

Die Erweiterung

Die *Aufwind-Erweiterung* bringt neue *Unterstützungskarten* ins Spiel. Diese kann man spielen, **wann immer der Kapitän mit dem Luftschiff abstürzt**. Außerdem gibt es neue **verbesserte Ausrüstung**, die für bis zu 2 Herausforderungen genutzt werden kann. So bestehen die Abenteurer jede Gefahr in der Welt von *Celestia*.

Jeder Abenteurer besitzt weiterhin eine individuelle Fähigkeit, die auf seiner neuen Abenteurerkarte beschrieben ist. Doch auch für Zwietracht ist gesorgt. Die 2 neuen Aktionskarten erlauben den Spielern hinterhältige Angriffe und fesselnde Manöver.

Abenteurerkarten

Man beginnt das Spiel mit einer vor sich liegenden Abenteurerkarte. Jeder Abenteurer hat eine einzigartige Fähigkeit, welche nur einmal im ganzen Spiel verwendet werden kann:

Rot: Amelia Lorna-Lou / Lord Hawkins

- Wann: Das Luftschiff stürzt gerade ab.
- Was: Der Abenteurer legt eine Schatzkarte ab, um alle Würfel erneut zu werfen

Blau: Mel Katansky / Orville Russell K.

- Wann: Das Luftschiff stürzt gerade ab.
- Was: Der Abenteurer übernimmt die Rolle des Kapitäns. Er muss die notwendigen Ausrüstungen spielen. Es ist auch möglich die Rolle des Kapitäns zu übernehmen, nachdem Sonder- oder Unterstützungskarten gespielt wurden. Der Abenteurer kann auch selbst Sonderkarten spielen, um die Herausforderungen zu bewältigen.

Grün: Sonja Blixen / Ambrose Septimus

- Wann: Das Luftschiff stürzt gerade ab.
- Was: Alle Piraten-Herausforderungen werden ignoriert (es werden keine Ausrüstungen gebraucht, um sich diesen zu stellen und diese Würfel können nicht erneut geworfen werden).

Gelb: Aleshanee Eyota / Howard McFerty

- Wann: Das Luftschiff stürzt gerade ab.
- Was: Der Abenteurer zieht die obersten beiden Flugkarten, um die Herausforderungen zu bewältigen. Sie werden der eigenen Kartenhand nicht hinzugefügt. Unterstützungskarten können genutzt werden, um die Herausforderungen zu bewältigen. Die gezogenen Flugkarten werden anschließend abgelegt, egal ob es ein erfolgreicher Flug ist oder das Luftschiff abstürzt.

Schwarz: Claudia Harker / Alekseï Timovitch

- Wann: Vor Flugphase 1 „Herausforderungen würfeln“
- Was: Der Abenteurer muss 2 Würfel weniger werfen. Werden keine Würfel geworfen, fliegt das Luftschiff direkt zur nächsten Stadt.

Lila: Victoria de Beckliss / Marcus Hartmann

- Wann: Nach Flugphase 2 „Weiterfliegen oder aussteigen“
- Was: Teile dein Schicksal mit jemandem: Ihr beide müsst entweder aussteigen oder bleiben.



Celestia AUFWIND-ERWEITERUNG

Inhalt

- 6 Abenteurerkarten
- 26 große Flugkarten:
 - 14x Unterstützungskarten
 - 8x Verbesserte Ausrüstung
 - 4x Aktionskarten

Vorbereitung

- Die 14 Unterstützungskarten, die 8 verbesserte Ausrüstungen und die 4 neuen Aktionskarten werden dem normalen Flugkartensapfel des Grundspiels *Celestia* hinzugefügt.
- Jeder Spieler zieht zufällig ein Abenteurer-Plättchen und nimmt sich die passende Abenteurerkarte. Alternativ kann jeder auch seinen Lieblingsabenteurer wählen. Die Spieler können frei entscheiden, ob sie lieber mit der weiblichen oder männlichen Seite ihrer Abenteurerkarte spielen möchten.
- Anschließend wird das Spiel nach den Regeln des Grundspiels vorbereitet.

Neue Karten

Verbesserte Ausrüstung

Diese Verbesserte-Ausrüstung-Karten erlauben es, **2 gleiche Herausforderungen** (2 Würfel mit dem gleichen Symbol) mit nur einer einzigen Verbesserte-Ausrüstung-Karte zu bewältigen.

Wie bei den normalen Ausrüstungskarten muss der Kapitän die Verbesserte-Ausrüstung-Karten spielen, selbst wenn er nur 1 Herausforderung bewältigen muss (es gibt keine Ausrüstung zurück!).

Aktionskarten

Hinterhältiger Angriff

(2x im Spiel)

- Wer: Alle Spieler
- Wann: Vor Flugphase 1 „Herausforderungen würfeln“.
- Was: Der Kapitän muss einen zusätzlichen Würfel werfen.

Hiergeblieben

(2x im Spiel)

- Wer: Alle Spieler
- Wann: Nach Flugphase 3 „Herausforderungen bestehen“.
- Was: Das Luftschiff bewegt sich nicht zur nächsten Stadt, es bleibt auf der aktuellen Stadt. Der Kapitän legt die Ausrüstungen ab, die er benutzt hat, um die Herausforderungen zu bewältigen. Anschließend wird der Kapitän wie üblich gewechselt.



Unterstützungskarten

Diese Karten können nur gespielt werden, **wenn man nicht der Kapitän des Luftschiffs ist**.

- Kündigt der Kapitän an, dass das Luftschiff abstürzen wird, **können** alle Passagiere reihum (und nur die) **verdeckt eine oder mehrere Unterstützungskarten ausspielen**. Sobald alle Karten verdeckt auf den Tisch gelegt wurden, werden sie alle gleichzeitig aufgedeckt.
- Der Kapitän sieht sich die Karten an und sagt den Passagieren, ob die Herausforderungen mit **den Unterstützungskarten und seinen eigenen Ausrüstungen bestanden wurde**.
- Es werden **alle** gespielten Unterstützungskarten **abgelegt**, egal ob es ein **erfolgreicher Flug** oder ein **Absturz** ist.
- Stürzt das Luftschiff ab, so können **keine weiteren Unterstützungskarten** mehr gespielt werden. Es ist aber immer noch möglich, Sonderkarten zu spielen.
- Wichtig: Ein Spieler kann seine eigenen Unterstützungskarten nicht benutzen, wenn er der Kapitän ist.**



Der Kapitän kann diese Herausforderungen **1** nicht bewältigen. Zwei Passagiere entscheiden sich jeweils 1 Unterstützungskarte zu spielen. Sie spielen sie zuerst verdeckt **2** und decken sie gleichzeitig auf. **3** Der Kapitän spielt anschließend zwei Ausrüstungen. **4** Es wurden alle benötigten Ausrüstungskarten gespielt und die Reise ist ein erfolgreicher Flug. Alle 4 gespielten Unterstützungskarten werden abgelegt.



Spielende

Wie bei einem normalen Spiel *Celestia* endet das Spiel sofort, wenn ein Spieler vor Beginn einer neuen Reise **50 Punkte** gesammelt hat.

Beim Zusammenzählen der Punkte zählt jede auf der Kartenhand verbliebene Unterstützungskarte -2 Punkte.

Niklas hat 50 Punkte und beendet das Spiel. Er sieht sich seine Kartenhand an und stellt fest, dass 2 Unterstützungskarten dabei sind. Er muss 4 Punkte abziehen und beendet das Spiel mit nur 46 Punkten.

Faires Spiel

Ist man sich uneins, werden alle nutzlosen Karten **zurück auf die Hand genommen**, anstatt abgelegt zu werden.

Werden Karten zur selben Zeit von verschiedenen Spielern ausgespielt, dann wird die Zugreihenfolge genutzt, um die Konflikte zu lösen.

Die verdeckt abgelegten Unterstützungskarten werden zurück auf die Hand genommen, wenn der Kapitän die Würfel aufgrund einer gespielten „Alternativen Route“ noch einmal wirft. Ein „Raketenrucksack“ der zu früh gespielt wurde, kann zurück auf die Hand genommen werden.