

Селестия

БУНТ НА КОРАБЛЕ

Для игры вам потребуется базовое издание «Селестии».
Данное дополнение совместимо с дополнением «Рука помощи».

Подготовка к игре

- Добавьте 4 карты «Шлюпка» и 6 новых специальных карт в колоду базовой игры.
- Поместите шлюпку на игровое поле рядом с кораблём.
- Завершите подготовку согласно правилам базовой игры «Селестия».

Цель игры

С помощью этого дополнения вы можете сыграть карту «Шлюпка» и продолжить ваше путешествие самостоятельно. Капитан шлюпки встретит все опасности в одиночку – кто не рискует, тот не выигрывает! Оба капитана (корабля и шлюпки) бросают кубики отдельно!

Карты «Шлюпка»

В фазе 2, когда каждый из пассажиров решает, будет ли он (она) продолжать путешествие, возможно новое действие: «Я пересажу в шлюпку!» (если шлюпка не занята).

Важно! В шлюпке есть только одно место – его получает первый из игроков, разыгравший специальную карту. Пассажиры оглашают своё решение по часовой стрелке, начиная с игрока, сидящего слева от капитана. Пассажир, решивший продолжить путешествие самостоятельно, играет карту «Шлюпка», ставит шлюпку в один город с кораблём и перемещает в неё свою фигурку.

В каждой фазе игры сначала выполняются действия на корабле, затем на шлюпке.

Олег становится капитаном и бросает кубики. Пассажиры решают, стоит им остаться на корабле или сойти. **Анна** остаётся на корабле, **Александр** хочет пересечь в шлюпку. Он разыгрывает карту «Шлюпка», ставит лодку рядом с кораблём и переставляет туда свою фигурку. Другие игроки не могут использовать шлюпку, пока она не освободится.

➤ Во время фазы 3, прежде чем выложить карты, капитан корабля также имеет право сказать: «Я пересажу в шлюпку!» (если она не занята). Капитан скидывает карту «Шлюпка», ставит лодку рядом с кораблём и переставляет туда свою фигурку. Игрок слева от капитана становится новым капитаном и пытается справиться с препятствиями (другие участники не могут изменить своё решение).

Представим, что **Александр** решил остаться на корабле. В этом случае капитан **Олег** может сыграть карту «Шлюпка». Новым капитаном становится **Анна**.



➤ Как и в базовой игре, капитан использует карты Снаряжения, которые у него есть, чтобы преодолеть выпавшие на кубиках испытания. Как только корабль продолжил путешествие или потерпел крушение, наступает очередь шлюпки. Капитан шлюпки пробует долететь до следующего города в одиночку. Он бросает кубики (как в фазе 1 обычного хода) и принимает вызов или терпит поражение.

Каждая из карт «Шлюпка» позволяет игнорировать одно из препятствий. Значок препятствия, которое шлюпка преодолевает бесплатно, указан в верхнем углу карты. Если у капитана шлюпки есть необходимое снаряжение, он сбрасывает соответствующие карты и шлюпка перелетает в следующий город.



Важно! Все специальные карты, которые влияют на движение корабля, могут быть сыграны и для шлюпки. Однако путешествующие на разных воздушных судах пассажиры не могут использовать друг против друга карты, влияющие на персонажей.

Первым ходит капитан корабля **Анна**. Она пытается принять вызов, но у неё нет нужных карт. Корабль терпит крушение и отправляется на старт. Он начнёт новое путешествие со всеми пассажирами на борту, как только закончится одиночное плавание на шлюпке.

Затем ходит капитан шлюпки **Олег**. Он бросает два кубика. Сыграв карту «Обходной путь», он перебрасывает кубик, суливший встречу с пиратами. Выпадает красный символ «Стая птица». Эту опасность Олег может игнорировать благодаря способности своей шлюпки. Таким образом, для путешествия в следующий город Олегу нужен только компас. Шлюпка продолжает своё путешествие.



Как только корабль и шлюпка переместились, начинается фаза 5 обычного хода. Пассажиры корабля всегда совершают действия первыми, затем в игру вступает капитан шлюпки. Если корабль терпит крушение первым, шлюпка продолжает своё путешествие. Если первой разбивается шлюпка, её может использовать другой пассажир.

Новое путешествие начинается после крушения корабля и шлюпки: все игроки возвращаются на корабль и берут по одной карте снаряжения.

Специальные карты

Вынужденная отставка

Кто > Капитан.

Когда > До того, как капитан сыграет карты снаряжения. Эффект > Назначьте любого из пассажиров корабля своим преемником (он станет новым капитаном и должен будет принять вызов) и решите, остаться вам самому на корабле или сойти.

Новое снаряжение

Кто > Все игроки.

Где > До того, как капитан бросит кубики.

Эффект > Сбросьте все ваши карты снаряжения и возьмите из колоды столько новых карт, сколько вы сбросили.

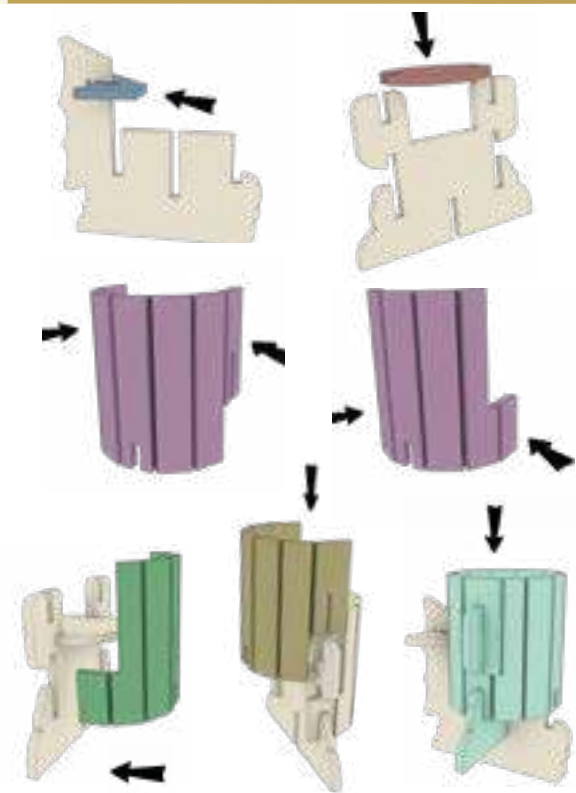
Шпион

Кто > Все игроки.

Когда > До того, как капитан бросит кубики.

Эффект > Подсмотрите карты в руке любого другого игрока, включая капитана.

Схема сборки шлюпки



Состав игры: 1 сборная шлюпка – 4 карт «Шлюпка» – 6 специальных карт