



2–6 Spieler

8+ Jahre

30 min

Celestia

W

ährend seiner Reisen suchte Gulliver vergeblich nach den wunderbaren Welten Celestias. Heute wandeln kühne Abenteurer auf den Spuren dieses bedeutenden Vorfahren und begeben sich auf die Suche nach himmlischen Städten, die ebenso mysteriös sind wie die Schätze, die in ihnen verborgen sein sollen.

Werden sie sich auf ihrer Reise gegen Stürme, Lockhars Piraten und Damokvögel wehren können? Wer wird sich als geschicktester Luftschiffpilot erweisen? Wirst du für deinen Mut belohnt werden?



Inhalt

1 Luftschiff

6 Abenteurer-Figuren

6 Abenteurer-Plättchen

9 ovale Stadt-Plättchen

4 Ereignis-Würfel

1 Spielregel

6 Übersichtskarten

78 Schatzkarten
aufgeteilt nach den Städten wie folgt:

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

68 Ausrüstungskarten:

	20 blaue Kompassse,
	18 gelbe Blitzableiter
	16 rote Hörner
	14 schwarze Kanonen
	8 Turbokarten
	8 Machtkarten

Vorbereitung

► **Platziert** die 9 Stadt-Plättchen in aufsteigender Reihenfolge auf dem Tisch (vom niedrigsten (1) zum höchsten (25) Wert).

► **Mischt** und platziert die Schatzkarten **verdeckt** neben dem dazugehörigen Stadt-Plättchen (gleiches Bild).

► **Platziert** das Luftschiff auf dem ersten Stadt-Plättchen.

► Jeder Spieler wählt ein Abenteuer-Plättchen, legt dieses vor sich und platziert die gleichfarbige Abenteuer-Figur auf dem Luftschiff.

► **Mischt** alle Ausrüstungs-, Macht- und Turbokarten zu einem Stapel zusammen. Jeder Spieler erhält:

- **8 Karten** (2 oder 3 Spieler)
- **6 Karten** (4 oder mehr Spieler)

Die Spieler dürfen sich ihre Handkarten ansehen.

Platziert den Kartenstapel verdeckt an einer gut erreichbaren Stelle.

Ein zufälliger Spieler wird zum Kapitän des Luftschiffs ernannt.

Beispiel der Vorbereitung bei 3 Spielern:

Amelia, **Orville** und **Ambroise** haben jeweils 8 Karten auf der Hand. Sie platzieren das Luftschiff auf der Windstadt (1) und ihre Figuren auf dem Luftschiff.



Ziel des Spiels

Jeder Spieler hat es sich zum Ziel gemacht, selbst die entferntesten Städte der mysteriösen Welt Celestias zu besuchen, um unvorstellbare Schätze zu finden.

Auf den Spieler, der die angesehenste Kollektion zusammenstellt, wartet großer Ruhm.

Spielablauf

Ein Spiel Celestia besteht aus mehreren Reisen von Stadt zu Stadt, welche die Abenteurer mit einem Luftschiff bestreiten. Dabei kommen sie der Lichtstadt Meiji (25) immer näher.

HINWEIS

Während des Spiels nehmen die Spieler verschiedene Rollen ein:

Kapitän: Dieser Spieler steuert das Luftschiff während der aktuellen Runde. Er wird versuchen die aufkommenden Ereignisse zu bewältigen, um sicher die nächste Stadt zu erreichen.

Passagiere: Das sind alle anderen Spieler, die sich **noch** im Luftschiff befinden und auf Reisen mit dem Kapitän gehen.

Jeder Spieler wird reihum Kapitän des Luftschiffes.

Der Kapitän hat die Aufgabe, seine Passagiere sicher in die nächste Stadt zu fliegen. Er wird sich allen Ereignissen stellen müssen, die während dieses Fluges aufkommen. Die Passagiere können entscheiden, ob sie in der aktuellen Stadt bleiben, um dort auf Schatzsuche zu gehen, oder ob sie die Reise im Luftschiff fortsetzen wollen.

Ist der Kapitän in der Lage, die Ereignisse der Reise zu bewältigen (indem er seine Ausrüstungskarten nutzt) geht die Reise weiter; ansonsten stürzt das Luftschiff ab.



Die fünf Phasen

Eine Reise besteht aus fünf Phasen:

1. Der Kapitän deckt die Ereignisse der Reise auf
2. Jeder Passagier wählt, ob er die Reise fortsetzen will
3. Der Kapitän stellt sich den Ereignissen der Reise
4. Der Kapitän bewegt das Luftschiff
5. Der Kapitän gibt die Kontrolle an den nächsten Spieler ab.



Der Kapitän deckt die Ereignisse der Reise auf

Der Kapitän deckt die Ereignisse auf, denen er sich auf der Reise zur nächsten Stadt stellen muss. **Dazu rollt er so viele Würfel, wie auf dem nächsten Zielflättchen abgebildet sind.**

Um die Reise fortzusetzen, muss der Kapitän Ausrüstungskarten zum Bewältigen der Ereignisse ablegen.

Nähere Erklärungen zu Ereignissen und Ausrüstungskarten stehen unter „Ereignisse & Ausrüstung“ auf der nächsten Seite.

Achtung: Die Karten werden nicht sofort gespielt, nachdem der Kapitän gewürfelt hat. **Er wartet mit dem Spielen der Karten, bis sich alle Passagiere entschieden haben, ob sie ihre Reise fortsetzen oder nicht.**

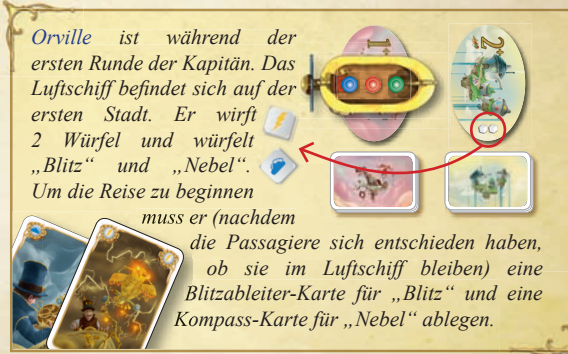
HINWEIS

Außer in besonderen Situationen verlässt der Kapitän nie das Schiff (siehe Einzelheiten auf Seite 7).

Orville ist während der ersten Runde der Kapitän. Das Luftschiff befindet sich auf der ersten Stadt. Er wirft 2 Würfel und würfelt „Blitz“ und „Nebel“. Um die Reise zu beginnen

muss er (nachdem

die Passagiere sich entschieden haben, ob sie im Luftschiff bleiben) eine Blitzableiter-Karte für „Blitz“ und eine Kompass-Karte für „Nebel“ ablegen.



Ereignisse & Ausrüstung

Diese Reise hat keine Ereignisse.

➤ Es werden keine Karten benötigt.

Das Luftschiff ist von dichten Wolken umgeben. Es ist unmöglich zu sehen, wohin geflogen wird. Ein Navigationsinstrument wird benötigt.

➤ Der Kapitän muss eine Kompass-Karte ablegen.

„So eine kleine Wolke wird uns nicht aufhalten. Mein Kompass wird uns sicher ans Ziel führen! Der Weg geht geradeaus weiter!“

Ein Blitz trifft das Luftschiff. Der Kapitän kann die Mannschaft retten, indem er den Blitzschlag ablenkt.

➤ Der Kapitän muss eine Blitzableiter-Karte ablegen.

„Endlich ein Sturm! Damit können wir unsere Batterien aufladen.“

Ein Schwarm Damokvögel umkreist das Luftschiff. Mehr und mehr bedrohliche Vögel bewegen sich rasant auf die Passagiere zu.

➤ Der Kapitän muss eine Horn-Karte ablegen.

„Ihre schrillen Schreie sind nichts im Gegensatz zu dem Laut, den ich mit meinem Horn machen kann. Tröööt, Tröööt ...“

Eines von Lockhars Piratenluftschiffen erscheint am Horizont. Die Piraten wollen das Luftschiff entern und kapern.

➤ Der Kapitän muss eine Kanonen-Karte ablegen.

„Was ist gefährlicher als ein Pirat? Eine Kanone, die auf einen Piraten zielt!“

2

Jeder Passagier wählt, ob er die Reise fortsetzen will

Beginnend mit dem Spieler links vom Kapitän sagen die Passagiere (Spieler, die noch auf dem Luftschiff sind) nacheinander an, ob sie die Reise fortsetzen (und weiterhin an Bord des Luftschiffes bleiben) oder nicht.

Die Passagiere haben zwei Möglichkeiten:

➤ Der Passagier denkt, dass der Kapitän die gewürfelten Ereignissen bewältigt.

Er sagt: „**Ich bleibe**“ und gibt somit bekannt, dass er die Reise im Luftschiff fortsetzt.

➤ Der Passagier denkt, dass der Kapitän die gewürfelten Ereignisse nicht bewältigt.

Nun kann der Passagier „**Ich gehe**“ sagen, um das Luftschiff zu verlassen. In diesem Fall nimmt er seine Abenteurer-Figur und setzt sie auf sein Abenteurer-Plättchen.

Er zieht die erste Schatzkarte vom entsprechenden Stapel der Stadt, in der er ausgestiegen ist. Diese hält er vor den anderen Spielern geheim, darf sie sich aber jederzeit selbst ansehen.

Er ist kein Passagier mehr, beteiligt sich nicht mehr an der Reise und wartet auf die nächste Abreise.

HINWEIS

In dieser Phase kann der Kapitän das Luftschiff nicht verlassen (Siehe Einzelheiten auf Seite 7).

Sobald alle Passagiere ihre Entscheidung mitgeteilt haben und bevor der Kapitän seine Karten spielt, können Machtkarten benutzt werden. Diese Karten werden im Abschnitt „Karten“ auf Seite 6 erklärt.

Während einer Runde können mehrere Machtkarten gespielt werden. Jeder Spieler, auch der Kapitän, kann Machtkarten spielen.

Amelia vertraut **Orville**. Sie beschließt, auf dem Luftschiff zu bleiben. **Ambroise** zieht es vor, auszusteigen. Er nimmt seine Abenteurer-Figur vom Luftschiff zurück und setzt sie auf sein Abenteurer-Plättchen. Er zieht die oberste Schatzkarte vom Kartenstapel der Windstadt.



3 Der Kapitän stellt sich den Ereignissen der Reise

Der Kapitän stellt sich den gewürfelten Ereignissen. Er **muss** die Ausrüstungskarten von **seiner** Hand nutzen, um die Ereignisse zu bewältigen. Pro Würfel muss der Kapitän eine Karte ausspielen.

HINWEIS Zeigen mehrere Würfel das gleiche Ereignis, muss der Kapitän für jeden dieser Würfel eine entsprechende Ausrüstungskarte-Karte spielen.

4 Der Kapitän bewegt das Luftschiff

Hat der Kapitän alle Ereignisse bewältigt, indem er die benötigten Ausrüstungs- (oder Turbo-) karten gespielt hat, bewegt er das Luftschiff zur nächsten Stadt. **Alle gespielten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.**

Orville ist ein guter Kapitän. Er hat eine Kompass-Karte und eine Blitzableiter-Karte. Er spielt die beiden Karten und die Reise geht für **Amelia** und ihn weiter.

Ambroise sieht zu, wie das Luftschiff davonfliegt, da er ausgestiegen ist.



Kann der Kapitän nicht alle Ereignisse bewältigen, so spielt er **keine** Ausrüstungskarte und das Luftschiff stürzt mit allen Passagieren ab. Keiner der Passagiere erhält eine Schatzkarte. Das Luftschiff wird wieder auf der ersten Stadt platziert. **Eine neue Reise beginnt.**

Im weiteren Verlauf der Reise ist **Amelia** der Kapitän. Um die nächste Stadt zu erreichen, muss sie 2 Würfel werfen. **Orville** bleibt auf dem Luftschiff. Allerdings hat **Amelia** die benötigten Karten nicht. Das Luftschiff stürzt ab. Weder **Amelia** noch **Orville** haben während dieser Reise eine Schatzkarte gezogen.



5 Der Kapitän gibt die Kontrolle an den nächsten Spieler ab

Egal wie die letzte Runde ausgegangen ist, der Spieler zur Linken des Kapitäns wird der neue Kapitän.

HINWEIS Ein Spieler, der bereits ausgestiegen ist, ist nicht länger Teil der Reise und kann auch nicht Kapitän werden.

Nach dem Absturz wird **Ambroise** zum Kapitän (weil er an **Amelias** linker Seite sitzt und ein neuer Passagier ist, da eine neue Reise beginnt).



Neue Reise

- Das Luftschiff wird auf der ersten Stadt platziert.
- Alle Spieler steigen wieder in das Luftschiff.
- Jeder Spieler zieht eine Ausrüstungskarte.

Das Spielende

Hat ein Spieler zu Beginn einer neuen Reise mindestens 50 Punkte, muss er dies bekannt geben und beendet damit das Spiel.

Der Spieler mit dem höchsten Punktestand ist der Sieger. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Schätze gesammelt hat.



Karten

Turbokarten (8x)



Jede Turbokarte ermöglicht es dem Kapitän, sich **nur einem** Ereignis (einem Würfel) zu stellen, egal welches es ist. **Der Kapitän kann entscheiden, ob er die Turbokarte spielen möchte** (anders als bei den Ausrüstungskarten). Er kann so viele Turbo-karten spielen, wie er möchte.

Machtkarten: Unfreiwilliger Ausstieg (2x)

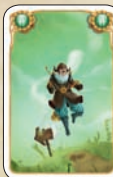


Voraussetzungen:

- Der Spieler muss Passagier oder Kapitän des Luftschiffes sein.
- Alle Passagiere müssen sich entschieden haben, ob sie im Luftschiff bleiben oder es verlassen.
- Der Kapitän hat seine Ausrüstungskarten noch nicht gespielt.

Ergebnis: Der Passagier, der diese Karte gewählt hat, wählt einen anderen Passagier (nicht den Kapitän). Der gewählte Passagier muss das Luftschiff verlassen und in die Stadt gehen, bei der sich das Luftschiff gerade befindet. Er zieht die oberste Schatzkarte und beendet damit seine Reise.

Machtkarten: Raketenrucksack (2x)



Voraussetzungen:

- Der Spieler muss Passagier oder Kapitän des Luftschiffes sein.
- Das Luftschiff stürzt ab.

Ergebnis: Einer der Passagiere kann diese Karte spielen und mit seinem Raketenrucksack sanft zu Boden gleiten. Er kann sich die oberste Schatzkarte der Stadt nehmen, von welcher das Luftschiff abgeflogen ist, so als wäre er ausgestiegen, bevor die Ereignisse abgewickelt wurden.

Machtkarten: Alternative Route (2x)



Voraussetzungen:

- Der Spieler muss Passagier oder Kapitän des Luftschiffes sein.
- Alle Passagiere müssen sich entschieden haben, ob sie im Luftschiff bleiben oder es verlassen.

Ergebnis: Der Kapitän kann einen oder mehrere Würfel seiner Wahl erneut werfen.

HINWEIS

Die Passagiere können ihre Entscheidung nicht mehr ändern, wenn die Würfel erstmal erneut geworfen wurden. Diese Karte kann selbst dann gespielt werden, wenn der Kapitän bereits bekannt gegeben hat, dass er die Ereignisse nicht bewältigen kann.

Machtkarten: Kaputтер Antrieb (2x)



Voraussetzungen:

- Spielbar für jeden Abenteuerer (auch wenn dieser nicht mehr Passagier ist).
- Alle Passagiere müssen sich entschieden haben, ob sie im Luftschiff bleiben oder es verlassen.

Ergebnis: Zwingt den Kapitän dazu alle Würfel, die eine leere Seite zeigen, erneut zu werfen,.

HINWEIS

Die Passagiere können ihre Entscheidung nicht mehr ändern, wenn die Würfel erstmal erneut geworfen wurden. Diese Karte kann selbst dann gespielt werden, wenn der Kapitän bereits bekannt gegeben hat, dass er die Ereignisse bewältigen kann.

Schatzkarten: Magisches Fernglas (4x)



Achtung: Diese Karten gibt es nur in den ersten vier Städten.

Voraussetzungen:

- Der Spieler muss Passagier oder Kapitän des Luftschiffes sein.
- Alle Passagiere müssen sich entschieden haben, ob sie im Luftschiff bleiben oder es verlassen.
- Der Kapitän gibt bekannt, dass er die Ereignisse nicht bewältigen kann.

Ergebnis: Die Karte „Magisches Fernglas“ erlaubt es dem Kapitän, einen Weg ohne Hindernisse zu finden. Alle Ereignisse werden ignoriert. Jede unbenutzte „Magisches Fernglas“-Karte zählt 2 Punkte am Ende des Spiels.

Weitere Fragen

► Was passiert, wenn ein Stapel leer ist?

Mischt die abgelegten Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch, um einen neuen Stapel zu bilden.

► Was passiert, wenn eine Stadt keine Schätze mehr besitzt?

Diese Stadt ist nicht länger eine Zwischenstation und **das Luftschiff hält dort nicht länger**. Um dies zu verdeutlichen, wird das Stadtplättchen entfernt. Steigt ein Passagier aus und nimmt die letzte Schatzkarte, kann kein weiterer Passagier mehr aussteigen.

► Was geschieht, wenn ein Kapitän alleine auf dem Luftschiff ist, sobald er eine Stadt erreicht?

Anstatt die Ereignis-Würfel zu werfen, um zur nächsten Stadt zu kommen, kann er hier aussteigen und die entsprechende Schatzkarte nehmen. Tut er das, endet die Reise und eine neue Reise beginnt in der ersten Stadt.

Amelia ist der Kapitän, **Orville** der einzige Passagier. Nachdem Amelia gewürfelt hat, entscheidet sich Orville auszu-steigen. Amelia kann jetzt nicht aussteigen, da sie zu Beginn der Runde zu zweit auf dem Luftschiff waren.

Amelia ist erfolgreich und erreicht die nächste Stadt. Zu Beginn der nächsten Runde ist sie alleine an Bord des Luftschiffes. Sie beschließt aufzuhören, würfelt nicht mehr und zieht die oberste Schatzkarte.

► Was passiert, wenn das Luftschiff Meiji (25) erreicht?

Beginnend mit dem Kapitän und weiter im Uhrzeigersinn bekommt jeder Spieler im Luftschiff eine entsprechende Schatzkarte. Es kann passieren, dass ein oder mehrere Spieler keinen Schatz bekommen: Pech gehabt! Eine neue Reise beginnt bei der ersten Stadt.

Beachtet: Es ist jederzeit erlaubt, die verbleibenden Schätze einer Stadt zu zählen.

► Muss der Kapitän eine Ausrüstungskarte spielen?

Ja. Allerdings wird er nicht dazu gezwungen Turbokarten zu spielen.

► Ist es erlaubt, dass Kapitän und Passagiere sich darüber unterhalten, ob sie bleiben oder nicht?

Ja! Celestia macht mehr Spaß, wenn versucht wird, die Entscheidung der anderen Spieler zu beeinflussen.

Variante Anfängerabenteuer

► Die Machtkarten werden abgelegt und in diesem Spiel nicht verwendet.

► Die „Magisches Fernglas“-Karten werden abgelegt und in diesem Spiel nicht verwendet.

► Die Turbokarten bleiben im Spiel.

► Alternatives Spielende:

Zu Beginn einer Reise überprüfen die Spieler die Anzahl der verschiedenen Schätze, die sie besitzen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 5 verschiedene Schätze besitzt.

Die Punkte werden wie beim normalen Spiel gezählt.



Anja, Niklas und Philip spielen mit der „Anfängerabenteuer“-Variante.

Bevor sie eine neue Reise beginnen, überprüfen sie ihre Schätze.

Obwohl Niklas 7 Schatzkarten hat und denkt er wird gewinnen, kann er das Spiel nicht beenden, weil er nur 4 verschiedene Schätze besitzt.

Später im Spiel bekommt er einen fünften, anderen Schatz und beendet damit das Spiel zu Beginn der nächsten Reise.

Dennoch gewinnt Anja mit nur 4 Karten das Spiel, weil sie mehr Punkte hat.



Zusammenfassung

1. Ist nur der Kapitän auf dem Luftschiff, kann er es verlassen.



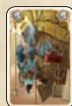
2. Der Kapitän  wirft die Würfel. 

3. Passagiere entscheiden, ob sie auf dem Luftschiff bleiben oder nicht.



4. Die „Unfreiwilliger Ausstieg“-Karte kann von jedem auf dem Luftschiff befindlichen Spieler gespielt werden.

5. Der Kapitän gibt bekannt, ob er eine Ausrüstungskarte spielen kann oder nicht.



6. „Raketenrucksack“, „Alternative Route“ und „Kaputter Antrieb“ können gespielt werden.

7. Der Kapitän spielt benötigte Ausrüstungskarten. Der Kapitän oder die Passagiere können die „Magisches Fernglas“-Karte spielen.



8. Geht die Reise weiter, wechselt der Kapitän.

9. Beginnt eine neue Reise, ziehen alle Spieler eine Ausrüstungskarte und stellen ihre Figur auf das Luftschiff, welches auf der ersten Stadt platziert wird. Der Kapitän wechselt.



Aaron Weissblum

Aaron Weissblum lebt in Maine, USA mit seiner Frau Kate und einer Katze. Aaron tüftelt an Spielen und Puzzles, wenn er nicht gerade mit seinem Fahrrad unterwegs ist oder an einer Schnitzarbeit sitzt.

Gaétan Noir

Gaétan Noir ist ein junger französischer Illustrator, 1984 geboren und derzeit in Lyon lebend. Als vielseitiges Talent illustriert er alles von Videospielen bis hin zu Animationsfilmen.

Auf seinen zahlreichen Reisen findet er die Inspirationen für seine zum Erkunden einladenden Illustrationen, die ein eigenes Traumuniversum aus verschlungenen Wäldern, verlorenen Hütten und rankenden Pflanzen erschaffen.

Philippe Christin

Eigentlich als Informatiker tätig, geht er zahlreichen kreativen Hobbys wie dem Malen mit Öl und Wasserfarben, dem Miniaturenbau und der Erstellung von 3D Modellen nach.

Danksagung

Bruno Cathala und Antoine Bauza für deren Unterstützung und zahlreichen hilfreichen Anmerkungen.

Romain, Nono und Raph für deren Ideen, Geschichten und ausgefallene Einfälle.

Eloïse, Muriel, Pierre und Guillaume, die uns tatkräftig zur Seite standen. Pascal, Jean-Marc, Sébastien, JS, Stéphanie, Thomas und François, weil sie den Glauben an uns nie verloren.

Christian, Thibaut, Yoann, Nicholas und Tim, mit denen wir eine erfolgreiche Partnerschaft haben, von der beide Seiten profitieren.

The Hamlet Bistro Modern in Annecy, wo unsere (lauten) Treffen jede Woche erneut gern gesehen sind.

Credits

Autor: Aaron Weissblum

Illustrationen: Gaétan Noir

Luftschiffmodell: Philippe Christin

Grafik: Le monde est petit



Deutsche Ausgabe

Redaktion: Sven Biberstein

Übersetzung: Jasmin Ickes

Layout und grafische Bearbeitung:

Fiona Carey und Marco Reinartz

Korrektorat: Marco Reinartz

Produktionsmanagement:

Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Niklas Bungardt, Anja Rekeszus und Philip Strietzel

**Heidelberger
Spieleverlag**

