

CELERIUM

CELERIUM EST UN JEU POUR 1 À 4 PERSONNES ÂGÉES DE 10 ANS ET PLUS, 20MN PAR PERSONNE

Bienvenue dans Celerium, le rallye interplanétaire que toute la galaxie attend ! Vous êtes à la tête d'une des rares Franchises ayant le privilège d'être invitées.

Pour chaque manche se déroulant sur les Planètes choisies cette saison pour Celerium, vous devrez équiper au mieux vos deux engagés : votre Pilote vedette et votre Starbot, un puissant vaisseau doté d'une intelligence artificielle.

Elles seront précédées d'une phase de Marché et d'une phase d'Équipement durant lesquelles vous pourrez acquérir des Upgrades pour votre Pilote et votre Starbot. Vous pourrez également préparer une série d'événements de course qui viendront perturber la tactique prévue par les autres Franchises.

Pour cela, vous disposerez d'un nombre donné d'actions à chaque manche que vous pourrez dépenser comme bon vous semble entre marché, équipement et événements de course.

A l'issue d'une course, les officiels vérifieront la conformité des Boosts activés chez certains engagés, puis chaque vaisseau gagnera autant de points de victoire que l'écart creusé avec celui arrivé le dernier. Marquer des points vous donnera le droit de disposer de plus d'actions et de prévoir des événements de plus en plus puissants.

Composants

12 cartes Contrôle de conformité  12 cartes Planète 

18 jetons Boost 

4 cartes Pilote (double-face)  et 4 cartes Startbot 

27 pochettes Upgrade 

1 jeton Première Franchise  1 dé 


3 jetons Météorites  3 jetons Tirs  3 jetons Atelier 

2 jetons Conserver la même ligne  1 jeton 1^{er} au Marché  1 jeton dernier au Marché 

130 cartes Événement (40 de niveau 1, 45 de niveau 2 et 45 de niveau 3) 

Un plateau central 

Pour chaque Franchise :

- 1 plateau Franchise
- 4 pions : score, action, énergie et ligne
- 1 vaisseau Pilote et 1 Starbot (plus petit)
- 1 jeton 



Mise en place

Placez le plateau central au milieu de la table :



- **A.** Positionnez les aiguilles du disque des autorisations sur une position au hasard.
- **B.** Les cartes Planètes sont mélangées. Suivant le nombre de Franchises participantes 2, 3 ou 4 placez-en 6, 5 ou 4 faces cachées sur l'emplacement prévu du plateau central.
- **C.** Les jetons Boost sont mélangés par type et placés faces neutres visibles (le numéro de version du Boost ne doit pas être visible) sur les 3 emplacements prévus du plateau central.
- **D.** Les pochettes Upgrades sont mélangées faces cachées et placées sur l'emplacement prévu du plateau central. Depuis cette pile, prenez 3 pochettes pour une partie à 2 franchises, 4 sinon et placez-les faces visibles sur l'emplacement Marché du plateau central.
- **E.** Les 12 cartes Contrôle sont mélangées et placées faces cachées sur l'emplacement prévu.
- **F.** Les jetons Météorite, Tir, Conserver la Même ligne, Première Franchise, Premier et Dernier au marché sont placés à côté du plateau central.
- **G.** Les cartes Événement sont mélangées par niveau et placées en piles faces cachées sur le côté du plateau central.

Chaque Franchise :



- 1. Place devant elle son plateau Franchise
- 2. Place son pion score sur la case « 0 » de la piste de score du plateau central
- 3. Positionne son compteur d'action sur la case 8 de la piste d'actions
- 4. Positionne son compteur d'énergie sur la case 2 de sa jauge d'énergie
- 5. Reçoit au hasard une carte Pilote, dont elle peut choisir la face qui va la représenter, ainsi que la carte Starbot de sa couleur, toutes deux placées sur leurs emplacements respectifs du plateau Franchise
- 6. Reçoit un Boost de chacun des 3 types, piochés au sommet des piles Boosts du plateau central, qu'elle place face neutre (bleue) visible sur l'emplacement prévu
- 7. Place ses deux pions Starbot et Pilote au départ de la piste de Course du plateau central
- 8. Récupère son pion ligne de Course qu'elle positionnera plus tard
- 9. Prend une fiche d'aide
- 10. Son hangar stockera ses upgrades en bon état et 11. son atelier ceux à réparer

Une première Franchise est choisie au hasard. Elle reçoit le jeton première Franchise.

Déroulé d'une Manche

1. Découvrir la Planète hébergeant la prochaine Course

Retournez la carte Planète au sommet de la pile Planètes. Elle indique :

- Les bonus ou malus de ligne attribués aux 3 lignes de la course à venir (aérienne, terrestre, sous-marine). Ils affecteront vos 2 Vaisseaux selon les caractéristiques indiquées sur vos cartes Pilote et Starbot.

- Le type de Planète, qui peut diminuer les capacités de certains Pilotes selon les caractéristiques indiquées sur votre carte Pilote.



SUR CETTE ILLUSTRATION, NOUS APPRENONS QUE LA PROCHAINE COURSE SE PASSERA SUR LA PLANÈTE ABEIR-TORIL QUI EST DE TYPE ELLE DIMINUERA LA PUISSANCE DE DÉPART DES PILOTES CONCERNÉS DE 3 POINTS.

SUR ABEIR-TORIL, LA LIGNE DE COURSE VERTE (TERRESTRE) PÉNALISERA DE 2 POINTS LA PUISSANCE DE DÉPART POUR

VOS 2 VÉHICULES. LA LIGNE JAUNE (AÉRIENNE) N'AFECTERA AUCUN DE VOS VAISSEaux ALORS QUE LA BLEUE (MARITIME) OCTROIERA 2 POINTS SUPPLÉMENTAIRES À LA PUISSANCE DE DÉPART DE VOS 2 VÉHICULES.

2. Se rendre au Marché des Upgrades



La phase de Marché vous permet d'acquérir de nouveaux Upgrades pour votre Pilote et votre Starbot. L'Upgrade est un équipement qui permet aux Pilotes et Starbot d'être plus adaptés à certaines lignes de Course. En effet, selon le type de la Planète où se déroule la Course, les lignes bleue (sous-marine), verte (terrestre) et jaune (aérienne) imposeront des avantages ou des pénalités (cf. Découvrir la Planète hébergeant la prochaine Course). Certains peuvent également augmenter votre réserve d'Énergie pour la course (Cf. Utilisation des cartes Événement).

La Première Franchise commence la phase de Marché. Elle se déroule ensuite dans le sens horaire. A l'exception de la première manche où la mise en place du Marché est déjà faite, la Franchise première au Marché prend 3 Upgrades pour une partie à 2 franchises, 4 upgrades sinon, et les place sur le Marché où ils sont disponibles à l'achat.

La Franchise dont c'est le tour de Marché peut, au prix d'une action, acheter un des Upgrades



présents sur le Marché et le poser dans le Hangar de stockage de son plateau Franchise. Dans le cas contraire, elle passe et c'est à la suivante dans le sens horaire. La phase Marché se termine quand le Marché est vide ou quand toutes les Franchises ont passé consécutivement.

A la fin de la phase Marché, défaussez tous les Upgrades qui n'auraient pas trouvé acquéreur.

3. Équiper ses vaisseaux

- Durant cette phase, toujours en dépensant des actions, vous pouvez améliorer les performances de vos Starbot, Pilote et obtenir des cartes Événement.
- **Upgrader** votre Starbot ou votre Pilote coûte 1 action, en remplaçant éventuellement un Upgrade déjà installé sur le véhicule. Si un Upgrade était déjà installé, retirez-le et remettez-le dans votre hangar.
- Ajustez votre jauge d'Énergie selon la nouvelle valeur indiquée sur le(s) Upgrade(s) installé(s). Si votre Starbot et votre Pilote bénéficient d'upgrades, les énergies s'additionnent.

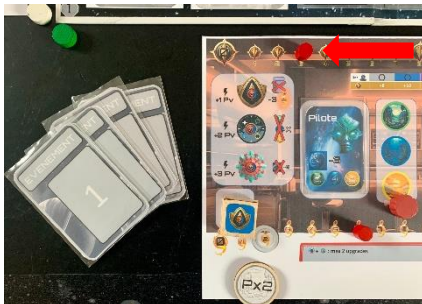


SUR CETTE ILLUSTRATION, LA FRANCHISE ROUGE DÉCIDE D'UPGRADER SON STARBOT. CELA LUI COÛTE 1 ACTION (FLÈCHE DU HAUT). LA JAUGE D'ÉNERGIE DE LA FRANCHISE EST REPOSITIONNÉE SUR 7 (FLÈCHE DU BAS) CORRESPONDANT A LA VALEUR EN ÉNERGIE DE L'UPGRADE (FLÈCHE OBLIQUE).

4. Acquérir des cartes Évènement

Dans l'ordre du tour, vous pouvez acquérir des cartes Évènement au prix de 1 action chacune. Vous devez décider combien de cartes de chaque type acheter et les payer toutes avant de pouvoir les consulter et passer la main à la Franchise suivante.

- Seules les cartes de niveau inférieur ou égal à votre niveau de Franchise (Cf. Niveau de Franchise) sont disponibles. Lors de la première course, seules les cartes de niveau 1 (texte sur fond gris) sont disponibles.



SUR CETTE ILLUSTRATION, LA FRANCHISE FAIT L'ACQUISITION DE 4 CARTES ÉVÈNEMENT. ELLE DOIT DONC DÉPLACER SON MARQUEUR D'ACTION DE 4 CASES VERS LA GAUCHE.

Attention, vous aurez aussi besoin de dépenser des actions lors de la Course pour activer certains effets de déplacement de vos cartes Évènement. Prenez donc soin de conserver des points d'action en réserve !

5. Activer des Boosts

Vous pouvez ensuite activer gratuitement un, deux ou vos trois Boosts pour la Course à venir en les plaçant face cachée sur les emplacements prévus du plateau Franchise. Cela ne vous coûte pas d'action et vous fait immédiatement gagner des points de victoire, mais en cas de Contrôle votre Boost pourrait être révélé non conforme et vous faire perdre des places (cf. Contrôle des Boosts) :

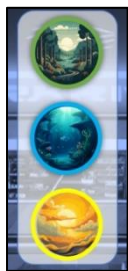


- Boost bouclier : Si vous activez ce Boost, vous pourrez éviter (sauf mention explicite) les effets négatifs de toute attaque adverse vous concernant moyennant la dépense de 3 points d'énergie. Gagnez 1 PV.
- Boost Ligne de Course : Si vous activez ce Boost, vous ignorez l'éventuel malus subi par vos 2 véhicules spatiaux par les conditions de ligne de la Planète active. Gagnez 2PV.
- Boost Planète : Si vous activez ce Boost, vous ignorez l'éventuel malus subi par votre Pilote selon le type de la Planète du Rush en cours. Gagnez 3PV.



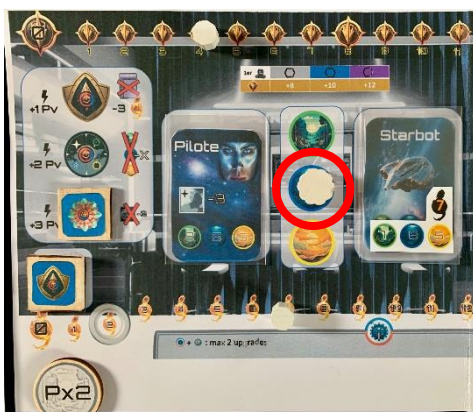
LA PLANÈTE ABEIR-TORIL EST DE TYPE . LA PUISSANCE DU PILOTE BLANC EST PÉNALISÉE DE 3 POINTS. LA FRANCHISE DÉCIDE D'ACTIVER SON BOOST PLANÈTE POUR ANNULER CETTE PÉNALITÉ, AU RISQUE DE SE FAIRE CONTRÔLER DURANT OU APRES LA COURSE.

6. Choix de la Ligne de course



Choisissez la couleur de la Ligne de course (bleue, verte ou jaune) qui déterminera la puissance de départ de vos 2 véhicules spatiaux (Cf. Placement des Vaisseaux) et les éventuels bonus/ malus liés aux lignes de Course de la Planète. Cela affectera la puissance de départ de vos deux véhicules spatiaux (Cf. Placement des Vaisseaux).

Pour ce faire, posez votre jeton ligne de Course sur l'emplacement correspondant de votre plateau Franchise. **Attention, Celerium vous impose de changer de ligne à chaque Course**, sauf si un Événement joué précédemment vous autorise à conserver votre ligne précédente pour la Course suivante.



SUR CETTE ILLUSTRATION, LA FRANCHISE A CHOISI LA LIGNE DE COURSE BLEUE. ELLE PLACE DONC SON PION LIGNE SUR L'EMPLACEMENT BLEU DE SON PLATEAU FRANCHISE. ELLE CALCULERA LA PUISSANCE DE DÉPART DE SES VAISSEAUX, SUR LA BASE DES VALEURS BLEUES DU PILOTE ET DU STARBOT.


ELLE DEVRA OPTER POUR UNE LIGNE VERTE OU JAUNE LORS DE LA PROCHAINE COURSE.

L'option Px2



Certaines cartes Planète offrent une option « Px2 » en lieu et place d'un bonus ou d'un malus.

Cette option double la valeur de la puissance du Pilote sur la ligne indiquée et est équivalente à un modificateur zéro pour le Starbot. Elle ne peut être utilisée qu'une fois par partie par chaque franchise.

Si vous décidez de l'utiliser, défausser votre jeton .

Si vous ne l'utilisez pas, ce jeton vous rapportera 3 PV supplémentaires en fin de partie.



SUR CET EXEMPLE, SI LA FRANCHISE CHOISSAIT LA LIGNE BLEUE, LA PUISSANCE DE DEPART DU PILOTE SERAIT DE 18 ET CELLE DU STARBOT SERAIT DE 8.

Contrôle d'avant course

La première Franchise vérifie que les Franchises ont au plus 2 Upgrades dans leur Hangar de stockage et leur atelier de réparation réunis. Le cas échéant, défaussez les cartes de votre choix en surnombre.



7. La Course

La piste du plateau central ne comporte ni ligne de départ, ni ligne d'arrivée. En fin de Course, c'est la position relative des vaisseaux qui déterminera les points de victoire remportés par les Franchises.

Placement initial des Vaisseaux

Calculez la puissance de vos 2 vaisseaux spatiaux au départ. Pour cela :

- Les puissances de départ de votre Pilote et de votre Starbot sont données par le cercle de couleur correspondant à la couleur de la ligne de Course choisie. Placez-les sur les cases correspondantes de la piste du plateau central.
- Appliquez à vos deux vaisseaux les bonus/malus indiqués sur la carte Planète du tour :
 - Certaines lignes de Course majorent ou minorent la puissance de départ des véhicules spatiaux. Avancez ou reculez vos 2 véhicules spatiaux en conséquence. Si vous avez activé le Boost ligne de Course, un éventuel malus est ignoré. **Si la Planète mentionne un Px2** pour la ligne de Course choisie, la puissance de votre Pilote est doublée pour cette ligne de Course (Cf. L'option Px2)



- Type de planète : certains écosystèmes planétaires peuvent incommoder les Pilotes issus de mondes très différents. La carte Planète indique le type de celle-ci parmi les 4 possibles.

Retirez 3 à la puissance de départ de votre Pilote si ce type de planète figure sur sa carte comme mentionné sur celle-ci. Si vous avez activé le Boost Planète, cet éventuel malus est ignoré.



Vous ne pourrez descendre en-deçà de 4 ni monter au-delà de 28.

Utilisation des cartes Événement

Si la Course s'arrêtait là, le résultat serait trop prévisible... Vos cartes Événement vont bouleverser le statu quo !

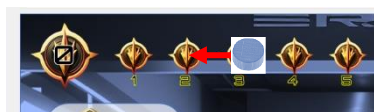
En commençant par la première Franchise puis dans le sens horaire :

- Vous pouvez jouer une de vos cartes Événement ou passer, et ceci tour après tour jusqu'à ce que toutes les Franchises passent successivement. La Course est alors terminée.
- Chaque carte Événement vous permet de déclencher jusqu'à 2 événements : avancer son véhicule et/ou utiliser son énergie pour provoquer des péripéties. Vous pouvez activer l'une ou les deux **dans l'ordre que vous voulez** :

Avancer son vaisseau en dépensant des actions :



- Activez l'option du haut de la carte en dépensant le nombre d'actions indiqué pour avancer l'un de vos vaisseaux du nombre de cases mentionnées dans la case jaune en haut à gauche de la carte.



SUR CETTE ILLUSTRATION, LA FRANCHISE PEUT, POUR 1 ACTION, AVANCER UN ET UN SEUL DE SES DEUX VÉHICULES SPATIAUX JUSQU'À DEUX CASES.

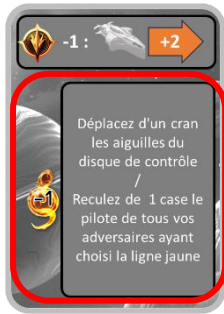


- Cases de double déplacement (plateau central)

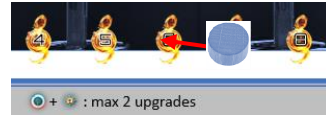
Quand un vaisseau **termine** son déplacement sur une case double déplacement, il se déplace à nouveau d'autant de cases qu'il avait avancé pour l'atteindre.

Actions d'énergie

- Vous pouvez dépenser autant de points d'énergie qu'indiqué sur la carte Événement pour activer l'une des deux options présentées.



SUR CETTE ILLUSTRATION, LA FRANCHISE PEUT DÉPENSER 1 POINT D'ÉNERGIE POUR : DÉPLACER D'UN CRAN LES AIGUILLES DU DISQUE DE CONTRÔLE OU RECULER D'UNE CASE LES PILOTES ADVERSES AYANT CHOISI LA LIGNE JAUNE.



- Une option d'énergie **en Réaction** est utilisée et défaussée pour contrer une attaque adverse et se fait en dépensant les points d'énergie requis.



- Une option dont le texte est précédé d'un symbole énergie indique que cette option requiert un point d'énergie supplémentaire pour être activée.

SUR CETTE ILLUSTRATION IL EN COUTERA 2 ENERGIES AU LIEU DE 1 POUR EMPECHER LE CONTROLE INOPINE D'UN BOOST

- Certaines actions vous amènent à récupérer ou poser des jetons spéciaux.



Posez ce jeton sur l'un de vos Upgrades installés quand il est endommagé à la suite d'une attaque adverse. Cet Upgrade devra passer le prochain tour dans votre Atelier.



Posez ce jeton sur la case située à l'arrière de votre Starbot. Tous les véhicules, y compris les vôtres, doivent arrêter leur mouvement **la première fois** qu'ils passent sur la case météorite. Ils pourront de nouveau se déplacer lors de leur prochain tour.



Posez ce jeton devant vous si vous jouez une action d'Énergie vous permettant de choisir la même Ligne topographique lors de la prochaine Course.



Posez ce jeton devant vous lorsqu'un adversaire vous force à devenir le dernier joueur à choisir au Marché, à la suite d'une attaque d'Énergie.



Posez ce jeton sur la carte du véhicule endommagé à la suite d'un tir adverse. Il ne pourra pas se déplacer au prochain tour.



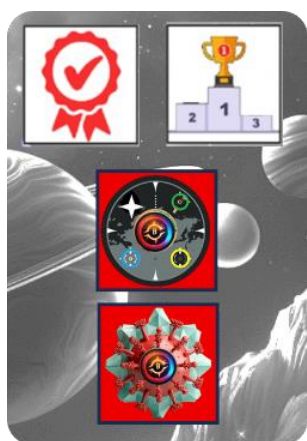
Posez ce jeton devant vous lorsque vous jouez une action Énergie vous permettant de devenir le premier joueur au Marché. Si deux joueurs jouent cette action lors d'un même Rush, c'est le joueur ayant joué l'action en dernier qui remporte le jeton.

RÈGLE D'OR n°1 EN COURSE : vous n'êtes jamais obligé(e) d'avancer vos vaisseaux de la totalité des cases permises par le jeu des cartes Événement, sauf s'il s'agit de se placer devant ou derrière un adversaire.

RÈGLE D'OR n°2 EN COURSE : votre Starbot doit finir **derrière** votre Pilote pour que vous marquez la totalité de vos points (cf. Attribution des points de victoire). Dans le cas contraire, seul votre Pilote marquera ses points.

8. Contrôle de Conformité

Après la Course, lorsque toutes les Franchises ont passé successivement, les organisateurs procèdent au Contrôle de conformité de certains Boosts installés :



- La première Franchise retourne la carte Contrôle du dessus de la pioche Contrôle. Cette carte indique :
 - Quelles positions sont contrôlées : le vainqueur, les deux premiers ou tous.
 - Quels Boosts sont contrôlés : 2 parmi les 3, ou tous.
- Les Boosts sont désignés conformes ou non selon la position de la roue des autorisations qui indique les 3 Boosts autorisés.
- Ce n'est qu'une fois le Contrôle des Boosts et l'application des éventuelles pénalités pour non-conformité que les positions finales sont connues et les points de victoire attribués.

SUR L'ILLUSTRATION CI-DESSUS, SEUL LE VAISSEAU EN TÊTE DE LA COURSE EST CONTROLÉ POUR LES BOOSTS LIGNE DE COURSE  ET PLANÈTE .

Si deux ou plusieurs Franchises occupent ensemble la première place, toutes ces Franchises sont contrôlées.

La roue des autorisations.






- Située sur le plateau central, ses trois flèches indiquent quelles versions des Boosts sont conformes.
- Choisie au hasard en début de partie, la conformité des Boosts peut changer au cours d'une Course grâce à certaines cartes Événement.
- Les Franchises contrôlées, durant ou après la Course, doivent dévoiler le numéro de version des Boosts installés au moment du contrôle :

SUR CETTE ILLUSTRATION LES VERSIONS CONFORMES DES BOOSTS SONT LE NUMERO 2 POUR LE BOOST BOUCLEUR, LE NUMERO 3 POUR LE BOOST PLANÈTE ET LE NUMERO 1 POUR LE BOOST LIGNE DE COURSE.

- Si le numéro de version du Boost est conforme :
 - La Franchise le récupère et le remet dans son hangar sur sa face neutre (son effet ayant été déjà appliqué, son retour au hangar n'a pas de conséquence négative pour la Franchise).

- Si le numéro du Boost est non conforme :

	1 ^{er} vaisseau	2 nd vaisseau
	- 4 cases	- 4 cases
	- 4 cases	- 2 cases
	- 3 cases	- 2 cases

- Les deux véhicules spatiaux de la Franchise subissent les pénalités de déplacement indiquées sur la roue des autorisations. La pénalité la plus importante s'applique toujours au vaisseau le mieux placé de la Franchise et au choix de la Franchise s'ils sont placés sur la même case au début du Contrôle.

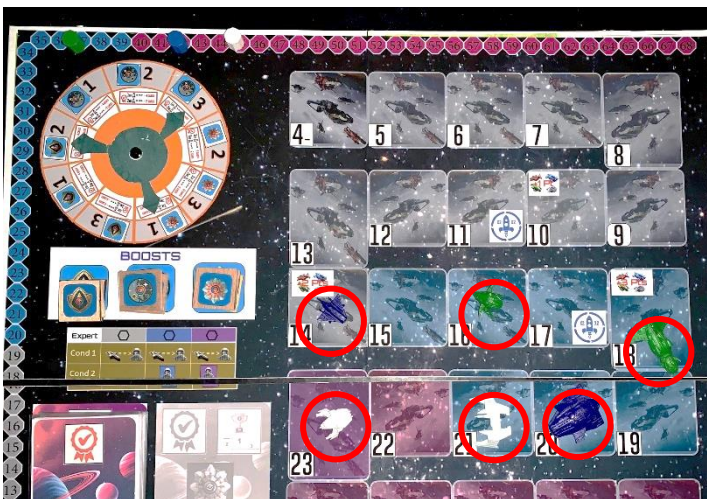
- Le Boost non conforme est défaussé. La Franchise reçoit en échange un nouveau jeton Boost du même type depuis la réserve générale qu'elle dépose dans sa réserve de Boosts. Puis le jeton défaussé est remélangé avec ceux de la réserve générale. Si le contrôle a lieu pendant la Course, la Franchise ne peut pas réinstaller son nouveau Boost pour cette Course. Les effets des Boost Planète et Ligne de Course ne sont pas annulés. Celui du Boost Bouclier ne s'applique plus jusqu'à la fin de la Course.

réinstaller son nouveau Boost pour cette Course. Les effets des Boost Planète et Ligne de Course ne sont pas annulés. Celui du Boost Bouclier ne s'applique plus jusqu'à la fin de la Course.

9. Attribution des points de victoire (PV)

Points de position

- Les positions finales sont maintenant connues et donnent droit à des points de victoire calculés comme suit :
 - Sans malus Starbot (Cf. Ci-dessous), chaque vaisseau marque autant de points qu'il y a de cases d'écart entre lui et le vaisseau le plus en arrière de la piste (sur la case de plus faible valeur).
 - Si malus Starbot, les Franchises concernées ne marquent que les points de leur Pilote.



SUR CETTE ILLUSTRATION LE VAISSEAU EN DERNIÈRE POSITION (BLEU) EST SUR LA CASE 14. LES POINTS GAGNÉS SONT :

BLANC (malus Starbot) : $7 (21-14) =$

BLEU : $6 (20-14) + 0 = 6$

VERT : $4 (18-14) + 2 (16-14) = 6$

Bonus Starbot

- A ce premier total vont s'ajouter les éventuels points de bonus gagnés par votre Starbot durant la Course. La piste contient des cases « Starbot +x » : quand votre Starbot atteint ou dépasse une telle case, il gagne x points de victoire supplémentaires. Seule la dernière case dépassée est retenue pour l'attribution de ce bonus.

SUR L'ILLUSTRATION CI-DESSUS, S'AJOUTERAIENT AU SCORE DE POSITION 3 POINTS DE BONUS STARBOT POUR BLANC (LE MALUS STARBOT N'EMPECHE PAS LE BONUS) ET 2 POINTS POUR VERT ET BLEU.

Malus Starbot

- Vous subissez un malus Starbot si votre Starbot finit devant votre Pilote. Dans ce cas, seul votre Pilote marquera ses points. Ce malus n'empêche pas de marquer le bonus Starbot.

Niveau de Franchise

La popularité du Celerium tient aux exploits étourdissants de ses participants et à ses nombreux coups de théâtre. C'est pourquoi son règlement encourage les Franchises audacieuses :

- Le nombre total de points de victoire gagnés par une Franchise (indiqué par son pion score sur la piste de score du plateau central) détermine son niveau :
 - Niveau 1 : moins de 20 points ▷ cases grises de la piste de score.
 - Niveau 2 : de 20 à 39 points ▷ cases bleues de la piste de score.
 - Niveau 3 : à partir de 40 points. ▷ cases roses de la piste de score.
- Changer de niveau apporte des avantages :
 - Qui vous sont propres : vous pouvez acquérir des cartes actions plus puissantes, toujours au prix d'une action chacune :
 - Niveau 1 (zone grise de la piste de score) : Cartes action niveau 1.
 - Niveau 2 (zone bleue de la piste de score) : Cartes action niveau 1 et/ou 2.
 - Niveau 3 (zone rose de la piste de score) : Cartes action niveau 1 et/ou 2 et/ou 3.
 - Qui s'appliquent à toutes les Franchises quel que soit leur niveau : vous gagnez plus d'actions entre chaque manche (cf. fin de manche)

Fin de manche

Une fois que la folie de la Course s'est éteinte, les Franchises et leurs vaisseaux vont repartir dans l'espace vers la prochaine Planète du Celerium. Toutefois, certaines opérations sont nécessaires avant de quitter la Planète actuelle :

- Défaussez toutes les cartes Événement jouées pendant la Course et placez-les dans leur pile de défausse respective.
- Ajoutez à votre niveau d'action actuel un nombre d'actions dépendant du niveau atteint **par la Franchise ayant le score total le plus élevé** sur la piste de score :
 - Niveau 1 (zone grise de la piste de score) : + 8 actions
 - Niveau 2 (zone bleue de la piste de score) : + 10 actions
 - Niveau 3 (zone rose de la piste de score) : + 12 actions
 - Le nombre maximum d'actions disponibles en début de manche est de 15 quoi qu'il arrive.
 - Puisqu'il s'agit d'un ajout, les actions que vous n'auriez pas dépensées lors de cette manche ne sont donc pas perdues.

1er 			
	+8	+10	+12

- Le Jeton première Franchise est attribué à la Franchise située à gauche de l'actuelle.



SUR CETTE ILLUSTRATION, LA FRANCHISE BLEUE EST LA PLUS AVANCÉE ET SE TROUVE DANS LA ZONE ROSE DE LA PISTE DE SCORE. DE CE FAIT, TOUTES LES FRANCHISES GAGNERONT 12 ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES A RAJOUTER A LEUR RELIQUAT D' ACTIONS. DERNIÈRE AU CLASSEMENT, LA FRANCHISE VERTE RECEVRA LE JETON PREMIÈRE FRANCHISE POUR LA PROCHAINE MANCHE.

Fin de Partie

La partie se termine à la fin des 6, 5 ou 4 Courses suivant le nombre de Franchises engagées. Celle ayant le plus grand nombre de points de victoire remporte le Celerium !

En cas d'égalité, ce qui ne s'est jamais encore produit dans l'histoire du Celerium, la Franchise qui disposerait du plus d'énergie en réserve serait déclarée gagnante.

Règle Expert

Cette règle exige davantage des Franchises de niveau supérieur, ce qui ajoute un élément plus stratégique à la partie. Il n'y a plus de malus Starbot.

- Pour marquer la totalité de vos points de victoire calculés en fin de course (après application du bonus Starbot), il faut désormais respecter deux conditions imposées par votre niveau de Franchise. Elles sont rappelées sur le Plateau Central par le tableau « Expert » situé sous la réserve de Boosts :
 - Franchise Niveau 1 :
 - Condition 1 - Le Pilote doit finir devant le Starbot.
 - Condition 2 – Aucune (toujours remplie).
 - Franchise Niveau 2 :
 - Condition 1 - Le Pilote doit finir devant le Starbot
 - Condition 2 - Le Pilote doit finir dans la zone bleue de la piste de Course
 - Franchise Niveau 3 :
 - Condition 1 - Le Pilote doit finir devant le Starbot
 - Condition 2 - Le Pilote doit finir dans la zone rose de la piste de Course

- Si l'une des conditions n'est pas remplie, la Franchise ne marque que la moitié de ses points arrondie à l'inférieur. Si aucune des deux conditions n'est remplie, la Franchise ne marque aucun point sur cette manche.



LA FRANCHISE VERTE DOIT REMPLIR LES CONDITIONS DU NIVEAU 2 CAR SON PION SCORE EST PLACÉ DANS LA ZONE BLEUE DE LA PISTE DE SCORE. SON STARBOT EST BIEN PLACÉ DERRIÈRE SON PILOTE ET CE DERNIER EST POSITIONNÉ EN ZONE BLEUE. ELLE REMPLIT LES DEUX CONDITIONS NÉCESSAIRES À L'OBTENTION DE LA TOTALITÉ DE SES POINTS DE VICTOIRE.

LES FRANCHISES BLEUE ET BLANCHE DOIVENT REMPLIR LES CONDITIONS DU NIVEAU 3 CAR LEUR PION SCORE EST POSITIONNÉ DANS LA ZONE ROSE DE LA PISTE DE SCORE :

- LA FRANCHISE BLEUE N'A PAS REUSSI À PLACER SON PILOTE EN ZONE ROSE MAIS SON STARBOT EST BIEN POSITIONNÉ DERRIÈRE SON PILOTE. ELLE NE MARQUERA QUE LA MOITIÉ DE SES POINTS DE VICTOIRE.
- ENFIN, LA FRANCHISE BLANCHE A BIEN ATTEINT LA ZONE ROSE MAIS AVEC SON STARBOT ET NON SON PILOTE. ELLE NE REMPLIT PAS NON PLUS LA SECONDE CONDITION CAR SON STARBOT N'EST PAS POSITIONNÉ DERRIÈRE SON PILOTE. ELLE NE MARQUERA DONC AUCUN POINT !