

HELIOS

Mise en place : Voir page 2 et 3

Le jeu se joue en 4 manches de 4 actions à deux et quatre joueurs et de 3 manches de 6 actions à trois joueurs.

Le 3^{ième} et 4^{ième} joueur ont une ressource de plus

Chaque manche comporte 3 phases :

Phase I : Actions

On prend une tuile action qu'on place en bas de son plateau sur la bonne couleur. Gris = couleur joker. On fait l'action. Puis si on a 4 tuiles dans la même couleur : on fait une action de plus de son choix (Terre, construction, soleil)

- Action terre (hexagone) : On peut prendre une tuile terre visible de la pioche avec la ressource. On la pose toujours adjacente à une autre terre et sur une case claire. Interdit de bloquer le soleil.
 - o Si la terre est posée sur un emplacement « cube » on ajoute une ressource de son choix sur la tuile (soit 2 en tout)
 - o Si la tuile est posée sur case deux manas, on reçoit deux manas
 - o Si la tuile est posée adjacent à 4 (=4pv en fin de partie)
- Action construction (temple)
 - o Construction temple sur plateau du monde.
Payer X ressources pour le Xième temple. Le temple est posé sur une tuile terre sans ressources et unique par tuile. On reçoit X mana selon le Xième temple. 1 temple illuminé = 1 pts + 1 pts par tuile terre adjacente
 - o Construction d'un bâtiment sur plateau bâtiment.
Payer les ressources indiquées en bas du bât. et poser le temple sur le bas du bât. Si soleil à gauche = augmenter le curseur de déplacement soleil, Si mana = recevoir les manas. Appliquer les avantages du bât. (Eclair = usage unique). Les points de victoire sont décomptés à la fin de la partie.
- Action Soleil (rond jaune)
Déplacer le soleil du nombre de cases autorisées (cf curseur de déplacement du soleil) ou moins, minimum 1 case. Interdit de rentrer dans un cul de sac. On peut toujours déplacer le soleil si il vient contre une tuile et faire ainsi des raccourcis. Si tour complet = bonus points au moment de franchir le haut (5 PV par défaut, rien si infini) si un soleil éclaire :
 - o Une terre sans ressource alors on pose une ressource sur la terre
 - o Un temple = 1 PV pour le temple et les tuiles qui le touche
 - o Une tuile terre bonus = Rien ne se passe, les points sont comptés à la fin

Notes : Ces notes sont valables aussi en phase II

- o *On peut prendre une tuile (obligatoire) mais ne pas faire l'action*
- o *Deux ressources peuvent remplacer une autre*
- o *Une ressource indiquée blanche = n'importe quel type de ressources*

Phase II : Personnages

On commence par celui qui a le plus de MANAS, en cas d'égalité : Celui le plus près du premier joueur.

On peut recruter et/ou activer 1 personnage. Jusqu'à ce que tout le monde passe. On peut recruter et activer celui qui vient d'être recruté.

Pour recruter, il faut payer la mana et le placer face à soi côté nuit

Pour activer, il faut payer le prix en ressources en bas du personnage. Il est alors retourné en phase jour et active son pouvoir. On augmente, le cas échéant, le curseur de déplacement du soleil et on reçoit la mana.

Phase III : Renouveau

On défausse le reste des actions et on remet des tuiles (attention à deux joueurs, on ne le fait pas en fin de manche 1). On retourne les tuiles terres de chaque pile et on y met une ressource. On passe le dragon au joueur suivant. Le 3^{ième} et 4^{ième} joueur ont une ressource de plus

Décompte final :

Ce décompte remplace la phase 3. 4PV pour chaque terre en coin + PV terre bonus + PV personnages ACTIVE et bâtiments construits + 1 PV / Mana + PV du sac.