



Celestia



2 – 6 jogadores

14 anos +

30 minutos

Durante suas viagens, Gulliver procurou em vão pelo maravilhoso mundo de Celestia. Nos passos deste lendário aventureiro, começa a sua jornada para as cidades celestiais tão misteriosas quanto os tesouros que elas escondem. Durante suas aventuras, você enfrentará tempestades ameaçadoras, piratas Lockhars e pársaros Damok. Você será o piloto mais esperto da sua aeronave? Sua coragem será recompensada?



Componentes

1 aeronave

6 peões “Aventureiro”

6 marcadores “Aventureiro”

9 cartelas de “Cidade”

4 dados de “Evento”

1 manual

78 cartas de “Tesouro”
distribuídas pelas cidades da seguinte forma:

	x5		x3		x2		x1
	x5		x3		x2		x1
	x5		x3		x1		x1
	x5		x3		x1		x1
	x6		x3				
	x6		x3				
	x6						
	x6						
	x6						

68 cartas de “Equipamento”:

	20 bússola azul,
	18 para-raio amarelo,
	16 trombeta vermelha
	14 canhão preto
	8 cartas “Turbo”
	4 x 2 cartas de “Poder”

Preparação

► **Coloque** as 9 cartelas de “Cidade” sobre a mesa em ordem crescente (do menor (1) para o maior (25)).

► Para cada cartela de “Cidade”, **Embaralhe** as cartas numeradas de tesouros, e as coloque viradas para baixo em uma pilha ao lado da cartela de “Cidade” correspondente.

► **Coloque** a aeronave na primeira cartela de “Cidade”.

► Cada jogador escolhe um marcador de “Aventureiro” (e o mantém a sua frente) e coloca o peão de “Aventureiro” da mesma cor na aeronave.

► **Embaralhe** todas as cartas de “Equipamento”, cartas de “Poder” e cartas “Turbo” em um único baralho. Cada jogador compra sua mão inicial deste baralho.



- **8 cartas** (2 ou 3 jogadores)
- **6 cartas** (4 ou mais jogadores)

Os jogadores podem olhar suas cartas.

Coloque o restante do baralho de cartas virado para baixo, próximo dos jogadores. Escolha o jogador para ser o primeiro capitão da aeronave, da forma que preferir.

Exemplo de Preparação para 3 jogadores

“**Amelia**, **Orville** e **Ambroise**, cada um tem 8 cartas na mão. Eles colocam a aeronave na cidade Vento (1) e seus peões na aeronave.”



Objetivo do jogo

O objetivo de cada jogador é descobrir e coletar tesouros incríveis das cidades mais distantes do misterioso mundo de Celestia. O jogador que formar a coleção mais valiosa ganhará a partida.

Como jogar

Uma partida de Celestia é feita por várias viagens durante as quais os aventureiros viajam na aeronave, de cidade em cidade, em direção a Meiji, a Cidade das Luzes (25). Cada viagem consiste em um número de etapas.

NOTA

Durante a partida, os jogadores ocupam diferentes papéis:

Capitão : Este jogador lidera a aeronave durante o turno atual. Ele terá que superar os eventos para chegar à próxima cidade.

Passageiros: Estes são os outros jogadores que ainda estão na aeronave e continuarão a viagem com o capitão.

Os jogadores se revezam no papel de capitão da aeronave.

O capitão é responsável em levar a aeronave para a próxima cidade. Para isso, ele terá que superar todos os desafios que aparecerem em seu turno da viagem. Os passageiros devem decidir se irão continuar a viagem ou ficar na cidade atual e pegar um de seus tesouros.

Se o capitão for capaz de superar os desafios (usando cartas de “Equipamento”), a viagem continua; caso contrário, a aeronave se acidenta.

Etapas de uma viagem

Cada etapa da viagem é composta de cinco fases:

1. O capitão rola os dados para determinar os desafios.
2. Cada passageiro escolhe ficar a bordo ou desembarcar.
3. O capitão enfrenta o desafio.
4. O capitão move a aeronave.
5. O capitão passa o controle da aeronave para o próximo jogador.

1 O capitão rola os dados para determinar os desafios.

O capitão determina os desafios que ele enfrentará. **Para isso, ele rola a quantidade de dados indicada na cartela da próxima “Cidade”.**

Para poder continuar a viagem, o capitão deverá descartar as cartas de «Equipamento» especificadas para superar os eventos mostrados nos dados.

Veja a seção “Eventos & equipamentos” p. 4 para mais detalhes sobre os eventos e cartas de “Equipamento”.

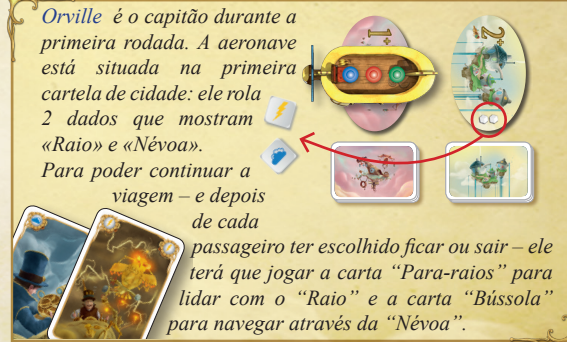
Atenção: O capitão NÃO DEVE jogar as cartas de “Equipamento” logo após rolar os dados. Ele deve esperar que os passageiros decidam se querem ficar a bordo ou não.

NOTA

Exceto em casos especiais (veja Detalhes p.7), o capitão nunca abandona a aeronave.

Orville é o capitão durante a primeira rodada. A aeronave está situada na primeira cartela de cidade: ele rola 2 dados que mostram «Raio» e «Névoa».

Para poder continuar a viagem – e depois de cada passageiro ter escolhido ficar ou sair – ele terá que jogar a carta “Para-raios” para lidar com o “Raio” e a carta “Bússola” para navegar através da “Névoa”.



Eventos & equipamentos

Esta etapa da viagem foi calma

➤ **Não é necessário nenhuma carta.**

A aeronave está entrando em nuvens carregadas. É impossível ver para onde ir. É necessário o uso de um instrumento de navegação.

➤ **Revele a carta de “Equipamento” bússola.**

“Uma nuvem tão pequena não nos deterá. Minha bússola é clara; o caminho é em frente!”



Raios estão para atingir a aeronave. O capitão pode salvar a tripulação desviando a descarga elétrica.

➤ **Puxe sua carta de “Equipamento” de para-raios.**

“Finalmente uma tempestade, ela vai nos permitir carregar as baterias.”



Um rebanho de pássaros Damok está cercando a aeronave. Eles mergulham de forma ameaçadora sobre os passageiros.

➤ **Jogue sua carta de “Equipamento” trombeta da névoa.**

“Seus gritos estridentes não são nada comparado ao barulho que eu posso fazer como a minha trombeta. Tirintintim...”



Uma aeronave pirata aparece no horizonte. Piratas estão determinados a roubar todos os passageiros, isso se não capturarem a própria aeronave.

➤ **Use sua carta de “Equipamento” canhão.**

“O que é mais perigoso do que um pirata? Um canhão apontando para um pirata!”



2 Cada passageiro escolhe ficar a bordo ou desembarcar.

Começando pelo jogador sentado imediatamente à esquerda do capitão, os passageiros (jogadores ainda na aeronave) se revezam declarando se irão permanecer a bordo ou não.

Os passageiros têm duas opções:

➤ Se o passageiro sentir que o capitão irá superar os desafios mostrados nos dados, ele anuncia « **Eu fico** » e deixa o seu peão na aeronave.

➤ Se o passageiro sentir que o capitão não será capaz de superar os desafios mostrados nos dados, ele declara « **Eu saio** ». Neste caso, ele tira o seu peão de “Aventureiro” da aeronave e o coloca no seu marcador de “Aventureiro”. Ele então compra a carta de “Tesouro” do topo do baralho da cidade correspondente e adiciona a sua coleção.

Ele não é mais um passageiro e ele não pode mais participar no resto da viagem.

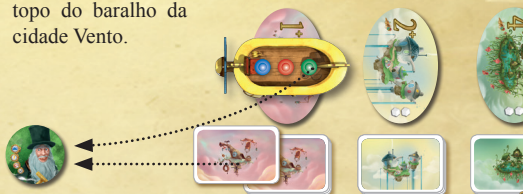
NOTA

Neste momento, o capitão **NÃO** pode desembarcar. (veja Detalhes p.7)

Uma vez que todos os passageiros tenham anunciado sua intenção e antes do capitão jogar suas cartas (ou falhar em jogar), cartas de “Poder” podem ser usadas. Veja a seção “Cartas” p.6 para mais detalhes.

Todos os jogadores, incluindo o capitão, podem jogar qualquer número de cartas de “Poder” a qualquer momento durante este período.

Amelia confia em **Orville** : ela decide permanecer na aeronave. **Ambroise** prefere desembarcar. Ele remove o seu peão de “Aventureiro” da aeronave e coloca no seu marcador de “Aventureiro”. Ele compra a carta de “Tesouro” do topo do baralho da cidade Vento.



3 O capitão enfrenta o desafio.

O capitão **deve usar** as cartas de “Equipamento” requeridas da sua mão para superar os desafios mostrados nos dados. O capitão deve jogar uma carta de “Equipamento” para cada dado.

NOTA Se vários dados mostrarem o mesmo desafio, o capitão deve jogar cartas de “Equipamento” na quantidade dos dados mostrando este desafio. O dado branco não precisa de cartas.

4 O capitão move a aeronave.

Se o capitão conseguir superar todos os desafios jogando todas as cartas de “Equipamento” exigidas (ou cartas “Turbo”), ele move a aeronave para a próxima cidade. **Todas as cartas jogadas são descartadas em uma pilha de descarte.**

Orville é um grande capitão. Ele tem a carta “Bússola” e a carta “Para-raios”. Ele joga estas duas cartas e ele e **Amelia** continuam para a próxima cidade. **Ambroise** assiste a aeronave indo embora, uma vez que caiu fora.



Se o capitão não puder enfrentar todos os desafios, ele não joga cartas de “Equipamento” e a aeronave se acidenta com todos os seus passageiros. Nenhum destes jogadores recebe carta de “Tesouro”. A viagem atual se encerra neste ponto e uma nova viagem começa.

Depois, durante a viagem, **Amelia** é a capitã. Para alcançar a próxima cidade, ela deve rolar 2 dados. **Orville** fica na aeronave. Entretanto, Amelia não tem as cartas exigidas. Assim, a aeronave se acidenta. Nem Amelia, nem Orville, compra uma carta de “Tesouro” durante esta viagem.

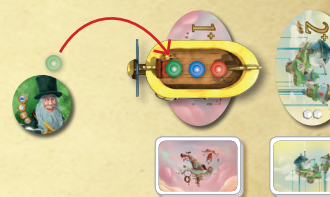


5 O capitão passa o controle da aeronave para o próximo jogador.

Seja qual for o resultado anterior, o passageiro sentado à esquerda do capitão se torna o novo capitão.

NOTA O jogador que deixou a aeronave não pode se tornar o capitão.

Depois do acidente, **Ambroise** se torna o novo capitão porque ele está imediatamente à esquerda da **Amelia**, a capitã anterior, e está de volta a bordo porque uma nova viagem começou.



Uma Nova Viagem

Quando uma nova viagem começa:

- ▶ Coloque a aeronave na cartela da primeira “Cidade”.
- ▶ Coloque de volta todos os peões de “Aventureiro” na aeronave.
- ▶ Cada jogador compra uma carta do baralho de “Equipamento”.

Fim de Fogo

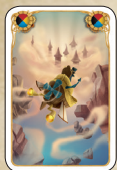
Antes do começo de uma nova viagem, **se qualquer jogador tiver alcançado 50 pontos**, o jogo termina imediatamente.

O jogador com a maior pontuação é o vencedor.



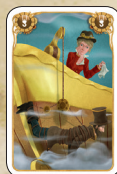
Cartas

cartas “Turbo” (x8)



Cada carta “Turbo” permite o capitão superar um desafio qualquer (o resultado de um dado).
O capitão pode escolher não jogar estas cartas (ao contrário das cartas de “Equipamento”).
 Ele pode usar quantas cartas “Turbo” quiser.

cartas de “Poder” : Desembarque (x2)

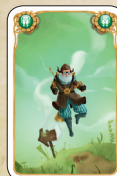


Condições para jogar:

- Somente o capitão ou passageiros ainda a bordo da aeronave podem jogar estas cartas.
- Todos os passageiros já devem ter anunciado suas intenções.
- O capitão ainda não deve ter jogado suas cartas de “Equipamento”.

Efeito : O jogador que jogou a carta como “Desembarque” força outro jogador (nunca o capitão) a deixar a aeronave imediatamente. O passageiro alvo remove seu peão da aeronave e o coloca sobre seu marcador de “Aventureiro”. Ele então compra a primeira carta de “Tesouro” da cidade atual e encerra a sua viagem por aqui.

cartas de “Poder” : Mochila a Jato (x2)



Condições para jogar:

- Somente o capitão ou passageiros ainda a bordo da aeronave podem jogar estas cartas.
- A carta “Mochila a Jato” só pode ser jogada quando a aeronave estiver para se acidentar.

Efeito : O jogador que jogou a carta “Mochila a Jato” usa sua mochila a jato e desce em segurança. Ele pega a carta de “Tesouro” do topo da cidade mais distante que a aeronave alcançou nesta viagem, como se ele tivesse escolhido desembarcar.

cartas de “Poder” : Rota Alternativa (x2)



Condições para jogar:

- Somente o capitão ou passageiros da aeronave podem jogar estas cartas.
- Todos os passageiros já devem ter anunciado suas intenções.

Efeito : Uma carta de “Rota Alternativa” permite ao capitão rerrolar os dados a sua escolha, se ele quiser.

NOTA

Estas cartas podem ser jogadas mesmo depois do capitão já ter anunciado que ele não poderia enfrentar os eventos. Os Passageiros não podem mudar suas decisões depois da rerrolagem.

cartas de “Poder”: Sopro Forte (x2)



Condições para jogar:

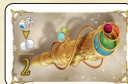
- Qualquer aventureiro pode jogar a carta de “Sopro Forte”, inclusive aqueles que já tenham saído da aeronave.
- Todos os passageiros já devem ter anunciado suas intenções.

Efeito : A carta “Sopro Forte” força o capitão a rerrolar todos os dados de calmaria (brancos).

NOTA

Jogadores não podem mudar suas decisões depois da rerrolagem. Estas cartas podem ser jogadas mesmo depois do capitão já ter anunciado que poderia superar os desafios.

cartas de “Tesouro” : Luneta Mágica (x4)



Atenção : Estas cartas somente estão presentes nas 4 primeiras cidades.

Condições para jogar:

- Somente o capitão ou passageiros ainda a bordo podem jogar a carta “Luneta Mágica”.
- Todos os passageiros já devem ter anunciado suas intenções.
- O capitão deve ter anunciado que ele não poderia superar os desafios.

Efeito : A carta “Luneta Mágica” permite o capitão achar uma rota sem qualquer perigo. Todos os desafios são ignorados. Uma carta de “Luneta Mágica” vale 2 pontos no final do jogo como se fosse uma carta de “Tesouro” padrão.

Detalhes

► O que acontece se o capitão estiver sozinho na aeronave quando ele alcançar uma cidade?

Se todos os passageiros abandonarem a aeronave e o capitão puder superar os desafios, ele se move para a próxima cidade. Ele pode agora pegar um tesouro desta cidade ou tentar ir mais além por conta própria. O capitão pode continuar sozinho enquanto estiver disposto a arriscar.

Amelia é a capitã e **Orville** é o único passageiro. Depois de Amelia ter rolado os dados, Orville decide cair fora da aeronave. Amelia não pode sair agora porque havia dois jogadores a bordo no começo da etapa da viagem.

Amelia consegue superar os eventos e alcança a próxima cidade. Ela está agora sozinha a bordo no começo desta nova etapa da viagem. Ela escolhe desembarcar, assim não rola os dados e compra a primeira carta de “Tesouro” da cidade que desceu.

► O que acontece se o baralho ficar vazio?

Embaralhe a pilha de descarte e crie um novo baralho.

► O que acontece se não houver mais tesouro em uma cidade?

Esta cidade não é mais uma parada da viagem e a **aeronave não para mais por lá**. Para representar isto, a cartela da “Cidade” é removida ou virada para baixo na mesa. Se um passageiro descer e pegar a última carta de “Tesouro” da cidade, nenhum outro passageiro pode descer aqui.

► O que acontece se a aeronave atingir a última cidade (a cartela com o número 25)?

Neste caso, começando pelo capitão e indo sentido horário, cada jogador na aeronave se reveza para comprar uma carta de “Tesouro” da última cidade. Pode ocorrer que um ou mais jogadores não recebam qualquer tesouro: azar para eles! Uma nova viagem então começa na primeira cidade disponível. **Nota: Sempre é permitido contar a quantidade de cartas de “Tesouro” restantes em cada cidade.**

► O capitão tem que jogar as cartas de “Equipamento” se ele as tiver?

SIM. No entanto, ele não é obrigado a jogar as cartas “Turbo”.

► O capitão e os passageiros podem discutir antes de declarar se vão ficar ou não?

SIM! Celestia é ainda mais divertido quando os jogadores tentam influenciar a decisão dos outros jogadores.

Variante Aventureiros iniciantes

► As cartas de “Poder” são descartadas e não podem ser usadas na partida.

► As cartas de “Luneta Mágica” são descartadas.

► No entanto, as cartas “Turbo” são usadas.

► O final do jogo é diferente:

No começo de uma nova viagem, os jogadores conferem o número de cartas de “Tesouro” diferentes que eles possuem. O jogo termina assim que um jogador tenha 5 tipos diferentes de tesouro.

Então, os pontos são contados como na partida normal.

Tanguy, Luke e Buck estão jogando com a variante “Aventureiros iniciantes”.

Quando começam uma nova viagem, eles conferem seus tesouros.

Embora Tanguy tenha 7 cartas de “Tesouro” e ache que vai vencer, ele não encerra a partida porque tem somente 4 tipos diferentes de tesouros.

Depois durante a partida, ele recebe seu quinto tipo de tesouro, assim ele termina o jogo, mas apenas no início da próxima viagem.

Porém, Buck, que tem apenas 4 cartas, vence o jogo pois tem mais pontos.

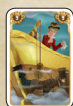
Resumo da Partida

1 - se o capitão está sozinho na aeronave, ele pode sair. (→ 9)



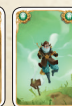
2 - O capitão rola os dados.

3 - Passageiros escolhem se ficam ou saem da aeronave.



4 - A carta "Desembarque" pode ser jogada por qualquer jogador presente na aeronave.

5 - O capitão declara se ele pode jogar cartas de "Equipamento" ou não.



6 - As cartas "Mochila a Jato", "Rota Alternativa" e "Sopro Forte" podem ser jogadas.

7 - O capitão joga as cartas de "Equipamento" exigidas OU o capitão/passageiros podem jogar uma carta de "Luneta Mágica".

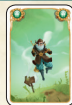


8 - Se a viagem continuar, o capitão é trocado. (→ 1)

9 - Se uma nova viagem começar, todos os jogadores compram uma carta de "Equipamento" e colocam seus peões na aeronave, a qual é colocada na primeira cidade. O capitão é trocado. (→ 2)



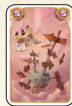
Cartas de "Poder"



Quem > Capitão / Passageiros

Quando > Quando a aeronave estiver para se acidentar.

Efeito > Permite o jogador pegar uma carta de "Tesouro".



Quem > Capitão / Passageiros

Quando > Quando a aeronave estiver para se acidentar.

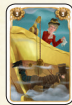
Efeito > Permite o capitão a rerrolar os dados que desejar.



Quem > Todos os jogadores

Quando > Quando o Capitão jogar suas cartas.

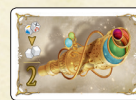
Efeito > Força o capitão a rerrolar os dados de calma (brancos).



Quem > Capitão / Passageiros

Quando > Quando todos os passageiros já tiverem anunciado suas intenções.

Efeito > Força o passageiro alvo a desembarcar da aeronave e pegar uma carta de "Tesouro".



Quem > Capitão / Passageiros

Quando > Quando a aeronave estiver para se acidentar.

Efeito > Permite os passageiros e o capitão a alcançar a próxima cidade sem ter que jogar cartas de "Equipamento".

Aaron Weissblum > Autor

Aaron Weissblum vive no Maine, USA, com sua esposa Kate e seus gatos. Aaron faz jogos quando não está pedalando.

Gaétan Noir > Ilustrador

Gaétan Noir é um jovem ilustrador Francês nascido em 1984 que vive em Lyon. Pau para toda obra, ele se interessa por vários assuntos, de videogames a cartoons, passando por ilustração.

Philippe Christin > Concepção da Aeronave

Um cientista de computadores, ele pratica vários passatempos criativos como pintura, miniaturas, até mesmo 3D.

Ludofy Creative > Editora

Com seu sócio, Rafael Verri, apaixonado por jogos, é a empresa responsável pela edição brasileira deste incrível jogo e que vem apostando, desde 2015, na difusão dos jogos de tabuleiro no Brasil.

