

Helios di Kallenborn e Prinz. Da 2 a 4 giocatori per 1 ora.

Setup: uguale per ogni N° di giocatori. Per le immagini, fare riferimento al manuale.

1) I 48 tasselli azione vengono divisi per simbolo (non per colore)

I 3 tipi sono mischiati a formare 3 pile, quindi formare 3 colonne di 6 tasselli per ogni tipo. In totale ci saranno 18 tasselli azione ad inizio partita.

2) I punti vittoria, il Mana rosso, le cassette bianche Templi/Città, i cubi risorse, divisi per tipo.

3) Gli 8 tasselli Personaggio Speciale con il lato Notte verso l'alto, visibili a tutti.

4) Ogni giocatore riceve: 1 plancia pianeta, 1 plancia città, un cilindro giallo sole sul N° 2 del tracciato Sole, un disco Sole sul pianeta a coprire il proprio simbolo. 1 pietra di Mana rosso nella riserva della plancia pianeta e 1 sacchetto per contenere i Punti Vittoria.

5) Chi ha visitato più continenti sarà il 1° giocatore.

6) I tasselli territorio divisi per tipo. Partendo dal 1° giocatore, ognuno sceglie 1 territorio tra: marrone, legno; verde, bamboo; grigio, pietra. Nel setup, non usare il nero ossidiana e l'azzurro acqua. Lo piazza al centro del pianeta, con sopra 1 cubo del rispettivo colore. Ora prendere 4 tasselli per ognuno dei 5 tipi di terreno, andranno a formare 5 pile coperte. Tutti i restanti tasselli si mischiano a formare una 6° pila addizionale. Girare la prima tessera di ogni pila e piazzarci sopra un cubo del materiale corrispondente.

7) Dividere i territori speciali per tipo e metterli vicino agli altri.

8) I giocatori in 3° e 4° posizione, se ci sono, prendono un altro cubo a scelta e lo piazzano sul loro territorio iniziale al centro del pianeta. Questo cubo non può essere uguale a quello già presente. Inizieranno il gioco con 2 cubi materiale, per compensare lo svantaggio di posizione.

Il gioco può ora iniziare.

Introduzione. In un pianeta lontano, gli alti sacerdoti del Dio Sole Ahau, cercano di fare del loro meglio, per sviluppare la loro cultura ed entrare nei libri di storia.

Il gioco. Helios si gioca in senso orario. Si gioca per un N° di rounds che dipende dal N° di giocatori. Qui parleremo di una partita a 4 in 4 rounds, per quelle a 2 o 3, vedere in fondo al manuale.

In ogni round ci sono 3 fasi.

Fase 1 Turni azioni.

Fase 2 Personaggi speciali.

Fase 3 Riempimento e materiali bonus.

Fase 1 Turni azioni: in ognuno dei 4 turni azione, i giocatori, in ordine di turno, scelgono un tassello disponibile ed eseguono l'azione associata. Si può scegliere solo tra i tasselli più in basso di ognuna delle 3 colonne disponibili. Il tassello usato si mette, poi, sotto la plancia pianeta vicino al proprio colore. I tasselli grigi si considerano jolly e valgono per ogni colore. L'accumulo di tasselli sotto la plancia farà guadagnare azioni bonus, vedi più avanti.

Le 3 azioni disponibili.

A) Creare un nuovo territorio, il giocatore sceglie un territorio scoperto con sopra 1 cubo o un territorio speciale e lo piazza sul proprio pianeta negli spazi grigi. Deve essere piazzato vicino ad un altro territorio. Non può mai essere messo sopra il disco sole e non può mai fare in modo che il sole sia completamente circondato.

B) Costruire un tempio o un edificio in città, le cassette bianche, piazzate sui territori del pianeta, diventano templi, sulla plancia città, diventano edifici cittadini. Le costruzioni hanno un costo in cubi che andranno presi dai territori del giocatore.

Costruire 1 tempio, si paga con qualsiasi tipo di cubi materiale, il 1° costa 1 cubo, il 2° costa 2 e così via a crescere. Piazzare il tempio su un territorio vuoto, anche speciale, massimo 1 tempio per territorio. Come bonus, si ottiene una pietra Mana rossa per il 1° tempio, 2 per il 2° e così via.

Quando il sole illuminerà i templi, questi faranno guadagnare Punti Vittoria, da ora: PV.

Costruire 1 edificio, ogni edificio ha in basso il costo di costruzione e sopra i benefici che si ottengono, che vanno da pietre di Mana, aumento del tracciato del sole, abilità speciali e PV a fine

partita. Pagare i cubi illustrati, quelli bianchi stanno a significare: di qualsiasi tipo. Se manca un tipo di cubo, si può pagare con 2 cubi di altri colori. Pagato il costo, piazzare sull'edificio una casetta bianca. Ora si ottengono i benefici. Alcuni hanno un simbolo di un fulmine, vuol dire che quell'abilità va usata subito e solo per una volta nella partita.

Vedi le varie abilità e bonus sul foglio di aiuto: Helios Edifici.

C) Muovere il sole, tutti i territori Illuminati dal sole otterranno benefici. Il sole muove in senso orario attorno ai territori, toccandoli sempre e muovendo anche negli spazi arancioni del pianeta. Il tracciato del sole, indica di quanti spazi massimo, si può muovere il sole, minimo 1. Ad inizio partita sarà 2, poi aumenterà con i bonus degli edifici. Quando si decide di finire il movimento del sole, tutti i territori che tocca vengono illuminati. I territori base, se vuoti, ottengono un cubo del loro colore. I templi illuminati, fanno ottenere 1PV per se, +1PV per ogni territorio confinante al tempio. Questo farà guadagnare da 1 a 6 PV al giocatore. Mettere i PV nel sacchetto. I territori speciali non ottengono benefici quando sono illuminati dal sole a meno che ci sia sopra un tempio, daranno PV a fine partita.

Ogni volta, max 1 per turno, che il sole termina un'orbita completa attorno al pianeta, il giocatore ottiene 5PV.

Scorciatoie, vedi immagine a pag.10 del regolamento, si può evitare di entrare col sole in un'insenatura di territori passando oltre ma sempre rimanendo in contatto con almeno un territorio. Vicoli ciechi, sono quelli dove un esagono ha 5 lati occupati da territori, il sole non può mai entrare in un vicolo cieco. Pag. 10 Se dopo l'azione creare nuovo territorio, il sole è in un vicolo cieco, alla prima azione muovere il sole, dovrà uscire subito.

Regola addizionale per la fase Azioni.

Preso il tassello azione, si può decidere di non effettuarla, mantenendo il possesso del tassello.

Azioni bonus, permettono di eseguire immediatamente un'altra delle 3 azioni ma senza prendere il tassello azione.

Si ottengono in 2 modi: a) scartando 4 tasselli azione dello stesso colore da sotto la plancia pianeta b) costruendo l'edificio Palace in città, muovere il tracciato sole avanti di 1, ottenere 1 Mana e subito dopo eseguire un'altra azione a scelta. Quando tutti i giocatori hanno compiuto 4 azioni la fase finisce e i 2 tasselli azione rimasti si scartano.

Fase 2 Personaggi Speciali.

Descrizione: in alto il costo di acquisto in Mana, al centro i benefici che si ottengono quando vengono attivati e sotto il costo di attivazione in cubi materiali.

Comincia chi ha più mana, se pari, chi sta più vicino al 1° giocatore in senso orario. Nel proprio turno si può comprare 1 Personaggio o attivare qualsiasi N° di personaggi già acquistati. Si può per esempio attivare 1 personaggio, quindi acquistarne 1 e poi attivarlo immediatamente. Poi si procede in senso orario. Per attivarlo, pagare il costo in cubi, girare il personaggio. Immediatamente si muove il tracciato sole e/o si ottiene Mana. I PV si ottengono a fine partita, per la descrizione vedi il foglio di aiuto: Helios Personaggi. Si continua a girare finché tutti i giocatori passano.

Fase 3 Riempimento e materiali bonus.

I territori base che non sono stati comprati si tolgono dal gioco, girare 6 nuovi territori e piazzare il rispettivo cubo materiale.

Vengono girati 18 nuovi tasselli azione in 3 colonne, se non bastano quelli di un tipo, mischiare gli scarti. Cambia il 1° giocatore e quelli in 3° e 4° posizione ottengono un cubo a scelta senza restrizioni, che piazzano su un territorio a scelta. Max 2 cubi per territorio.

Inizia un nuovo round.

Bonus plancia pianeta, quando si copre con un territorio qualsiasi, un simbolo: + un cubo, mettere sul nuovo territorio un cubo a scelta che non sia dello stesso colore del territorio.

Quando si copre il bonus 2 Mana, prenderli e metterli nella riserva.

Bonus 4PV, a fine partita se un territorio tocca il bonus, si ottengono i PV. Vedi pag. 13.

Fine gioco e punteggio

Dopo 4 rounds in 4 giocatori, prendere i seguenti PV e metterli nel sacchetto.

Ogni bonus pianeta da 4PV (eccezione il Personaggio Esploratore)

Ogni territorio Speciale piazzato.

Ogni edificio cittadino costruito.

Ogni Personaggio Speciale attivato.

Ogni Mana rosso dà 1PV.

I cubi rimasti non danno PV a meno che si posseda il Tesoriere.

Contare tutti i PV nel sacchetto per stabilire il vincitore, se pari, vince chi ha più cubi altrimenti c'è un pareggio.

Regole per 2 – 3 giocatori.

In 3 si giocano 3 rounds ma ognuno fa 6 azioni per round.

In 2 si giocano 4 rounds con 4 azioni ma nei round 1 e 3 non si scartano i tasselli avanzati durante il Riempimento e non si pescano nuovi tasselli, si usano i 10 che già sono in gioco.

Suggerimenti

L'autore consiglia di scegliere territori diversi per ogni giocatore nel setup.

I cubi neri e azzurri sono più rari, assicurarsi di ottenerne quando possibile.