

2 – 6 jugadores

8 +

30 minutos



Celestia

D

urante sus viajes, Gulliver exploró el maravilloso mundo de Celestia. Seguid los pasos de este conocido aventurero, comenzad vuestro viaje a las ciudades celestiales, tan misteriosas como los tesoros que ocultan.

Durante vuestras aventuras, os enfrentaréis a terribles tormentas, Piratas Lockhar y pájaros Damok. ¿Serás el capitán más ingenioso de la nave? ¿Tu valor será recompensado?



Componentes

1 aeronave.

6 peones de “Aventurero”

6 losetas de “Aventurero”

9 losetas ovaladas de “Ciudad”

4 dados de “Evento”

1 reglamento.

78 cartas de “Tesoro” distribuidas por ciudad de la siguiente manera:

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

68 cartas de “Equipo”:

20 brújulas azules

18 pararrayos amarillos

16 sirenas de niebla rojas

14 cañones negros

8 cartas “Turbo”

4 x 2 cartas “Poder”



Preparación

► **Coloca** las 9 losetas de “Ciudad” en orden ascendente sobre la mesa (ver ilustración).

► **Mezcla** las cartas de “Tesoro” de cada ciudad por separado, y ponlas boca abajo junto a la ciudad correspondiente (según la ilustración del dorso de la carta).

► **Coloca** la aeronave sobre la primera loseta de “Ciudad”.

► Cada jugador elige una loseta de “Aventurero”, que pone en la mesa frente a si mismo y sitúa el peón de “Aventurero” del mismo color sobre el barco.

► **Mezcla** todas las cartas de “Equipo”, “Poder” y “Turbo” en un único mazo de cartas. Cada jugador recibe una mano inicial de este mazo de cartas:

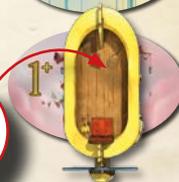
- 8 cartas (2-3 jugadores)
- 6 cartas (4 o más jugadores)

Los jugadores pueden mirar sus cartas. Deja el resto del mazo cara abajo al alcance de todos los demás jugadores.

Por tu método favorito, elige un jugador que será el primer capitán de la aeronave.

Preparación de una partida para 3 jugadores:

“Amelia, Santiago and Ambrosio tienen 8 cartas en la mano. Colocan la aeronave en la ciudad del Viento (1) y sus peones dentro de la misma.”



Objetivo del juego

Cada jugador intentará llegar a las más lejanas ciudades del mundo de Celestia para descubrir increíbles tesoros. El jugador que consiga acumular la colección más valiosa, será el ganador de la partida.

Resumen del juego

Una partida de Celestia se desarrolla en varios viajes, durante los cuales los aventureros viajan en la aeronave de ciudad en ciudad, en dirección a Meiji, la Ciudad de las Luces (25). Cada viaje está compuesto por varias etapas..

NOTA

Durante la partida, los jugadores tendrán diversos roles:

Capitán: Este jugador dirige la nave durante el turno en curso. Tiene que superar los eventos del trayecto para poder llegar a la siguiente ciudad.

Pasajeros: Son los demás jugadores que aún están en la aeronave y continúan su viaje junto al capitán.

Los jugadores se turnarán para ser el capitán.

El capitán es el responsable de que la nave llegue a la siguiente ciudad. Para ello, tiene que superar todos los retos que surjan en esa etapa del camino. Los pasajeros podrán decidir si continúan el viaje hasta la siguiente ciudad o si se quedan en la que están para coger uno de sus tesoros.

Si el capitán supera los retos (utilizando cartas de “Equipo”), el viaje continúa; en cualquier otro caso, la aeronave se estrella.

Progreso de una etapa

Una etapa está formada por cinco pasos:

1. El capitán lanza los dados para determinar los retos.
2. Cada pasajero decide si quiere quedarse a bordo o desembarcar.
3. El capitán se enfrenta a los retos.
4. El capitán mueve la nave.
5. El capitán pasa el control de la aeronave al siguiente jugador.



El capitán lanza los dados para determinar los retos

El capitán determina los retos que tiene que superar. **Para ello, lanza tantos dados como indique la siguiente loseta de “Ciudad”.**

Para poder continuar el viaje, el capitán tiene que descartar cartas de “Equipo” específicas para superar los retos mostrados en los dados.

Consulta la sección “Eventos y equipo” de la pág. 4 para más información sobre los eventos y las cartas de “Equipo”.

Atención: El capitán NO DEBE jugar sus cartas de “Equipo” inmediatamente después de lanzar los dados. Tiene que esperar a que los demás jugadores decidan si van a seguir a bordo o no.

NOTA

Excepto en algún caso particular (ver, pág. 7), el capitán nunca abandona la nave.

Santiago es el capitán durante la primera etapa. La aeronave está situada en la primera ciudad: lanza 2 dados que muestran “Rayos” y “Niebla”. Para poder continuar el viaje, una vez todos los pasajeros hayan decidido si siguen el viaje o no, tiene que jugar una carta de “Pararrayos” para lidiar con los “Rayos” y otra de “Brújula” para poder navegar entre la “Niebla”.

Eventos y equipo

Esta etapa no ha habido eventos:

➤ **No hacen falta cartas**

La aeronave ha entrado en una formación nubosa. Es imposible saber a dónde estás yendo. El uso de instrumentos de navegación es necesario.

➤ **Revela una carta de “Equipo” de brújula.**

“Esta tormentilla minúscula no nos detendrá. Mi brújula nos da una ruta clara, ¡hay que seguir avanzando!”



Los rayos van a golpear la aeronave. El capitán puede salvar a la tripulación desviando la descarga eléctrica.

➤ **Saca la carta de “Equipo” de pararrayos.**

“¡Por fin! Esta tormenta nos permitirá cargar las baterías”



Una bandada de pájaros Damok está rodeando la aeronave. Están haciendo picados amenazantes sobre los pasajeros.

➤ **Juega una carta de “Equipo” de sirena de niebla.**

“Sus graznidos estridentes no son nada en comparación con el ruido que yo puedo hacer con mi cuerno. Pitas, pitas, pitas...”



Una aeronave pirata aparece en el horizonte. Los pirantes vienen decididos a robar a los pasajeros, si no se llevan la aeronave en sí.

➤ **Usa una carta de “Equipo” de cañón.**

“¿Qué es más peligroso que un pirata? ¡Un cañón que apunta a un pirata!”



2 Cada pasajero decide si continúa a bordo o no.

Empezando por el jugador sentado a la izquierda del capitán, los pasajeros (jugadores que aún estén en la nave) irán declarando por turnos si permanecen a bordo o no.

Los jugadores tienen dos opciones:

➤ Si el pasajero cree que el capitán podrá superar los retos mostrados en los dados, puede anunciar **“me quedo”** y deja su peón en la aeronave.

➤ Si el pasajero cree que el capitán no va a poder superar los retos que se muestran en los dados, declara **“me marcho”**. En este caso, coge su peón y lo coloca en la loseta de ese “Aventurero”. A continuación, coge la carta superior del mazo de cartas de “Tesoro” de esa ciudad y la coloca con el resto de su colección de tesoros.

Este jugador ya no es un pasajero, y no participará durante el resto de este viaje.

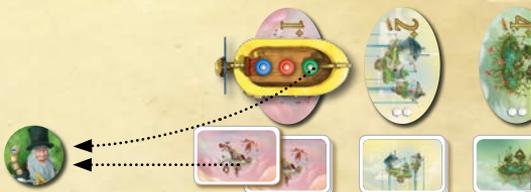
NOTA

En este momento, el capitán no puede desembarcar (ver Detalles en la pág. 7)

Una vez todos los pasajeros hayan anunciado sus intenciones y antes de que el capitán juegue sus cartas de “Equipo” (o deje de hacerlo), se podrán utilizar cartas de “Poder”. Consulta la sección “Cartas” de la pág. 6 para más información.

Todos los jugadores, incluyendo el capitán, podrán jugar cualquier número de cartas de “Poder” durante esta fase.

Amelia confía en **Santiago**: se queda en la aeronave. **Amibrosio** prefiere desembarcar. Retira su peón de “Aventurero” de la aeronave, lo coloca en su loseta y roba la carta de “Tesoro” del mazo de la ciudad del Viento.



3 El capitán se enfrenta al reto.

El capitán **esta obligado** a jugar de su mano las cartas de “Equipo” necesarias para superar los retos mostrados en los dados. El capitán juega una carta de “Equipo” para cada dado.

NOTA Si varios dados muestran el mismo reto, el capitán tendrá que jugar tantas cartas de “Equipo” de ese tipo como dados haya en ese reto. Los dados en blanco no requieren que se juegue ninguna carta.

4 El capitán mueve la aeronave.

Si el capitán consiguió superar los retos jugando las cartas de “Equipo” (o de “Turbo”) requeridas, avanza la nave hasta la siguiente ciudad. **Todas las cartas jugadas se retiran, formando una pila de descartes.**

Santiago es un gran capitán. Tiene una carta de “Brújula” y una de “Pararrayos”. Juega ambas cartas, de forma que **Amelia** y él avanzan hasta la siguiente ciudad. **Ambrosio** verá la nave alejarse, ya que decidió no continuar.



Si el capitán no supera los retos, **no tiene** que jugar ninguna carta de «Equipo» y la aeronave con todos los pasajeros. Ninguno de esos jugadores recibe carta de “Tesoro”. **El viaje actual termina en este punto, dando comienzo a uno nuevo.**

Más tarde en ese mismo viaje, **Amelia** es la capitana. Para poder llegar a la siguiente ciudad tiene que lanzar 2 dados. **Santiago** se queda en la nave. Pero **Amelia** no tiene las cartas necesarias. Y así, la aeronave se estrella. Ni **Amelia** ni **Santiago** roban cartas de “Tesoro” en este viaje.



5 El capitán pasa el control de la aeronave al siguiente jugador.

Independientemente del resultado de la etapa, el jugador sentado a la izquierda del capitán actual será el próximo capitán.

NOTA Un jugador que ha abandonado la nave no puede ser capitán hasta que termine ese viaje.

Tras estrellarse la nave, **Ambrosio** es el siguiente capitán ya que se sienta inmediatamente a la izquierda de **Amelia**, la última capitana. Además vuelve a bordo, puesto que comienza un nuevo viaje.



Nuevo viaje

Cuando comienza un nuevo viaje:

- ▶ Coloca la aeronave en la primera loseta de “Ciudad”.
- ▶ Sube a bordo a todos los peones de “Aventurero”.
- ▶ Cada jugador roba una carta del mazo de cartas de “Equipo”.

Final del juego

Antes de empezar un nuevo viaje, **si cualquier jugador ha llegado a 50 puntos**, el juego termina inmediatamente.

El jugador con la puntuación más alta será el ganador de la partida.



Cartas

Cartas “Turbo” (x8)



Cada carta “Turbo” permite al capitán superar un reto cualquiera (el resultado de un dado).

El capitán no está obligado a jugar estas cartas (a diferencia de las cartas de “Equipo”).

Puede utilizar tantas cartas “Turbo” como desee.

Cartas de “Poder”: Expulsión (x2).



Efecto: El jugador que utilice una “Expulsión” puede obligar a otro pasajero (excepto el capitán) a que abandone la nave inmediatamente. El pasajero expulsado retira su peón de la aeronave y lo coloca en su loseta de “Aventurero”. También roba la primera carta de “Tesoro” de la ciudad actual y termina ahí su viaje.

Condiciones de uso:

- Sólo la pueden utilizar el capitán o los pasajeros que aún estén a bordo de la nave.
- Todos los jugadores tienen que haber anunciado sus intenciones.
- El capitán no puede haber jugado aún sus cartas de “Equipo”.

Cartas de “Poder”: Propulsores (x2)



Efecto: El jugador que juegue la carta “Propulsores”, utiliza su mochila propulsora para descender de forma segura cuando la nave se estrelle. Roba la carta superior de la ciudad más lejana a la que llegara la nave en este viaje, igual que si hubiera elegido desembarcar.

Condiciones de uso:

- Sólo la pueden utilizar el capitán o los pasajeros que aún estén a bordo de la nave.
- La carta “Propulsores” sólo puede ser jugada cuando la aeronave va a estrellarse.

Cartas de “Poder”: Ruta alternativa (x2)



Efecto: La “Ruta alternativa” permite al capitán relanzar tantos dados como desee.

Condiciones de uso:

- Sólo la pueden utilizar el capitán o los pasajeros que aún estén a bordo de la nave.
- Todos los pasajeros deben haber anunciado sus intenciones.

NOTA

Estas cartas se pueden jugar incluso después de que el capitán haya anunciado que no puede superar los retos. Sin embargo, los pasajeros no pueden cambiar su decisión después de relanzar los dados.

Cartas de “Poder”: Ráfaga de aire (x2)



Efecto: Una “Ráfaga de aire” obliga al capitán a relanzar todos los dados sin eventos (caras blancas).

Condiciones de uso:

- Cualquier jugador puede utilizar una carta de “Ráfaga de aire”, incluidos los que han abandonado la nave.
- Todos los pasajeros tienen que haber anunciado sus intenciones.

NOTA

Estas cartas se pueden jugar incluso después de que el capitán haya anunciado que no puede superar los retos. Sin embargo, los pasajeros no pueden cambiar su decisión después de relanzar los dados.

Cartas de “Tesoro”: Catalejo mágico (x4)



Efecto: Un “Catalejo mágico” permite al capitán encontrar una ruta sin obstáculos. Se ignoran todos los retos en esta etapa.

Condiciones de uso:

- Sólo la pueden utilizar el capitán o los pasajeros que aún estén a bordo de la nave.
- Todos los pasajeros deben haber anunciado sus intenciones.
- El capitán tiene que haber anunciado que no puede superar los retos.

Atención: Estas cartas sólo aparecen en las 4 primeras ciudades.

Detalles

► ¿Qué pasa si el capitán está solo cuando llega a una ciudad?

Si todos los pasajeros abandonaron la nave y el capitán puede superar los retos, avanza hasta la siguiente ciudad en solitario. Puede coger un tesoro de esa ciudad o intentar avanzar de nuevo. El capitán puede continuar en solitario hasta donde esté dispuesto a arriesgarse.

Amelia es la capitana y **Santiago** el único pasajero. Después de lanzar los dados, **Santiago** decide bajar de la nave. **Amelia** no puede bajar ahora porque había dos jugadores a bordo al principio de esta etapa.

Amelia consigue superar los retos y llega a la siguiente ciudad. Ahora está sola a bordo al principio de la nueva etapa. Decide desembarcar, así que no lanza los dados y roba la primera carta de “Tesoro” de la ciudad en la que ha aterrizado.

► ¿Qué pasa si se termina el mazo de cartas de “Equipo”?

Baraja la pila de descartes y ponla boca abajo, formando un nuevo mazo de cartas.

► ¿Qué pasa si no quedan tesoros en una ciudad?

La ciudad ya no forma parte de la ruta y **la nave no se detendrá más ahí**. Para representar esto, retira la loseta de “Ciudad” o dale la vuelta en la mesa. Si un pasajero baja de la nave y roba la última carta de “Tesoro” de una ciudad, ningún otro pasajero puede descender ahí.

► ¿Qué pasa si la aeronave llega a la última ciudad (la loseta numerada 25)?

En este caso, empezando por el capitán y en sentido de las agujas del reloj, cada jugador en la nave roba por turnos una carta de “Tesoro” de la última ciudad. Puede pasar que uno o más jugadores no reciban tesoro: ¡mala suerte para ellos!. Comienza un nuevo viaje en la primera ciudad. **Nota: En cualquier momento se pueden contar cuantas cartas de “Tesoro” quedan en una ciudad.**

► ¿Está obligado el capitán a jugar cartas de “Equipo” si las tiene?

Sí. Sin embargo, no está obligado a jugar cartas “Turbo”.

► ¿Pueden hablar los pasajeros y el capitán antes de decidir si se quedan o no?

¡Sí! Celestia es mucho más divertido cuando los jugadores intentan influenciar a los demás.

Variante: Aventureros principiantes

► Las cartas de “Poder” se descartan y no se utilizan en esta partida.

► También se descartan las cartas de “Catalejo mágico”.

► Las cartas de “Turbo” sí se utilizan.

► El final del juego es diferente:

Al principio del nuevo viaje, los jugadores miran cuántas cartas de “Tesoro” diferentes tienen. El juego termina en el momento que un jugador tenga 5 cartas de tesoro diferentes.

En ese momento se cuentan los puntos como en el juego normal.

Ricardo, Lucas y Guille están jugando la variante “Aventureros principiantes”.

Mientras preparan el comienzo de un nuevo viaje, revisan sus tesoros.

A pesar de que Ricardo tiene 7 cartas de tesoro en total, y cree que va a ganar, no puede terminar la partida porque sólo tiene 4 cartas de tesoro diferentes.

Después, en esa misma partida, recibe la quinta carta de tesoro diferente y termina la partida al principio del siguiente viaje.

Sin embargo, Guille, que tiene sólo 4 cartas, gana la partida ya que suma más puntos en total.

Resumen de Juego

1 - Si el capitán está solo en la aeronave, puede bajar. (→ 9)



2 - El capitán  lanza los dados. 

3 - Los pasajeros eligen si permanecen o no en la nave.



4 - Se puede jugar la carta "Expulsión" en este momento si hay algún pasajero presente en la aeronave.



5 - El capitán declara si puede jugar cartas "Equipo" o no.



6 - Se pueden jugar las cartas "Propulsores", "Ruta alternativa" y "Rafaga de viento" en este momento.

7 - El capitán juega las cartas de "Equipo" requeridas O el capitán/pasajeros pueden jugar la carta "Catalejo mágico".



8 - Si el viaje continúa, se cambia de capitán. (→ 1)

9 - Si comienza un nuevo viaje, todos los jugadores roban una carta de "Equipo" y colocan su peón en la nave, que se sitúa en la primera loseta de "Ciudad". Se cambia de capitán.

(→ 2)



Cartas de "Poder"



Efecto > Coge una carta de "Tesoro".
Cuando > Cuando la nave vaya a estrellarse.
Quien > Capitán / Pasajeros



Efecto > El capitán puede relanzar tantos dados como quiera.
Cuando > Cuando la nave vaya a estrellarse.
Quien > Capitán / Pasajeros



Efecto > Obliga al capitán a relanzar todos los dados sin evento (caras blancas).
Cuando > Cuando el capitán juega sus cartas de "Equipo".
Quien > Todos los jugadores



Efecto > Obliga al pasajero elegido a bajar de la nave y robar una carta de "Tesoro".
Cuando > Cuando todos los pasajeros hayan anunciado sus intenciones.
Quien > Capitán / Pasajeros



Efecto > Permite al capitán y los pasajeros llegar hasta la siguiente ciudad sin tener que jugar cartas de "Equipo".
Cuando > Cuando la nave vaya a estrellarse.
Quien > Capitán / Pasajeros

Aaron Weisblum > Autor

Aaron Weisblum vive en Maine, USA, con su mujer Kate y su gato. Aaron diseña juegos y puzles cuando no está montando en bicicleta o tallando madera.

Gaëtan Noir > Ilustrador

Gaëtan Noir es un joven ilustrador francés, nacido en 1984 y residente en Lyon. Artista polifacético, interesado en varios campos, desde los videojuegos a los dibujos animados, a través de la ilustración.

Philippe Christin > Diseño de la aeronave

Un ingeniero informático, con numerosos hobbies creativos, como la pintura, las miniaturas o incluso el 3D.

Agradecimientos. ¡Muchas gracias a todos por crear y participar en la creación de Celestia!

