Celestia

2 – 6 spilara

8 +

30 mínútur

Á ferðum sínum leitaði Gulliver án árangurs að hinum stórkostlegu löndum Celestia. Fífldjarfir ofurhugar feta nú í fótspor þessa fræga forvera síns í leit að himneskum borgum sem eru jafnleyndardómsfullar og fjársjóðirnir sem þær fela. Munu þeir á ferð sinni ná að temja storma, sjóræningja og Damok-fugla? Hver mun reynast besti flugstjórinn? Mun fífldirfskan borga sig?

Innihald

1 loftfar

6 ofurhugapeð

6 ofurhugaspjöld

9 sporöskjulaga borgarskífur

4 atburðateningar

1 reglur

78 fjársjóðsspil sem skiptast eftir borgum sem hér segir:

68 tækjaspil:

20 blá með áttavita

18 gul með eldingavara

16 rauð með horni

14 svört með fallbyssu

8 Túrbóspjöld

4 x 2 Aflspjöld

Undirbúningur

- **Leggið skífurnar** níu, sem tákna borgirnar, í röð á borðið þannig að tölurnar fari hækkandi (frá þeirri lægstu (1) til hinnar hæstu (25)).
- **Stokkið fjársjóðsspilin** og leggið þau á hvolf við hlið samsvarandi borgar (með eins mynd).
- **Leggið loftfarið** ofan á fyrstu borgina.
- Hver leikmaður velur sér ofurhugaspjald (og leggur það fyrir framan sig) og setur ofurhugapeð í sama lit um borð í loftfarið.
- **Stokkið** öll tækja-, afls- og Túrbó-spjöldin saman í einn bunka. Hver leikmaður fær
  - **8 spil** (ef 2-3 spila)
  - **6 spil** (ef 4 eða fleiri spila).

Leikmenn mega skoða spilin sín.

Leggið bunkann sem verður afgangs á góðan stað innan seilingar.

Veljið einn leikmann sem byrjar að vera flugstjórinn.

Þegar 3 leikmenn spila:

Eva, Páll og Pétur hafa öll 8 spil á hendi. Þau setja loftfarið á Vindaborgina (1) og peðin sín um borð í loftfarið.

Markmið spilsins

Markmið hvers leikmanns er að finna og safna ótrúlegum fjársjóðum í fjarlægustu borgum hinna leyndardómsfullu landa Celestiu. Sá sem viðar að sér verðmætasta safninu sigrar.

Gangur spilsins

Í hverju spili af Celestia eru margar ferðir þar sem ofurhugarnir ferðast með loftfari frá einni borg til annarrar í átt til Meiji, borg ljósanna (25).

Meðan á spilinu stendur gegna leikmenn mismunandi hlutverkum:
Flugstjórinn: er sá leikmaður sem stýrir loftfarinu í hverri umferð. Hann þarf að sigrast á þeim atburðum sem eiga sér stað til að komast til næstu borgar.
Farþegarnir: eru þeir leikmenn sem eru kyrrir um borð í loftfarinu og fara í ferðina með flugstjóranum.

Leikmenn skiptast á að vera flugstjórinn.
Það er á ábyrgð flugstjórans að koma öllum farþegunum heilum á húfi til næstu borgar. Þeir þurfa að sigrast á öllum þeim atburðum sem eiga sér stað meðan á þessari áskorun stendur.
Farþegarnir geta ákveðið annað hvort að halda ferðinni áfram eða staldra við í borginni til að næla sér í einn af fjársjóðum hennar.
Ef flugstjóranum tekst að sigrast á þeim atburðum sem hans bíða á leiðinni (með því að nota tækjaspjöldin) heldur ferðin áfram. Að öðrum kosti ferst loftfarið.

Áfangar

Hver áfangi ferðarinnar samanstendur af fimm stigum:

1. **Flugstjórinn kemst að því hvaða atburðir bíða hans í þessum áfanga**
2. **Farþegarnir ákveða hvort þeir ætla að halda áfram ferðinni**
3. **Flugstjórinn sigrast á atburðum áskorunarinnar**
4. **Flugstjórinn færir loftfarið**
5. **Flugstjórinn felur næsta leikmanni stjórnina**

1 *Flugstjórinn kemst að því hvaða atburðir bíða hans í þessum áfanga*

Flugstjórinn kemst að því hvaða atburði hann þarf að takast á við á ferð sinni til næstu borgar **með því að kasta jafnmörgum teningum og talan á borgarskífunni sem er næsti áfangastaður segir til um.**

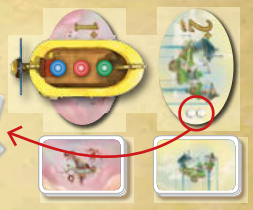
Til að halda áfram ferðinni þarf flugstjórinn að spila út tækjaspjöldum til að takast á við þessa atburði.

Nánari upplýsingar um atburði og tækjaspjöldin er að finna í kaflanum „Atburðir & tæki“ á næstu síðu.

Viðvörun: Flugstjórinn má ekki spila út spilunum um leið og hann hefur kastað teningunum. **Hann verður að bíða þar til allir farþegar hafa ákveðið hvort þeir ætla að halda áfram ferðinni eða ekki.**

Ath. Flugstjórinn yfirgefur aldrei loftfarið nema við sérstakar aðstæður (sjá Nánari skýringar á bls. 7).

Páll er flugstjórinn í fyrstu umferð. Loftfarið er staðsett í fyrstu borginni. Páll kastar 2 teningum og fær upp „eldingu“ og „þoku“. Til að fara í ferðina þarf hann (eftir að farþegarnir hafa ákveðið sig) að spila út „eldingavara“ til að stöðva eldinguna og „áttavita“ til að rata í „þokunni“.



Atburðir & búnaður

Þessi hluti ferðarinnar var viðburðasnauður.
Ekki þarf að leggja niður neitt spil.

Loftfarið er að sigla inn í þykka skýjabólstra.
Ómögulegt er að sjá hvert það stefnir.
Leiðsögutækja er þörf.
Spilið út tækjaspili
með áttavita.
„Svona smáský stöðvar okkur ekki. Áttavitinn vísar veginn – tökum stefnuna beint áfram“

Eldingu slær niður í loftfarið. Flugstjórinn getur bjargað áhöfninni með því að leiða eldinguna niður.
Spilið út tækjaspjaldi
með eldingarvara.
„Loksins stormur, þá getum við hlaðið rafgeymana.“

Fuglarnir verða sífellt meira ógnandi og nálgast farþegana hratt.
Spilið út tækjaspjaldi
með horni.
„Skrækt garg þeirra er ekkert miðað við hávaðann sem ég get myndað með horninu mínu...“

Sjóræningaloftfar ber við sjóndeildarhringinn.
Sjóræningjarnir eru staðráðnir í að ræna öllu góssi farþeganna og loftfarinu jafnvel líka.
Spilið út tækjaspjaldi
með fallbyssu.
„Hvað er hættulegra en sjóræningi? Fallbyssa sem miðað er á sjóræningja!“

2 *Farþegarnir ákveða hvort þeir ætla að halda áfram ferðinni*

Leikmaðurinn sem situr flugstjóranum á vinstri hönd byrjar og síðan ákveður hver farþeginn á fætur öðrum (sem er enn um borð í loftfarinu) hvort hann ætlar að halda áfram ferðinni (og vera áfram um borð í loftfarinu) eða ekki.

Farþegarnir eiga tvo valkosti

Ef farþeginn telur að flugstjórinn muni sigrast á þeim atburðum sem upp komu á teningnum segir hann: ***„Ég verð kyrr“*** og heldur áfram ferðinni.

Ef farþeginn telur að flugstjórinn muni ekki sigrast á þeim atburðum sem upp komu á teningnum segir hann: ***„Ég fer út hér!“***

Í því tilviki tekur hann ofurhugapeðið sitt til baka og setur það á ofurhugaspjaldið sitt.
Síðan dregur hann fyrsta fjársjóðsspjaldið úr samsvarandi bunka.
Hann leggur það á hvolf en má skoða það þegar hann vill.

Farþegar sem fara frá borði eru ekki lengur farþegar í þessari ferð heldur bíða eftir þeirri næstu.

Ath. Flugstjórinn má ekki fara frá borði á þessari stundu. (Sjá Nánari skýringar á bls. 7).

Þegar allir farþegar hafa tilkynnt um ákvörðun sína – en áður en flugstjórinn spilar út spilum sínum – er hægt að spila út „aflspilum“. Þau eru útskýrð í kaflanum Spilin (bls. 6).

Spila má út fleiri en einu aflspili í sömu umferð. Allir leikmenn, að flugstjóranum meðtöldum, geta spilað út aflspilum.

Eva hefur trú á Páli og ákveður að vera um kyrrt í loftfarinu. Pétur ákveður að fara frá borði. Hann tekur ofurhugapeðið sitt úr loftfarinu og setur það á ofurhugaspjaldið sitt. Hann dregur síðan fyrsta fjársjóðsspjaldið úr bunkanum við Vindaborgina.

3 *Flugstjórinn sigrast á atburðum áskorunarinnar*

Flugstjórinn mætir þeim hættum, sem upp koma á teningnum og **verður að nota** tækjaspjöldin sem hann er með á hendi til að leysa vandamálin. Flugstjórinn þarf að spila út einu spili fyrir hvern tening.

Ath. Ef sami atburður kemur upp á fleiri en einum teningi þarf flugstjórinn að spila út jafnmörgum tækjaspilum og fjöldi teninganna segir til um.

4 *Flugstjórinn færir loftfarið*

Takist flugstjóranum að sigrast á öllum hættunum með því að spila út öllum tilskildum tækja- (eða túrbó-)spilum, færir hann loftfarið til næstu borgar. **Öll spil, sem spilað er út, fara í kastbunka.**

Páll er afburða flugstjóri, hann á tækjaspjald með áttavita og annað með eldingarvara. Hann spilar út þessum tveimur spilum og ferðin heldur áfram með honum og Evu um borð. Pétur ákvað að fara frá borði svo hann situr eftir og horfir á eftir þeim.

Ef flugstjórinn getur ekki sigrast á öllum hættunum setur hann **engin** tækjaspil út og loftfarið ferst með manni og mús. Enginn af farþegunum um borð fær fjársjóðsspil. Loftfarið er síðan fært aftur á fyrstu borgina og **ný ferð hefst.**

Seinna í ferðinni er Eva flugstjórinn. Til að komast til næstu borgar verðu hún að kasta tveimur teningum. Páll ákveður að vera kyrr um borð í loftfarinu. Eva hefur hins vegar ekki spilin, sem til þarf, á hendi þannig að loftfarið hrapar. Hvorki Eva né Páll draga fjársjóðsspil í þessari ferð.

5 *Flugstjórinn felur næsta leikmanni stjórnina*

Hver svo sem útkoman er úr fyrri umferð, tekur næsti farþegi af þeim sem enn eru um borð og sem situr flugstjóranum á vinstri hönd, við stjórninni sem næsti flugstjóri.

Ath. Leikmaður sem farið hefur frá borði er ekki lengur með í ferðinni og getur ekki lengur orðið flugstjóri.

Eftir brotlendinguna tekur Pétur við sem næsti flugstjóri (því hann situr Evu á vinstri hönd og er aftur orðinn farþegi því nú er ný ferð hafin)

Ný ferð

Ef einhver leikmanna hefur náð a.m.k. 50 stigum tilkynnir hann hinum að spilinu sé lokið.

- Loftfarið er fært aftur á fyrstu borgina
- Allir leikmenn fara um borð í loftfarið
- Hver leikmaður dregur tækjaspil

Lok spilsins

Hafi einn eða fleiri leikmenn náð meira en 50 stigum verða þeir, áður en ný ferð hefst, að tilkynna um að spilinu sé lokið.

Sá sem er með flest stig sigrar.

Spilin

Túrbó-spil (8 stk.)

Með Túrbó-spili getur flugstjórinn sigrast á einum og aðeins einum atburði (einni hlið tenings), sama hver hann er. **Flugstjórinn getur kosið að spila því ekki út** (ólíkt tækjaspilunum). Hann má nota eins mörg Túrbó-spil og hann vill.

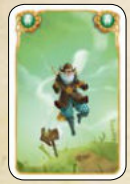
Aflspil: Landganga (2 stk.)

Notkunarskilyrði:

- Farþegi eða flugstjóri loftfarsins getur sett þau út
- Allir farþegar verða að hafa tilkynnt hvort þeir verða áfram um borð eða ekki
- Flugstjórinn má ekki vera búinn að setja út tækjaspilin sín.

Afleiðing: Farþeginn sem spilar út þessu spili velur annan farþega (ekki flugstjórann) sem neyðist til að yfirgefa loftfarið og fara út í borginni þar sem það er statt. Sá dregur fyrsta fjársjóðsspil borgarinnar og ferð hans endar þar

Aflspil: Bakhreyfill (2 stk.)



Notkunarskilyrði:

- Farþegi eða flugstjóri loftfarsins getur sett þau út
- Loftfarið ferst.

Afleiðing: Einn farþeganna má spila út þessu spili og svífa óskaddaður til jarðar með bakhreyflinum sínum.

Viðkomandi má draga fyrsta fjársjóðsspil borgarinnar sem hann var á leið frá eins og hann hefði farið frá borði á eðlilegan hátt áður en atburðurinn átti sér stað.

Aflspil: Hjáleið (2 stk.)

Notkunarskilyrði:

- Farþegi eða flugstjóri loftfarsins getur sett þau út
- Allir farþegar verða að hafa tilkynnt hvort þeir verða áfram um borð eða ekki

Afleiðing: Spilið heimilar flugstjóranum að kasta aftur öllum þeim teningum sem hann vill.

Ath. Farþegarnir mega ekki breyta ákvörðun sinni um að fara eða vera eftir að teningunum hefur verið kastað aftur.
Heimilt er að spila spilinu út jafnvel þótt flugstjórinn hafi þegar lýst því yfir að hann geti ekki sigrast á atburðinum.

Aflspil: Þungt áfall (2 stk.)

Notkunarskilyrði:

- Hver ofurhuganna sem er má setja það út (jafnvel þótt þeir séu ekki lengur um borð í loftfarinu).
- Allir farþegar verða að hafa tilkynnt hvort þeir verða áfram um borð eða ekki

Afleiðing: Flugstjórinn neyðist til að kasta aftur öllum teningum án atburða (þar sem auð hlið kom upp).

Ath. Farþegarnir mega ekki breyta ákvörðun sinni um að fara eða vera eftir að teningunum hefur verið kastað aftur.
Heimilt er að spila spilinu út jafnvel þótt flugstjórinn hafi þegar lýst því yfir að hann geti sigrast á atburðinum.

Fjársjóðsspil: Töfrasjónauki (4 stk.)

Aðvörun: Þessi spil er aðeins að finna í fyrstu 4 borgunum.

Notkunarskilyrði:

- Hver ofurhuganna sem er má setja það út (jafnvel þótt þeir séu ekki lengur um borð í loftfarinu).
- Allir farþegar verða að hafa tilkynnt hvort þeir verða áfram um borð eða ekki

Afleiðing: Töfrasjónaukinn gerir flugstjóranum kleift að finna hættulausa leið. Allir atburðir eru hunsaðir. Ónotaður töfrasjónauki gefur 2 stig í lok spilsins eins og um venjulegt fjársjóðsspil væri að ræða.

Nánari skýringar

Hvað ef bunkinn klárast?
Stokkið spilin í kastbunkanum og setjið á hvolf í nýjan bunka.

Hvað ef ekki eru fleiri fjársjóðir eftir í borginni?
Borgin er þá ekki lengur hluti af ferðinni og loftfarið hefur ekki viðkomu þar lengur. Til marks um það er borgarskífan fjarlægð eða henni snúið við á borðinu. Ef farþegi fer frá borði og tekur síðasta fjársjóðsspil borgarinnar mega ekki fleiri farþegar fara frá borði þar.

Eva er flugstjórinn. Páll er eini farþeginn. Þegar Eva hefur kastað teningunum ákveður Páll að fara frá borði. Eva má þá ekki fara frá borði því að þau voru tvö um borð í upphafi umferðarinnar. Evu tekst að sigrast á áskoruninni og nær til næstu borgar. Hún er þá ein um borð í loftfarinu í upphafi umferðar. Hún ákveður að nema staðar þar, kasta ekki teningunum og draga fyrsta fjársjóðsspilið.

Hvað ef loftfarið nær til síðustu borgarinnar (25)?
Hver leikmaður um borð í loftfarinu fær samsvarandi fjársjóðsspil (flugstjórinn byrjar og síðan er farið réttsælis í kringum borðið). Það getur gerst að einn eða fleiri leikmenn fá engan fjársjóð. Óheppni fyrir þá! Ný ferð hefst svo frá fyrstu borginni.
Ath. Alltaf er leyfilegt að telja hversu margir fjársjóðir eru eftir í borginni.

Er flugstjóranum skylt að spila út tækjaspilum?
Já, en það er ekki skylda að spila út Túrbó-spilum.

Mega flugstjórinn og farþegarnir tala saman áður en þeir ákveða hvort þeir verða eftir um borð eða ekki?
Já! Celestia er skemmtilegri ef leikmennirnir reyna að hafa áhrif á ákvarðanir hvers annars.

Byrjendaútgáfa

Aflspilin eru fjarlægð úr stokknum. Þau eru ekki notuð í þessum leik.

Spilin með töfrasjónaukanum eru einnig fjarlægð. Túrbó-spilin eru hins vegar með.

Lok spilsins eru öðruvísi.
Í upphafi nýrrar ferðar telja leikmenn hversu marga mismunandi fjársjóði þeir eiga. Spilinu lýkur um leið og einhver leikmanna hefur náð 5 mismunandi tegundum fjársjóða.

Síðan eru stigin talin eins og í venjulegu reglunum.

Tómas, Lárus og Binni spila byrjendaútgáfuna.

Þegar ný ferð hefst skoða þeir fjársjóðsspilin sín.

Þó að Tómas sé með 7 fjársjóðsspil og heldur að hann muni vinna getur hann ekki endað spilið því hann á bara 4 mismunandi fjársjóði.

Seinna í spilinu fær hann fimmtu tegundina svo hann endar spilið við upphaf næstu ferðar.

Engu að síður vinnur Binni, sem bara er með 4 spil, því hann er með fleiri stig.