

Règles de Celestia

[IMAGE_MATERIEL]

Comment jouer Celestia

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Détenir la collection de **trésors** la plus prestigieuse.
- **Mécanique principale** : Le **capitaine** tente de résoudre des **événements** en jouant des **équipements**, pendant que les **passagers** choisissent de rester ou de descendre.
- **Condition de victoire** : Au-delà de 50 points, la partie se termine et le meilleur score gagne.

Chez Celestia, vous pilotez un petit aéronef de ville en ville pour récupérer des **trésors**. Ça mélange un peu de stratégie et surtout de la tension sympa: est-ce que le **capitaine** va réussir ou est-ce que tout le monde va s'écraser ?

Petite astuce: gardez un œil sur vos cartes **équipement** et essayez d'estimer ce que le **capitaine** pourrait réussir à surmonter, plutôt que de tout miser au hasard.

Autre conseil: discutez sans hésiter entre **capitaine** et **passagers** avant les décisions, ça influence souvent les choix de rester ou descendre.

Avant de vous lancer, sachez que Celestia se joue de 2 à 6 joueurs, dès 8 ans, pour environ 30 minutes. Vous allez faire plusieurs voyages, jusqu'à ce que quelqu'un atteigne assez de points.

Matériel et mise en place

Ce que vous sortez sur la table

Posez le nécessaire: 1 **aéronef**, des pions **Aventurier**, des tuiles **Cité**, un lot de dés **événement**, et les paquets de cartes: **Trésor**, **Équipement**, **Pouvoir**, et **Turbo**.

Vous allez aussi avoir une pile de **défausse** (pour les cartes utilisées), et une **pioche** (le reste

des cartes).

Installer le départ

- Placez les 9 tuiles **Cité** sur la table, de 1 à 25.
- Pour chaque cité, mettez face cachée à côté la pile de **Trésor** correspondante, mélangée.
- Posez l **aéronef** sur la cité 1.
- Chaque joueur choisit une tuile **Aventurier** (il la garde devant lui) et place son pion de même couleur dans l **aéronef**.
- Mélangez ensemble toutes les cartes **Équipement**, **Pouvoir** et **Turbo**. C est votre paquet.
- Distribuez des cartes: 8 cartes si vous êtes 2 ou 3 joueurs, 6 cartes si vous êtes 4 joueurs ou plus.
- Tout le monde peut regarder ses cartes en main.
- Constituez une pile face cachée avec le reste du paquet. Puis désignez le premier **capitaine** (selon votre méthode).

Petit avertissement: ne confondez pas **Trésor** (la récompense des descentes et des arrivées) et **Équipement** (ce qui permet au **capitaine** de survivre aux **événements**).

Si vous connaissez déjà d autres jeux de [négociation et bluff](#), vous verrez que la discussion a un rôle proche, mais ici l action dépend de vos cartes.

Objectif du jeu et notion de points

Pourquoi courir vers la cité 25

Votre objectif est de faire escale dans les cités les plus lointaines pour y récupérer des **trésors**.

Plus vous allez loin, plus vous avez une chance d obtenir une collection intéressante.

Le jeu finit quand quelqu un atteint au moins 50 points pendant l attente d un nouveau voyage.

Le joueur avec le meilleur score gagne.

Attention à la fin de partie

Avant qu'un nouveau voyage ne démarre, vérifiez les points. Si au moins un joueur atteint 50 points ou plus, annoncez la fin. Ensuite, on compare les scores et on désigne le vainqueur. Si ça vous rappelle un [jeu de gestion de ressources](#), gardez en tête que chaque choix (rester ou descendre) modifie ce que vous allez pouvoir récupérer ensuite.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Les rôles changent à chaque étape

Dans Celestia, on joue avec deux rôles qui changent tout le temps:

- **Capitaine:** c'est lui qui pilote l'aéronef pendant l'étape et qui doit résoudre les événements.
- **Passagers:** ce sont ceux qui sont encore dans l'aéronef et qui continuent le voyage (s'ils restent).

Chaque joueur devient **capitaine** quand c'est son tour, sauf s'il a quitté l'aéronef trop tôt dans ce voyage.

Les 5 phases d'une étape

- **1. Le capitaine révèle les événements:** il lance un nombre de dés indiqué par la tuile de la cité actuelle, pour savoir ce qu'il faudra contrer.
- **2. Les passagers choisissent:** en commençant par le joueur à gauche du **capitaine**, chacun annonce soit **Je reste**, soit **Je descends**.
- **3. Le capitaine affronte:** si le **capitaine** peut résoudre tous les événements, il joue les **Équipements** correspondants.
- **4. Le déplacement:** si tout est résolu, l'**aéronef** avance vers la cité suivante.
- **5. Le capitaine passe la main:** le nouveau **capitaine** est le passager placé à gauche.

Important: les cartes ne se jouent qu'à la phase 3. Avant ça, les passagers ont déjà décidé s'ils restent ou quittent l'aéronef.

Si l'**aéronef** s'écrase, c'est la mauvaise nouvelle: personne ne récupère de **Trésor** pendant

cette étape. Tout le monde subit, et un nouveau voyage commence.

Événements, équipements et succès du capitaine

Correspondances entre événements et équipements

Un **événement** apparaît sous forme d'un symbole sur les dés. Pour le vaincre, le **capitaine** doit jouer une carte **Équipement** qui correspond au symbole.

- **Brouillard** → utiliser une **Boussole**.
- **Foudre** → utiliser un **Parafoudre**.
- **Oiseaux-Damok** → utiliser une **Corne de brume**.
- **Pirates Lockhars** → utiliser un **Canon**.

Si plusieurs dés montrent le même **événement**, il faut jouer autant de cartes **Équipement** que le nombre de dés concernés.

Le cas spécial où tout casse

Si le **capitaine** ne peut pas résoudre tous les **événements**, il ne joue aucune carte **Équipement** et l'**aéronef** s'écrase. Tous les joueurs qui étaient passagers sont alors emportés, et un nouveau voyage démarre depuis la cité 1.

Le capitaine ne doit pas obligatoirement jouer les cartes **Turbo**, mais il doit jouer les **Équipements** nécessaires pour réussir.

Petit conseil: conservez en réserve les **Équipements** qui couvrent les symboles les plus probables d'après votre lecture de la cité actuelle et des dés attendus.

Descendre ou rester et récupérer les trésors

Décision des passagers

Quand les dés sont lancés et que le **capitaine** a révélé les **événements**, chaque **passager** choisit dans l'ordre du joueur à gauche du **capitaine**.

- Choisir **Je reste** si vous pensez que le **capitaine** pourra survivre.

- Choisir **Je descends** si vous pensez que c est trop risqué.

Si vous descendez, vous reprenez votre pion et le posez sur votre tuile **Aventurier**, puis vous prenez la première carte **Trésor** de la pile de la cité actuelle. Vous gardez cette carte face cachée, mais vous pouvez la regarder.

Avertissement bienveillant: une fois descendu, vous ne participez plus au voyage en cours et vous ne pouvez plus devenir **capitaine** tant que la partie n a pas redémarré avec un nouveau voyage.

Dans certains jeux comme [les Serpents et échelles](#), la chance arrive par le dé. Ici, la chance arrive par les dés, mais votre décision de descendre est un vrai levier.

Aller jusqu'à la dernière cité

Quand l **aéronef** atteint la cité 25, tout le monde à bord reçoit la carte **Trésor** correspondante (en commençant par le **capitaine** et dans le sens horaire). Puis un nouveau voyage commence depuis la cité 1.

À tout moment, vous pouvez compter les **trésors** restants d une cité pour voir si elle vaut encore le coup.

[IMAGE_FIN]

Cartes spéciales et nouveau voyage

Cartes Turbo

Une carte **Turbo** permet de résoudre un seul **événement** correspondant à une face de dé, quel que soit le symbole. Le **capitaine** peut choisir de jouer ou non une carte **Turbo** au moment d affronter les dés.

Vous pouvez utiliser plusieurs cartes **Turbo** si nécessaire.

Cartes Pouvoir

Les cartes **Pouvoir** ont des conditions et des effets. Elles peuvent souvent être jouées par n importe qui, même par le **capitaine**, selon la condition indiquée.

- **Débarquement:** quand un joueur est passager et que tous les passagers ont annoncé, le joueur qui joue la carte peut forcer un autre passager (pas le **capitaine**) à descendre et prendre le **Trésor** de sa cité.
- **Jetpack:** quand l **aéronef** s écrase, un joueur peut descendre au sol en douceur et prendre le **Trésor** de la cité de départ de l **aéronef** comme s il était descendu normalement.
- **Itinéraire bis:** quand tous les passagers ont parlé, le **capitaine** peut relancer les dés qu il choisit.
- **Coup dur:** quand tous les passagers ont parlé, tous les dés sans événement sont relancés, sans symboles. Les passagers ne peuvent plus changer leur décision après la relance.

Petite astuce: **Itinéraire bis** et **Coup dur** sont puissantes surtout quand vos décisions semblent proches du risque. Souvent, ça sauve une étape sans sacrifier vos plans de descente.

Longue-vue magique

Cette carte **Longue-vue magique** ne se trouve que dans les 4 premières cités. Quand le **capitaine** annonce qu il ne peut pas affronter les **événements**, il peut jouer cette carte pour ignorer tous les **événements** et atteindre la cité suivante. Si elle n est pas utilisée, elle rapporte 2 points en fin de partie.

Relancer un nouveau voyage

Quand un nouveau voyage commence:

- L **aéronef** repart sur la cité 1.
- Tous les pions **Aventurier** reviennent dans l **aéronef**.
- Chaque joueur pioche une carte **Équipement**.

Et à chaque nouveau voyage, on revérifie aussi la condition de fin: dès qu un joueur a au moins 50 points avant de repartir, on termine et on compte les scores.

Tableau rapide pour compter vos points

Selon les versions et le type de **Trésor** que vous avez, les points peuvent s'ajouter différemment. Ce tableau vous aide à faire un total simple pendant la partie.

| Joueur | Trésors pris | Points gagnés | Total |
|--------|--------------|---------------|-------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |

Petit rappel de focus: pour gagner, visez une collection cohérente plutôt que de descendre sur tout. Dans un jeu de stratégie comme [Blokus](#), on anticipe les zones; ici, on anticipe les risques de survie du **capitaine** et la valeur des **cités** encore accessibles.