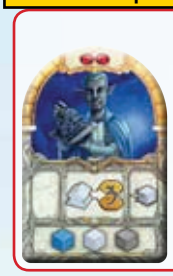
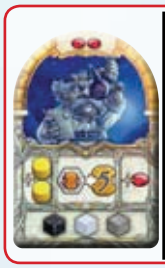
HELIOS

2 e 4 giocatori: 4 round. 3 giocatori: 3 round.
ROUND: 3 fasi.
1: 4 azioni per giocatore
    a, creare territori
    b, costruire templi ed edifici
    c, muovere il sole
        azioni bonus per 4 tessere azione dello stesso colore
2: tessere personaggi, comprare ed attivare
3: riempimento e bonus
Fine gioco punteggio
PV nel sacchetto
+4PV per ogni bonus raggiunto sulla mappa pianeta
+PV per le tessere speciali sulla mappa
+PV per gli edifici costruiti
+PV per le tessere personaggi
+1PV per ogni mana rosso
In caso di pareggio vince chi ha pi½risorse, altrimenti c'¯ un pareggio

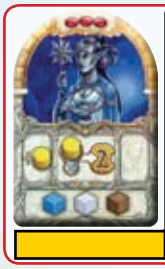
Tessere personaggi



Architetto
Beneficio: 1 risorsa qualsiasi
3PV a fine partita per ogni tempio ed edificio



Inventore
Beneficio: +2 movimento sole
+1 mana rosso
5PV a fine partita per ogni tessera speciale

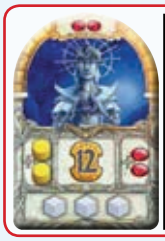


Principessa
Beneficio: +1 movimento sole
2X PV a fine partita per il NÁdel tracciato movimento sole
0 PV se si possiede la Centrale energetica

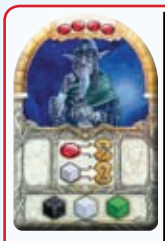
Esploratore
8PV a fine partita invece di 4 dai bonus sulla plancia pianeta

Profetessa
2PV a fine partita per ogni territorio normale o speciale

Cartografo
Beneficio: 1 risorsa qualsiasi
3PV a fine partita per ogni colore dei territori



Sacerdotessa
Beneficio: +2 movimento sole
+2 mana rosso
12PV a fine partita



Tesoriere
2PV a fine partita per ogni risorsa rimasta e 3PV invece di 1 per ogni mana rosso