (→ car 2 dés indiqués sur la tuile “Cité”).



Elle lance maintenant les dés pour découvrir les événements de l’étape. Puis Orville choisit de descendre ou pas de l’aéronef.

PRÉCISIONS

Cette manœuvre ne peut pas être effectuée avec le dernier membre d’équipage restant.

Si vous êtes le seul joueur restant dans l’aéronef et que vous décidez de préparer votre voyage, vous êtes obligé de poursuivre le voyage et donc de lancer les dés (phase 1 d’une étape du voyage, cf règle du jeu de base).

S’arrêter dans une cité pour prendre un trésor

Lorsqu’un joueur choisit de descendre de l’aéronef, il récupère tous les pions de ses membres d’équipage et les place devant lui.

Il pioche ensuite autant de cartes “Trésor” que de pions ainsi récupérés, en garde une seule dans sa main et remélange les autres avec le reste de la pioche.

Fin de partie

La fin de partie reste identique au jeu de base (50 points au moins atteints par un ou plusieurs joueurs).

Un jeu de Aaron Weissblum,
illustré par Gaëtan Noir

