

2–6 гравців

8 +

30 хв



# Селестія

**П**ід час своїх подорожей Гулівер шукав дивовижний світ Селестії, проте марно. Його наступникам це вдалося, і тепер вони мандрують загадовими містами Селестії в пошуках незвіданих скарбів. Чи зможете ви впоратися із загрозовими штормами, піратами Локгарса та птахами Дамок? Чи станете найвправнішим капітаном повітряного судна? Чи здобудете винагороду за мужність?



## Вміст видання

### Базова гра

78 карт скарбів,  
розподілених між містами:

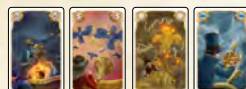


1 повітряне судно  
зі змінними елементами  
6 фішок шукачів пригод  
6 жетонів шукачів пригод  
9 овальних плиток міст  
4 кубики загроз  
1 книга правил

4 × 2 карт підсилення

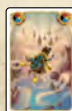


68 карт спорядження:



20 синіх компасів  
18 жовтих блискавичників  
16 червоних клаксонів  
14 чорних гармат

8 карт прискорення



### Доповнення № 1

14 карт спорядження  
«Більші можливості»  
8 карт  
«Покращене спорядження»  
6 карт шукачів пригод  
4 карти підсилення

### Доповнення № 2

4 карти «Човен»  
6 карт підсилення  
1 човен

### Бонус

1 плитка міста Ялинвіль  
1 плитка міста Вільнокрай  
1 плитка міста Боскалумія  
2 карти «Якір-кішка»  
2 карти «Інструктор»

# Приготування

① ➤ Розмістіть на столі 9 плиток міст за зростанням (від найменшого (1) до найбільшого (25)).

② ➤ Кожній плитці міста відповідає 1 стос карт скарбів. Перетасуйте окремо карти скарбів за зворотами й покладіть їх у стоси долілиць поруч із відповідними плитками міст.

③ ➤ Поставте фігурку повітряного судна на плитку міста 1.

④ ➤ Кожен гравець вибирає жетон шукача пригод і кладе його перед собою, а також ставить фішку свого шукача пригод того ж кольору на борт судна.

⑤ ➤ Перетасуйте всі карти спорядження, підсилення та прискорення й сформуєте з них одну колоду. Кожен гравець бере в руку:

- 8 карт (для гри вдвох або втрьох)
- 6 карт (для гри вчотирьох і більше)

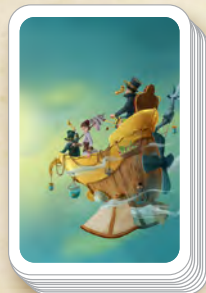
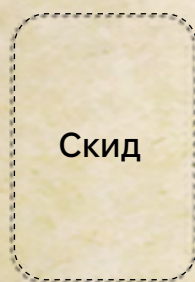
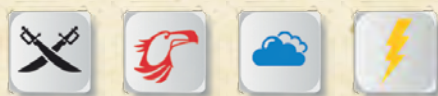
Гравці можуть дивитися свої карти.

**\*Порада.** Для першої гри не радимо затасовувати ці карти підсилення в колоду. Це полегшить ознайомлення з грою.

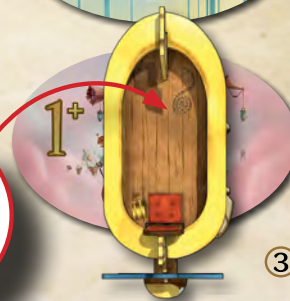


⑥ ➤ Покладіть колоду на стіл долілиць так, щоб усі гравці могли зручно брати з неї карти.

⑦ ➤ Той, хто останнім потрапляв у дивовижну пригоду, стає першим капітаном повітряного судна.



④

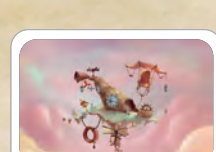
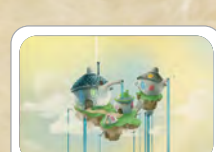
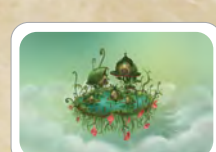
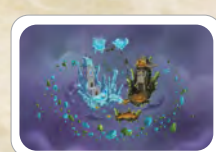
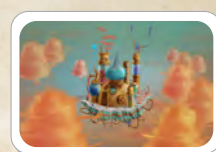
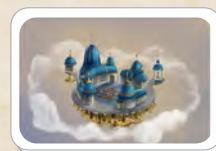
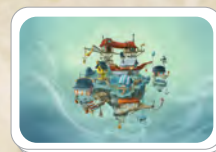
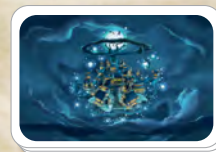


③

①



②



**Приклад приготування для гри втрьох**  
Дарина, Макс і Костя мають по 8 карт у руках. Вони розміщують повітряне судно разом із фішками своїх шукачів пригод на борту в Місті Вітрів (1).

## Мета гри

Гравці мріють відвідати всі міста таємничого світу Селестії, аби заволодіти її казковими скарбами. Гравець, який збере найкоштовнішу колекцію, переможе в грі.

## Ігролаг

Партія в «Селестію» складається з кількох подорожей на повітряному судні від одного міста до іншого аж до Міста Вогнів — Мейджі (25).



**ЗАУВАГА** Протягом гри гравці братимуть на себе різні ролі:

**Капітан.** Цей гравець керує повітряним судном під час поточного ходу. На його плечах лежить подолання загроз, щоб дістатися до наступного міста.

**Пасажири.** Це інші гравці, які все ще перебувають на повітряному судні та продовжують подорож разом із капітаном.

**Гравці по черзі беруть на себе роль капітана.** Він відповідає за те, щоб судно дісталось наступного міста. Для цього йому доведеться подолати всі загрози, які трапляться на цьому етапі подорожі. Пасажири завжди вирішуватимуть, продовжити подорож чи залишитися в поточному місті, щоб здобути один із його скарбів.

Якщо капітан здатен подолати загрози за допомогою карт спорядження, то подорож триває. Інакше повітряне судно зазнає аварії.

## Передб'їг етапу

Один етап подорожі складається з 5 фаз:

1. Капітан кидає кубики, щоб визначити загрози.
2. Кожен пасажир вирішує, залишитися на борту судна чи зійти в місто.
3. Капітан стикається із загрозами.
4. Капітан переміщує повітряне судно.
5. Капітан передає керування судном наступному гравцю.

### 1 КАПІТАН КИДАЄ КУБИКИ, ЩОБ ВИЗНАЧИТИ ЗАГРОЗИ

Капітан визначає загрози. Для цього він кидає стільки кубиків, скільки вказано на наступній плитці міста.

Капітану слід дочекатися, поки пасажири вирішать, чи хочуть вони залишитися на борту (2-а фаза). Тільки після цього капітан мусить зіграти відповідні карти спорядження для подолання випалих на кубиках загроз (3-я фаза).

Докладніше про загрози та спорядження див. на наступній сторінці.

**Макс** — капітан під час 1-го етапу подорожі. Судно наразі на 1-й плитці міста. Макс кидає 2 кубики, на яких випадають «Блискавка» і «Туман». Пасажири вирішують, залишитися чи зійти. Після цього капітан мусить зіграти карти «Блискавичник» і «Компас» для подолання відповідних загроз.



### 2 КОЖЕН ПАСАЖИР ВИРІШУЄ, ЗАЛИШИТИСЯ НА БОРТУ ЧИ ЗІЙТИ В МІСТО

Починаючи з гравця ліворуч від капітана, пасажири (шукачі пригод на судні) по черзі оголошують своє рішення — залишитися на борту корабля чи зійти в місто.

**ЗАУВАГА** Капітан зобов'язаний оголосити кількість карт у своїй руці, якщо гравці його про це запитують.

**У пасажирів є 2 варіанти:**

► Якщо пасажир вірить, що капітан зможе подолати випалі на кубиках загрози, він оголошує: **«Я залишаюся на борту»**.

► Якщо пасажир не вірить, що капітан зможе подолати випалі на кубиках загрози, він оголошує: **«Я сходжу в місто»**.

У другому випадку гравець забирає свою фішку шукача пригод із судна та ставить на свій жетон. Опісля гравець бере верхню карту скарбу зі стосу міста, в якому він зійшов, та додає до своєї колекції долілиць.

**Відтепер він більше не пасажир і не бере участі в подальшій подорожі.**

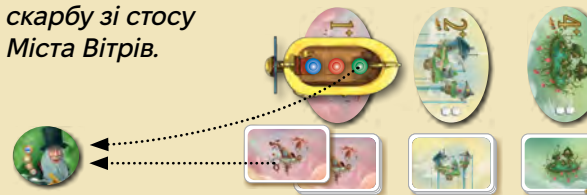
**ЗАУВАГА** Капітан НІКОЛИ не покидає судно (за винятком окремих випадків, див. «Запитання та відповіді» на с. 6).



Щойно всі пасажири оголосили свої наміри, можна зіграти карти підсилення (див. с. 5). Це можна зробити лише ДО ТОГО, як капітан подолав (або не зміг подолати) загрози.

Усі гравці, зокрема капітан, можуть грати будь-яку кількість карт підсилення в цей момент.

**Дарина** довіряє **Максу**: вона вирішує залишитися на борту. **Костя** воліє зійти із судна. Він забирає свою фішку й ставить її на жетон свого шукача пригод. Він бере верхню карту скарбу зі стосу Міста Вітрів.



### 3 КАПІТАН СТИКАЄТЬСЯ ІЗ ЗАГРОЗАМИ

Для подолання випалих на кубиках загроз із певними символами капітан МУСИТЬ зіграти карти спорядження з такими ж символами. Також він МОЖЕ зіграти карту прискорення, щоб уникнути якоїсь загрози.

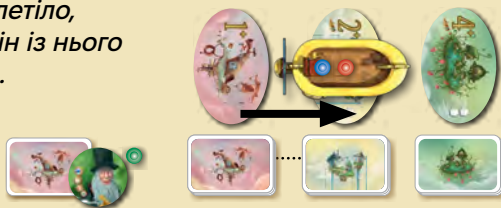
**ЗАУВАГА** Капітан мусить зіграти по одній карті спорядження для подолання кожної загрози на кубиках, навіть якщо випали однакові символи (наприклад, 2 «Тумани» вимагають 2 карт «Компасів»). Порожня грань кубика не потребує розіграшу карти.



## КАПІТАН ПЕРЕМІЩУЄ ПОВІТРЯНЕ СУДНО

Якщо капітану вдалося подолати всі загрози, зігравши необхідні карти спорядження (або прискорення), він переміщує судно до наступного міста. **Зіграні карти потрапляють до скиду.**

**Макс** — чудовий капітан! У нього є карти «Компас» і «Блискавичник». Він грає ці 2 карти, і вони з **Дариною** продовжують свою подорож до наступного міста. **Кості** залишається спостерігати за судном, що відлетіло, адже він із нього зійшов.



Якщо капітан не може подолати хоча б ОДНІЄЇ загрози, він не грає жодної карти спорядження. Відтак судно зазнає аварії з усіма пасажирами на борту — жоден з гравців не отримує карт скарбів. **Ця подорож завершується, і починається нова.**

Пізніше під час подорожі капітанкою стає **Дарина**. Щоб дістатися наступного міста, вона кидає 2 кубики. **Макс** вирішує залишитися на судні. Однак **Дарина** не має необхідних карт для подолання всіх загроз. Тож судно зазнає аварії, тому ні **Дарина**, ні **Макс** не отримують карт скарбів під час цієї подорожі.

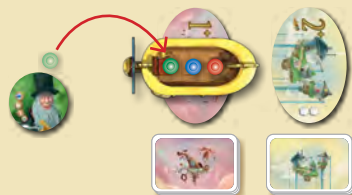


## КАПІТАН ПЕРЕДАЄ КЕРУВАННЯ СУДНОМ НАСТУПНОМУ ГРАВЦЮ

Яким би не був результат попереднього етапу подорожі, пасажир ліворуч від капітана стає новим капітаном.

**ЗАУВАГА** До кінця подорожі гравець, який покинув судно, не може стати капітаном.

Після аварії **Костя** повертається на борт перед початком нової подорожі та стає новим капітаном (він сидить ліворуч від попередньої капітанки **Дарини**).



## Нова подорож

Коли починається нова подорож:

- Перемістіть судно на плитку міста 1.
- Поставте всі фішки гравців назад на борт судна.
- Кожен гравець бере 1 карту спорядження з колоди.

## Кінець гри

Якщо перед початком нової подорожі **будь-який гравець має карти скарбів сумарною вартістю 50 очок або більше**, гра негайно закінчується.

**Гравець із найбільшою кількістю очок перемагає.**

## Загрози та спорядження

Цей етап подорожі пройшов спокійно.  
► **Не потрібно грати карти.**

Судно опинилося поміж густих хмар. Неможливо розгледіти, куди рухатися далі. Необхідно використати навігаційний прилад.

► **Зіграйте карту спорядження «Компас».**  
«Така крихітна хмаринка нас не зупинить. Мій компас точний, курс прокладено!»

Блискавка от-от влучить у судно!

► **Зіграйте карту спорядження «Блискавичник».**  
«Нарешті буря! Вона перезарядить наші батареї».

Зграя птахів Дамок оточила судно! Вони намагаються атакувати пасажирів.

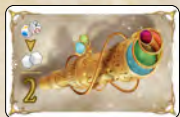
► **Зіграйте карту спорядження «Клаксон».**  
«Їхній пронизливий крик — ніщо порівняно зі звуком мого клаксона. Біп-біп, біп-біп...»

На горизонті з'явився піратський корабель! Пірати жадають не лише пограбувати пасажирів, а й захопити наше судно.

► **Зіграйте карту спорядження «Гармата».**  
«Що небезпечніше пірата? Гармата, спрямована саме на нього!»

## Особлива карта скарбів

### «МАГІЧНА ПІДЗОРНА ТРУБА»



**Увага!** Ці карти можливо знайти тільки в перших чотирьох містах.

**Хто може зіграти?** ► Капітан або пасажери.

**Коли можна зіграти?** ► Капітан оголошує, що не може подолати загрози.

**Ефект** ► Дає капітану змогу дістатися наступного міста без жодних проблем — він ігнорує всі наявні загрози.

Невикористана «Підзорна труба» принесе 2 ПО наприкінці гри.

Цю карту слід додати до стосів карт скарбів хоча би після 1-ї гри.

## Карти підсилення



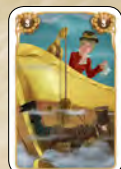
### «ОБХІДНИЙ ШЛЯХ»

**Хто може зіграти?** ► Капітан або пасажери.

**Коли можна зіграти?** ► Капітан оголосив, що не може подолати загрози.

**Ефект** ► Ця карта дає капітану змогу перекинути будь-які кубики на свій вибір.

**ЗАУВАГА** ► Цю карту можна зіграти навіть тоді, коли капітан оголосив, що не зможе подолати загрози. Пасажери не можуть змінити свої рішення після перекидання кубиків.

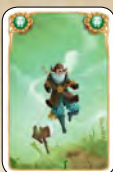


### «ВИСАДКА»

**Хто може зіграти?** ► Капітан або пасажери.

**Коли можна зіграти?** ► Після того, як усі пасажери вирішили, залишитися на борту чи покинути судно, ТА капітан ще не перейшов до фази подолання загроз.

**Ефект** ► Гравець, який грає карту «Висадка», змушує іншого пасажера (окрім капітана) негайно покинути судно. Гравець, кого щойно викинули за борт, забирає свою фішку і ставить її на жетон свого шукача пригод. Опісля він бере верхню карту зі стосу карт скарбів того міста, де його змусили покинути судно. На цьому його поточну подорож завершено.



### «РЕАКТИВНИЙ РАНЕЦЬ»

**Хто може зіграти?** ► Капітан або пасажери.

**Коли можна зіграти?** ► Капітан оголосив, що не може подолати загрози.

**Ефект** ► Гравець, який грає карту «Реактивний ранець», може безпечно приземлитися. Він бере верхню карту зі стосу карт скарбів з останнього відвіданого міста перед аварією.



### «ПОРИВ ВІТРУ»

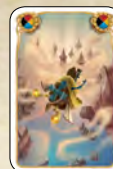
**Хто може зіграти?** ► Будь-який гравець (навіть той, хто покинув судно).

**Коли можна зіграти?** ► Капітан долає загрози.

**Ефект** ► Карта «Порив вітру» змушує капітана перекинути всі кубики, на яких випали порожні грані.

**ЗАУВАГА** ► Гравці не можуть змінювати свої рішення після перекидання кубиків. Цю карту можна зіграти навіть тоді, коли капітан оголосив, що може подолати загрози.

## Карта прискорення



### КАРТИ ПРИСКОРЕННЯ

Кожна карта прискорення дає капітану змогу подолати одну із загроз (один результат кидка кубика). **Капітан не зобов'язаний грати ці карти (на відміну від звичайних карт спорядження).** Він може зіграти скільки завгодно карт прискорення протягом етапу.



## Запитання та відповіді

### ► Що робити, якщо колода вичерпалася?

Перетасуйте скид карт і покладіть їх долілиць, щоб сформуванати нову колоду.

### ► Що робити, якщо в місті не залишилося карт скарбів?

**Це місто більше не може бути частиною подорожі й тут не можна зупинятися.**

Щоб відобразити це в грі, просто переверніть плитку цього міста долілиць або покладіть її назад у коробку. Якщо пасажир сходить із судна та бере останню карту скарбу зі стосу, то після нього жоден пасажир не може зійти в цьому місті.

### ► Що трапиться, якщо капітан лишиться наодинці в одному з міст?

Якщо всі пасажирки покинули судно і капітан може подолати загрози, він самотньо мандрує до наступного міста. Тепер він може або взяти карту скарбу зі стосу цього міста, або пробувати продовжити свою подорож. Рішення необхідно прийняти до кидка кубиків. Капітан може подорожувати самостійно, доки готовий ризикувати.

*Дарина* — капітанка, а *Макс* — єдиний пасажир. Після кидка кубиків *Дариною* *Макс* вирішив зійти із судна. *Дарина* не може зійти, адже на початку етапу на борту було двоє шукачів пригод. Але їй вдається подолати загрози та долетіти до наступного міста. Тепер вона сама на борту на початку нового етапу. Вона вирішує зійти в місті, тому не кидає кубики та бере верхню карту скарбу зі стосу цього міста.

### ► Що робити, якщо судно досягне останнього міста (плитка під номером 25)?

Починаючи з капітана й далі за напрямком руху годинникової стрілки кожен гравець по черзі отримує карту скарбу зі стосу цього міста. Може трапитися так, що один або кілька гравців не отримають жодного скарбу: їм просто не поталанило! Опісля нова подорож почнеться з міста 1. **Заувага. Ви можете в будь-який момент рахувати залишок карт скарбів у стосі будь-якого міста.**

### ► Чи завжди капітан мусить грати карти спорядження, якщо вони в нього є?

Так. Але капітан не зобов'язаний грати карти прискорення.

### ► Чи можна капітану та пасажиром обговорювати свої рішення?

Так! Мандрувати Селестією веселіше, коли гравці намагаються впливати на рішення один одного.



# Гра box

АВТОР: BRUNO CATHALA

## Приготування

► **Відберіть** до колоди спорядження такі карти: 15 синіх «Компасів», 13 жовтих «Блискавичників», 11 червоних «Клаксонів» і 9 чорних «Гармат». Решту карт спорядження покладіть у коробку.

► **Розмістіть** лише по 5 карт скарбів (навмання) долілиць поруч із кожною плиткою міста.

► **Кожен гравець вибирає** 3 шукачів пригод і розміщує їхні фішки на борту повітряного судна. Це члени екіпажу. Гравець також забирає відповідні жетони шукачів пригод.

## Гролад

Пам'ятайте: кожен гравець має 3 членів екіпажу.

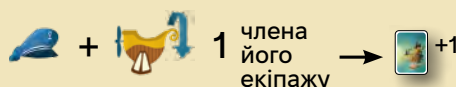
Перебіг етапу подорожі тепер має особливості, розглянуті далі.

### НОВА ФАЗА: 0 ПІДГОТОВКА

Перед кидком кубиків капітан може відправити **одного зі своїх членів екіпажу** в місто, щоб отримати стільки карт спорядження, скільки кубиків вказано на плитці поточного міста судна. Скарбів цей член екіпажу не приносить.

**ЗАУВАГА** Цю дію не може виконати останній член екіпажу на судні. Якщо на борту залишилася 1 фішка і ви вирішили підготуватися до подорожі, ви зобов'язані продовжити подорож — кинути кубики (фаза 1 етапу подорожі, див. основні правила гри).

*Костя* — капітан. Він вирішує підготуватися до подорожі, щоб мати більше шансів пережити майбутні події. Він знімає одну зі своїх фішок із судна та ставить її на плитку міста, де вони зараз пришвартовані. Опісля він бере 2 карти спорядження (на плитці міста зображено 2 кубики).



Тепер він кидає кубики, щоб дізнатися, які небезпеки чекають попереду. Опісля *Макс* вирішує, покинути судно чи залишитися.

## ВИСАДКА В МІСТІ, ЩОБ ОТРИМАТИ СКАРБ

Коли гравець вирішує зійти із судна, він збирає ВСІ фішки членів свого екіпажу і ставить їх перед собою.

Гравець бере стільки карт скарбів, скільки щойно забрав фішок із судна. Один скарб він залишає собі, а інші затасовує з рештою стосу.

## Кінець гри

Кінець гри настає за звичайними правилами (принаймні 50 очок, набраних одним або кількома гравцями).

## Правила для початківців

► Не використовуйте карти підсилення.

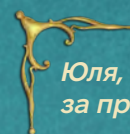
► Не використовуйте карти «Магічна підзорна труба».

► Використовуйте карти прискорення, як у звичайній грі.

► **Змінюється умова кінця гри.**

Перед початком нової подорожі кожен гравець перевіряє свою кількість карт скарбів. Якщо будь-який гравець має 5 різних типів карт скарбів, це кінець гри.

Підрахуйте очки за звичайними правилами для визначення переможця.



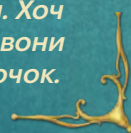
*Юля, Влад і Наталя грають за правилами для новачків.*

*Перед початком нової подорожі вони перевіряють свої карти скарбів.*

*Хоча Юля має 7 карт скарбів і гадає, що переможе, вона не може закінчити гру, адже в неї всього лиш 4 різні типи карт скарбів.*

*Пізніше під час гри вона отримує 5-й тип скарбу, але може закінчити гру лише під час наступної перевірки скарбів.*

*Зрештою перемогла Наталя. Хоч вона має лише 4 скарби, та вони дають більше переможних очок.*



# Більші можливості

## Приготування

► Додайте 14 карт спорядження «Більші можливості», 8 карт покращеного спорядження і 4 нові карти підсилення до базової колоди спорядження.

► Гравці вибирають фішки шукачів пригод **навмання**, а потім **беруть** відповідні карти шукачів пригод.

Звичайно, гравці можуть вибрати своїх улюблених шукачів пригод, якщо бажають.

► Усі інші кроки приготування до гри залишаються без змін.

## Ігровий

У доповненні «Більші можливості» ви знайдете нові **карти спорядження «Більші можливості»**, які **допоможуть уникати аварій**, а також нові карти **покращеного спорядження**, щоб долати всі можливі загрози у світі Селестії.

Відтепер шукачі пригод володіють **унікальними здібностями**, а нові карти підсилення допоможуть гравцям отримати перевагу над суперниками.

## Карти «Покращене спорядження»



Одна карта покращеного спорядження дає змогу подолати **відразу 2 однакові загрози** (2 кубики з однаковими символами загроз). Якщо капітан зіткнувся лише з 1 загрозою та не має карти

з одинарним символом, він усе одно **мусить** зіграти карту покращеного спорядження (решти не чекайте!).

## Карти підсилення



### «РОЗБІЙНИК»

**Хто може зіграти?** ► Будь-який гравець.

**Коли можна зіграти?** ► Перед кидком кубиків капітаном.

**Ефект** ► Капітан мусить кинути ще 1 кубик.



### «ПРИЧАЛЬНИЙ КАНАТ»

**Хто може зіграти?** ► Будь-який гравець.

**Коли можна зіграти?** ► Капітан подолав загрози.

**Ефект** ► Судно не летить до наступного міста, а лишається на тій самій плитці.

Капітан скидає зіграні для подолання загроз карти, а новим капітаном стає гравець ліворуч поточного капітана.

## Карти спорядження «Більші можливості»



Ці карти **заборонено** грати капітану судна.

► Коли капітан оголошує, що **судно от-от зазнає аварії**, усі пасажери (і тільки вони) можуть на бажання зіграти

одну або кілька карт спорядження «Більші можливості» **долілиць** на стіл перед собою. Як тільки гравці поклали карти, усі **одночасно перевертають карти горілиць**.

► Якщо капітан спроможний **подолати загрози** за допомогою своїх карт спорядження і карт спорядження «Більші можливості», зіграних гравцями, він **мусить це зробити та продовжити подорож**.

Кожна карта спорядження «Більші можливості» дає змогу подолати **1 випалу на кубіку загрозу** за звичайними правилами.

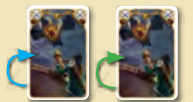
► Усі зіграні карти спорядження «Більші можливості» необхідно **покласти** до скиду, **скористався капітан ними чи ні**.

► Гравці **не можуть** грати додаткові карти спорядження «Більші можливості» вдруге протягом етапу, якщо судно все ж зазнає аварії, проте можуть грати карти підсилення.

**Увага!** Капітан корабля **не може** грати карти спорядження «Більші можливості», поки **не передасть цю роль**.

Капітан не може подолати загрози:

Двоє шукачів пригод (А та Б) вирішують зіграти карти спорядження «Більші можливості». Вони кладуть їх **долілиць** на стіл перед собою й **одночасно перевертають їх горілиць**:



Капітан грає 2 карти спорядження: .....



Усі загрози вдалося подолати, і подорож триває далі. Усі зіграні карти спорядження «Більші можливості» необхідно **скинути**.

## Кінець гри

Умова кінця гри залишається незмінною: гра закінчується, якщо перед початком нової подорожі будь-який гравець набрав **50 очок** чи **більше на картах скарбів**.

Однак під час підрахунку очок кожен гравець **втрачає 2 очки** за кожну карту спорядження «Більші можливості» у своїй руці на момент кінця гри.

*Приклад. Гравець набрав 50 очок із карт скарбів й оголошує кінець гри. У нього в руці залишилося 2 карти спорядження «Більші можливості», тому він втрачає 4 очки й закінчує гру лише із 46 ПО.*

## Карти шукачів пригод

Кожен гравець на початку гри отримує 1 карту шукача пригод. Покладіть її перед собою. Кожен шукач пригод володіє **унікальною здібністю**, яку гравець може застосувати лише **1 раз** протягом гри.

### ЧЕРВОНІ: AMELIA LORNA-LOU / LORD HAWKINS

**Коли можна зіграти?** ► Капітан оголосив, що не може подолати загрози.

**Здібність** ► Скиньте карту скарбу, щоби перекинути **всі кубики**.

### СИНІ: MEL KATANSKY / ORVILLE RUSSELL K.

**Коли можна зіграти?** ► Капітан оголосив, що не може подолати загрози.

**Здібність** ► Ви стаєте капітаном судна. У новій ролі ви не можете грати карти спорядження «Більші можливості».

### ЗЕЛЕНІ: SONJA BLIXXEN / AMBROISE SEPTIMUS

**Коли можна зіграти?** ► Капітан оголосив, що не може подолати загрози.

**Здібність** ► Ігноруйте всі загрози «Пірати» (не потрібно грати відповідні карти для подолання цих загроз, а кубики з ними перекидати не можна).



### ЖОВТІ: ALESHANEE EYOTA / HOWARD MCFERTY

**Коли можна зіграти?** ► Капітан оголосив, що не може подолати загрози.

**Здібність** ► Покладіть горілиць 2 верхні карти з колоди спорядження, щоби спробувати подолати загрози. Якщо серед них є карти спорядження «Більші можливості», їх також можна використати. Розкриті з колоди карти йдуть до скиду, врятували вони від аварії чи ні.



### ЧОРНІ: CLAUDIA HARKER / ALEKSEĬ TIMOVITCH

**Коли можна зіграти?** ► Перед кидком кубиків капітаном (навіть якщо ви капітан).

**Здібність** ► Відкладіть 2 кубики та киньте решту.



### ФІОЛЕТОВІ: VICTORIA DE BECKLISS / MARCUS HARTMANN

**Коли можна зіграти?** ►

Після того, як усі пасажери вирішили, залишитися на борту чи покинути судно.

**Здібність** ► Змусьте когось разом із вами покинути судно або залишитися на борту.

## Трайте чесно

«Селестія» — це сімейна гра, де всі мають отримувати задоволення від ігроладу. Якщо в ігровій ситуації виникла суперечка, **гравці забирають у руку зіграні карти**, а не скидають їх.

*Приклади. Гравці забирають назад зіграні долілиць карти спорядження «Більші можливості», якщо капітан перекидає кубики. Карту «Реактивний ранець», яку зіграли надто рано (капітан перекинув кубики або гравці зіграли карти спорядження «Більші можливості»), можна повернути собі в руку.*

Якщо гравці грають свої карти одночасно, вирішуйте всі суперечки починаючи з гравця ліворуч від капітана і за напрямком руху годинникової стрілки.



# Нові горизонти

## Приготування

- Додайте 4 карти «Човен» і 6 нових карт підсилення до базової колоди спорядження (їх можна додавати разом із доповненням № 1).
- Поставте фігурку човна неподалік усіх гравців.
- Усі інші кроки приготування до гри залишаються без змін.

## Ігролаг

У доповненні «Нові горизонти» ви знайдете карти «Човен», які дадуть можливість продовжити подорож наодинці — шукач пригод у човні долатиме загрози самотужки. Сміливі завжди мають щастя! Під час гри капітан судна і шукач пригод у човні кидатимуть кубики окремо кожен за свій транспортний засіб.

## Карти «Човен»



- Під час виконання 2-ї фази етапу, коли кожен із пасажирів вирішує, залишитися на борту судна чи зійти в місто, у них з'являється нова можливість — **пересісти в човен** (якщо човен вільний).

У човен може сісти тільки один шукач пригод — той, хто першим (за черговістю виконання ходу) зіграв карту «Човен». Гравець ставить свою фішку шукача пригод у фігурку човна, а сам човен — на плитку того ж міста, у якому зараз судно. Не скидайте карту «Човен» — покладіть її перед собою горілиць.

**ЗАУВАГА** На кожному етапі подорожі спочатку загрози долає судно, а потім — човен.

**Макс** — капітан 🎲. Він кидає кубики, а пасажир вирішує, залишитися на судні чи зійти з нього. **Дарина** приймає рішення залишитися, а **Костя** бажає пересісти у човен. Він грає карту «Човен», ставить у човен свою фішку шукача пригод, а фігурку човна розміщує поруч із судном. Жоден інший гравець не може сісти у човен, поки той знову не стане вільним.



- Під час виконання 3-ї фази етапу, якщо човен вільний, капітан перед подоланням загроз може зіграти карту «Човен» і пересісти в нього. У цьому разі гравець ліворуч від капітана стає **новим капітаном** на цьому етапі (пасажир не можуть змінити своє рішення залишитися на судні) й мусить долати загрози.

Продовження попереднього прикладу. Якби **Костя** вирішив залишитися на судні, **Макс** як капітан 🎲 міг би пересісти у човен, зігравши відповідну карту. У цьому випадку **Дарина** стала б новою капітанкою 🎲 на цьому етапі.



- Щойно судно подолало загрози чи зазнало аварії, якщо у човні є фішка шукача пригод, настає його **черга долати загрози**.

Гравець, чия фішка шукача пригод у човні, **кидає кубики**, щоб дістатися наступного міста (подібно до 1-ї фази етапу подорожі).

Гравець мусить **самотужки** долати загрози за допомогою карт спорядження. Зіграна карта «Човен» дає змогу ігнорувати всі загрози типу, символ якого зображений у куті карти.



Якщо гравець у човні долає загрози, він переміщується до наступного міста.



Продовження попереднього прикладу. Судно **першим** прямує до наступного міста (1).

**Дарина** — нова капітанка, і вона мусить зіграти карти спорядження для подолання загроз. Вона не має необхідних карт, тож відбувається аварія. Нова подорож з усіма пасажирами розпочнеться після того, як завершиться подорож шукача пригод у човні.

**Наступним** (2) виконує хід **Макс** у човні, який кидає 2 кубики. Він вирішує зіграти карту «Обхідний шлях», щоби перекинути кубик із загрозою «Пірати», а загрозу «Птахи Дамок» він ігнорує завдяки своєму човну. Для переміщення в наступне місто **Максу** необхідно зіграти лиш 1 карту «Компас». Судно зазнало аварії, тож подорож триває лише для **Макса** в човні.



Щойно судно й човен пройшли фазу загроз (4-а фаза етапу), для усіх шукачів пригод починається новий етап подорожі (5-а фаза). Шукачі пригод на судні завжди виконують ходи першими, після чого виконує хід шукач пригод у човні.

**ЗАУВАГА** Шукач пригод у човні завжди може зійти з нього в місто, перш ніж кидати кубики.

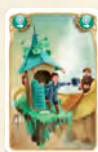
Якщо судно зазнало аварії, а в човні є шукач пригод, його подорож триває далі. Якщо човен зазнає аварії раніше судна, гравець забирає свою фішку шукача пригод із човна та скидає карту «Човен». Для цього шукача пригод подорож завершилася. Судно з пасажирами продовжує подорож, і будь-який гравець на борту тепер має можливість зіграти карту «Човен», щоби поставити в нього фішку свого шукача пригод (адже човен звільнився).

Нова подорож розпочнеться, коли і судно, і човен зазнають аварій або коли всі гравці вирішать не продовжувати подорож. Тоді **всі гравці** ставлять свої фішки шукачів пригод у судно і **беруть** по 1 карті спорядження.

## Деякі уточнення

- Карту підсилення, яка впливає на **капітана чи пасажирів судна**, можна зіграти й на **шукача пригод у човні**. Однак шукач пригод у човні **не вважається** пасажиром судна: на нього не можна зіграти карту підсилення «Висадка», і він сам не може її зіграти.
- На початку нового етапу, якщо капітан залишається сам на судні й вирішує кинути кубики загроз, але йому не вдається їх подолати, він може зіграти карту «Човен» і зійти в місто.

## Карти підсилення



### «ПЕРЕДАЧА ПОВНОВАЖЕНЬ»

**Хто може зіграти?** ► Капітан.

**Коли можна зіграти?** ► Перш ніж капітан зіграє карти спорядження.

**Ефект** ► Виберіть іншого гравця, який стає новим капітаном. Тепер він має долати загрози. Ви можете вибрати, залишитися на судні чи зійти з нього.



### «НОВЕ СПОРЯДЖЕННЯ»

**Хто може зіграти?** ► Будь-який гравець.

**Коли можна зіграти?** ► Перед кидком кубиків капітаном.

**Ефект** ► Скиньте **всі** карти з руки й візьміть з колоди таку ж кількість карт.



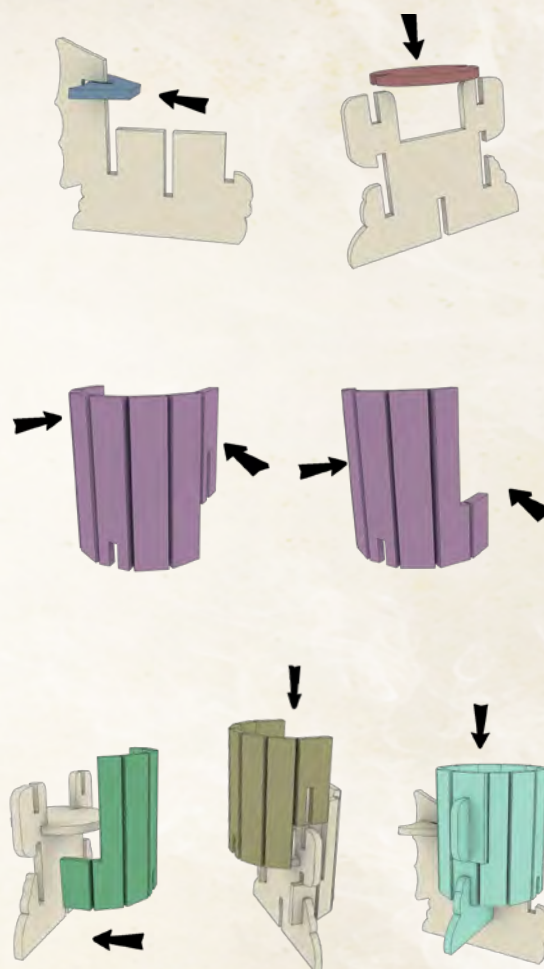
### «ШПИГУН»

**Хто може зіграти?** ► Будь-який гравець.

**Коли можна зіграти?** ► Перед кидком кубиків капітаном.

**Ефект** ► Можете подивитися карти в руці будь-якого гравця (навіть капітана).

## Схема складання човна



# Бонусні міста і карти



## ЯЛИНВІЛЬ

**Приготування.** Покладіть плитку Ялинвіля на невеликій відстані від інших міст.

Щоразу як капітан викидає **ЛИШЕ** порожні грані на кубиках, він бере карту скарбів зі стосу поточного міста судна та кладе її долілиць поруч із плиткою міста Ялинвіль — так формується стос подарунків!

Коли гравець оголошує, що набрав 50 очок, він розкриває цей стос і роздає подарунки іншим гравцям: спершу скарб із найвищою цінністю гравцю на його вибір, потім (з-поміж решти скарбів) наступний за цінністю...

Так триває, доки всі інші гравці не отримають по одній карті або поки не лишиться подарунків для роздачі. А тепер підрахуйте очки!



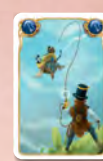
## ВІЛЬНОКРАЙ

**Приготування.** Розмістіть плитку Вільнокраю перед містом 1 Геолія.

Після аварії розмістіть судно на плитці міста Вільнокрай. Кожен гравець вибирає один бонус із варіантів:

- Візьміть карту спорядження з колоди.
- Скиньте одну або кілька карт спорядження з руки й візьміть стільки ж карт з колоди.
- Покладіть карту скарбу під відповідний цій карті стос і візьміть верхню з того ж стосу.

Опісля перемістіть судно до Геолії, міста 1, щоб розпочати нову подорож. Гравці не беруть карту спорядження з колоди за звичайними правилами.



## «ЯКІР-КІШКА»

**Хто може зіграти?** ► Пасажир, який щойно покинув судно.

**Коли можна зіграти?** ► Капітан подолав загрози.

**Ефект** ► Пасажир може повернутися на борт. Він мусить покласти щойно отриманий скарб під відповідний стос.



## «ІНСТРУКТОР»

**Хто може зіграти?** ► Будь-який гравець.

**Коли можна зіграти?** ► Гравець бере карту скарбів.

**Ефект** ► Потайки прогляньте стос скарбів, не змінюючи послідовності карт, і виберіть бажаний скарб.

## Боскалумія



## Забуте Місто

**Приготування.** Розмістіть Забуте Місто денною стороною горілиць праворуч Барбадали (місто 12). Залиште між ними відстань, що дорівнює висоті плитки міста:



Коли починається новий етап у місті Барбадала, перед кидком кубиків капітан вирішує:

- продовжити рух до міста Каріоса (місто 15) АБО
- спробувати дістатися Забутого Міста.

Щоби показати свій вибір, він спрямовує судно вбік або вгору — в напрямку бажаного міста.



Якщо він прямує до Забутого Міста, подорож відбувається як зазвичай: капітан кидає 4 кубики, а пасажир вирішує, чи слідувати за ним, чи залишитися в місті Барбадала. Якщо подорож успішна, судно зупиняється на порожньому просторі між двома містами.

На наступному етапі капітан зобов'язаний продовжити подорож до Забутого Міста: він знову кидає 4 кубики. Якщо подорож виявилася успішною, переверніть плитку Забутого Міста нічною стороною горілиць — екіпажу судна вдалося повернути до життя місто Боскалумія! Тепер вони кладуть жетон свого шукача пригод на плитку цього міста. Цей жетон приносить 25 очок, які наприкінці гри додають до очок, здобутих за скарби.



Важливо! Плитка залишається лежати нічною стороною до кінця гри, і більше не можна здобути додаткових очок описаним раніше способом.

**Заувага!** Після відновлення Боскалумії розпочинайте нову подорож з міста 1.

**Особливі правила, коли судно перебуває у просторі між містами**

Пасажири не можуть покидати судно чи сідати на нього за допомогою карт «Реактивний ранець», «Якір-кішка», «Висадка» та «Причальний канат».



**Керівництво локалізацією:** Некрасов Костянтин, Серова-Некрасова Валерія  
**Переклад:** Рега Данило, Сауленко Дарина • **Візуальна адаптація:** Удалова Юлія  
**Редактура:** Драч Максим • **Коректура:** Дубчак Владислав, Ленська Наталія



► WoodCatGames  
 @woodcat.ukr  
 @WoodCatGames  
 t.me/woodcat\_pub



► WoodCatGames