

# Celestia

COUP DE THÉÂTRE  
A LITTLE INITIATIVE

Cette extension nécessite le jeu de base.

## Mise en place

► Ajoutez les 4 cartes *Chaloupe* et les 6 nouvelles cartes *Spéciale* dans le paquet de cartes du jeu de base (vous pouvez également ajouter les cartes de l'extension 1).

► Positionnez la chaloupe à portée de main des joueurs.

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

## Principe du jeu

L'extension *Coup de théâtre* va vous permettre de jouer des cartes *Chaloupe* afin de continuer le voyage seul : à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ! Le capitaine de la chaloupe affronte alors seul les événements du voyage. Chaque vaisseau (aéronef et chaloupe) possède son propre lancé de dés.

## Carte "Chaloupe"

► Lors de la Phase 2, lorsque les passagers annoncent « *Je reste* » ou « *Je descends* », ils ont désormais une nouvelle possibilité : « *Je pars en chaloupe* ».

La chaloupe ne disposant que d'une place, c'est le premier joueur dans l'ordre du tour qui pose devant lui une carte *Chaloupe* qui peut embarquer dans celle-ci : il positionne alors la chaloupe sur la même cité que l'aéronef et place son pion dedans.

Orville est le capitaine ✪, il a lancé les dés, c'est à chacun des passagers de choisir de rester ou pas.

Ambroise décide de rester, Ambroise préfère partir en chaloupe. Il joue une carte *Chaloupe*, positionne la chaloupe à côté de l'aéronef et place son pion à bord. Aucun autre passager ne peut partir en chaloupe avant que celle-ci ne soit à nouveau disponible.

► Lors de la Phase 3, si la chaloupe est inoccupée, le capitaine peut jouer une carte *Chaloupe* au lieu d'affronter les événements. Le passager suivant devient ainsi le nouveau capitaine de l'aéronef pour l'étape en cours (les passagers ne peuvent pas changer leur décision) et doit affronter les événements.

Lors de l'exemple précédent, si Ambroise avait décidé de rester dans l'aéronef, Orville, le capitaine ✪, aurait pu choisir de jouer une carte *Chaloupe*. Dans ce cas, Amelia serait devenue la capitaine ✪ pour cette étape du voyage.

► Une fois que l'étape de voyage de l'aéronef est **complètement** résolue, s'il y a un passager dans la chaloupe, il y a une nouvelle phase : **Voyage de la chaloupe**.

Le passager de la chaloupe lance les dés pour atteindre la cité suivante (comme à la phase 1 d'un tour de jeu normal).

Il doit ensuite affronter **seul** les événements, en jouant des cartes *Équipement*. Cependant, chaque chaloupe permet d'affronter "gratuitement" **tous les événements d'un type donné** (indiqué dans le coin de la carte *Chaloupe*).

Si le passager de la chaloupe joue les cartes *Équipement* nécessaires, la chaloupe est avancée vers la cité suivante.

Lors de l'exemple précédent, on procède **d'abord** (1) au voyage de l'aéronef. Amelia est la nouvelle capitaine ✪, c'est donc à elle de jouer les cartes *Équipement* pour affronter les événements du voyage. Elle n'a pas les cartes, l'aéronef s'écrase. L'aéronef commencera un nouveau voyage avec **tous** les joueurs, lorsque le voyage de la chaloupe sera achevé.

On passe **ensuite** (2) à la chaloupe, Orville lance alors 2 dés. Il décide d'utiliser la carte *Itinéraire bis* pour relancer le dé noir. Maintenant, grâce à sa chaloupe qui ignore les événements rouges, il n'a qu'à jouer une carte *Boussole* pour aller à la cité suivante. La chaloupe continue seule le voyage.

Une fois les étapes de l'aéronef et de la chaloupe résolues, on commence un nouveau tour (Phase 5 d'un tour de jeu normal). On résout en premier l'aéronef, puis la chaloupe.

Note : le passager de la chaloupe peut désormais décider de descendre de celle-ci avant de lancer les dés.

Si l'aéronef s'écrase avant la chaloupe, la chaloupe continue seule. Si la chaloupe s'écrase avant l'aéronef (son passager défausse alors sa carte *Chaloupe*), l'aéronef continue seul et un passager pourra jouer à nouveau une carte *Chaloupe*.

On commence un nouveau voyage quand les deux vaisseaux se sont écrasés ou ont décidé de ne pas aller plus loin : **tous les joueurs** remontent à bord de l'aéronef et **piochent une carte** (comme d'habitude).

### Précisions :

- Une carte Spéciale qui cible l'aéronef peut aussi cibler la chaloupe. Cependant, le passager de la chaloupe n'est pas un passager de l'aéronef : il ne peut pas, par exemple, jouer de carte *Débarquement*, ni en être la cible.
- Au début d'un nouveau tour, lorsque le capitaine est seul dans l'aéronef et qu'il décide de lancer les dés, il peut jouer par la suite une carte *Chaloupe* s'il ne peut pas affronter les événements.

Vous pouvez également consulter la FAQ sur notre site.

## Carte "Spéciale"



### Envie pressante

Qui > Capitaine.

Quand > Avant que le capitaine ne joue ses cartes.

Effet > Désignez un autre joueur, il devient le capitaine (c'est lui qui devra jouer les cartes *Équipement* pour cette étape du voyage). Vous pouvez choisir de rester ou non dans l'aéronef.



### Nouveau matos

Qui > Tous les joueurs.

Quand > Avant que le capitaine ne lance les dés.

Effet > Défaussez **toute** votre main et repiochez autant de cartes.



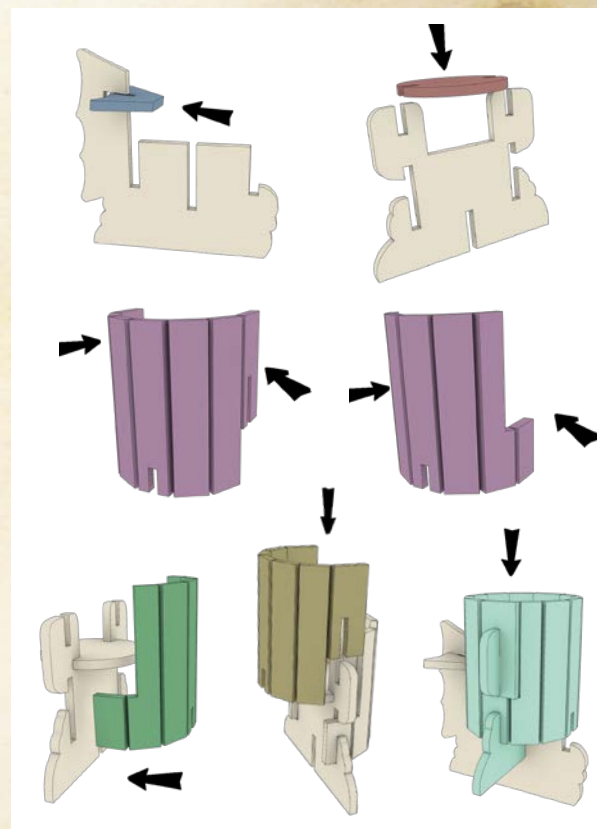
### Espionne

Qui > Tous les joueurs.

Quand > Avant que le capitaine ne lance les dés.

Pouvoir > Regardez la main d'un joueur (capitaine compris).

## Assemblage de la chaloupe



Matériel : 1 Chaloupe - 4 cartes *Chaloupe* - 6 cartes *Spéciale*