



COUP DE THÉÂTRE A LITTLE INITIATIVE

Cette extension nécessite le jeu de base.

Mise en place

► Ajoutez les 4 cartes *Chaloupe* et les 6 nouvelles cartes *Spéciale* dans le paquet de cartes du jeu de base (vous pouvez également ajouter les cartes de l'extension 1).

► Positionnez la chaloupe à portée de main des joueurs.

► Continuez l'installation comme indiqué dans la règle de *Celestia*.

Principe du jeu

L'extension *Coup de théâtre* va vous permettre de jouer des cartes *Chaloupe* afin de continuer le voyage seul : à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ! Le capitaine de la chaloupe affronte alors seul les événements du voyage. Chaque vaisseau (aéronef et chaloupe) possède son propre lancé de dés.

Carte "Chaloupe"

► Lors de la Phase 2, lorsque les passagers annoncent « *Je reste* » ou « *Je descends* », ils ont désormais une nouvelle possibilité : « *Je pars en chaloupe* ».

La chaloupe ne disposant que d'une place, c'est le premier joueur dans l'ordre du tour qui pose devant lui une carte *Chaloupe* qui peut embarquer dans celle-ci : il positionne alors la chaloupe sur la même cité que l'aéronef et place son pion dedans.

Orville est le capitaine, il a lancé les dés, c'est à chacun des passagers de choisir de rester ou pas.

Amelia décide de rester, **Ambroise** préfère partir en chaloupe. Il joue une carte *Chaloupe*, positionne la chaloupe à côté de l'aéronef et place son pion à bord.

Aucun autre passager ne peut partir en chaloupe avant que celle-ci ne soit à nouveau disponible.

► Lors de la Phase 3, si la chaloupe est inoccupée, le capitaine peut jouer **une carte Chaloupe** au lieu d'affronter les événements. Le passager suivant devient ainsi le **nouveau capitaine** de l'aéronef pour l'étape en cours (les passagers ne peuvent pas changer leur décision) et doit affronter les événements.

Lors de l'exemple précédent, si **Ambroise** avait décidé de rester dans l'aéronef, **Orville**, le capitaine, aurait pu choisir de jouer une carte *Chaloupe*. Dans ce cas, **Amelia** serait devenue la capitaine pour cette étape du voyage.

► Une fois que l'étape de voyage de l'aéronef est complètement résolue, s'il y a un passager dans la chaloupe, il y a une nouvelle phase : **Voyage de la chaloupe**.

Le passager de la chaloupe lance les dés pour atteindre la cité suivante (comme à la phase 1 d'un tour de jeu normal).

Il doit ensuite affronter **seul** les événements, en jouant des cartes *Équipement*. Cependant, chaque chaloupe permet d'affronter "gratuitement" **tous les événements** d'un type donné (indiqué dans le coin de la carte *Chaloupe*).

Si le passager de la chaloupe joue les cartes *Équipement* nécessaires, la chaloupe est avancée vers la cité suivante.



(1) Lors de l'exemple précédent, on procède **d'abord** (1) au voyage de l'aéronef. **Amelia** est la nouvelle capitaine, c'est donc à elle de jouer les cartes *Équipement* pour affronter les événements du voyage. Elle n'a pas les cartes, l'aéronef s'écrase. L'aéronef commencera un nouveau voyage avec **tous** les joueurs, lorsque le voyage de la chaloupe sera achevé. On passe ensuite (2) à la chaloupe, **Orville** lance alors 2 dés. Il décide d'utiliser la carte *Itinéraire bis* pour relancer le dé noir. Maintenant, grâce à sa chaloupe qui ignore les événements rouges, il n'a qu'à jouer une carte *Boussole* pour aller à la cité suivante. La chaloupe continue seule le voyage.



Une fois les étapes de l'aéronef et de la chaloupe résolues, on commence un nouveau tour (Phase 5 d'un tour de jeu normal). On réduit en premier l'aéronef, puis la chaloupe.

Note : le passager de la chaloupe peut désormais décider de descendre de celle-ci avant de lancer les dés.

Si l'aéronef s'écrase avant la chaloupe, la chaloupe continue seule. Si la chaloupe s'écrase avant l'aéronef (son passager défaisse alors sa carte *Chaloupe*), l'aéronef continue seul et un passager pourra jouer à nouveau une carte *Chaloupe*.

On commence un nouveau voyage quand les deux vaisseaux se sont écrasés ou ont décidé de ne pas aller plus loin : **tous les joueurs** remontent à bord de l'aéronef et **piochent une carte** (comme d'habitude).

Précisions :

- Une carte Spéciale qui cible l'aéronef peut aussi cibler la chaloupe. Cependant, le passager de la chaloupe **n'est pas** un passager de l'aéronef : il ne peut pas, par exemple, jouer de carte *Débarquement*, ni en être la cible.
- Au début d'un nouveau tour, lorsque le capitaine est seul dans l'aéronef et qu'il décide de lancer les dés, il peut jouer par la suite une carte *Chaloupe* s'il ne peut pas affronter les événements.

Vous pouvez également consulter la FAQ sur notre site.

Carte "Spéciale"

Envie pressante

Qui > Capitaine.

Quand > Avant que le capitaine ne joue ses cartes.

Effet > Désignez un autre joueur, il devient le capitaine (c'est lui qui devra jouer les cartes *Équipement* pour cette étape du voyage). Vous pouvez choisir de rester ou non dans l'aéronef.

Nouveau matos

Qui > Tous les joueurs.

Quand > Avant que le capitaine ne lance les dés.

Effet > Défaussez **toute** votre main et repiochez autant de cartes.

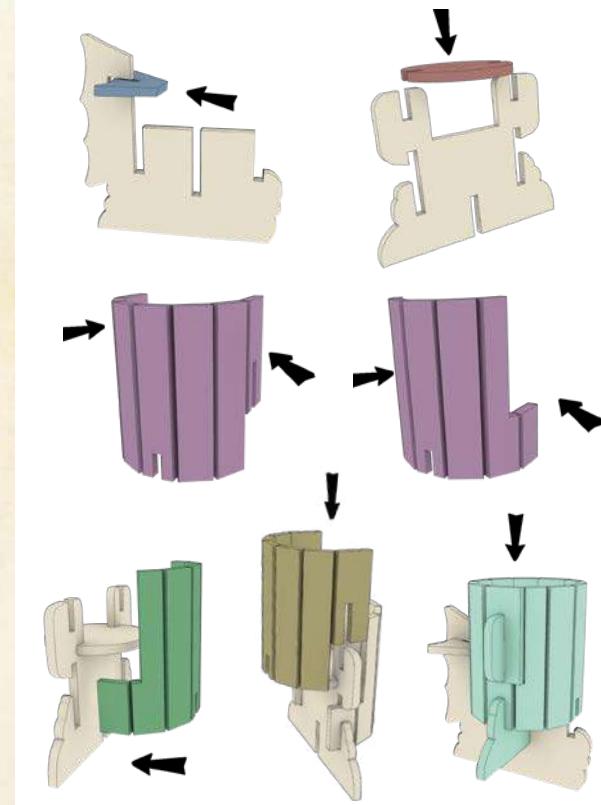
Espionne

Qui > Tous les joueurs.

Quand > Avant que le capitaine ne lance les dés.

Pouvoir > Regardez la main d'un joueur (capitaine compris).

Assemblage de la chaloupe



Matériel : 1 Chaloupe - 4 cartes Chaloupe - 6 cartes Spéciale