

MARTIN KALLENBORN  
MATTHIAS PRINZ

# HELIOS



2 à 4 joueurs



10 ans et plus



45 à 60 minutes

# Matériel et mise en place

## Matériel

- 48 tuiles Action (3 icônes différentes en 4 couleurs)
- 104 jetons PV (32×1 PV, 28×5 PV, 32×10 PV et 12×30 PV)
- 70 ressources (14 par couleur : bleues, marron, grises, vertes et noires)
- 30 Mana rouges
- 35 maisons blanches
- 8 tuiles Personnage
- 4 plateaux personnels
- 4 plateaux Ville
- 4 aides de jeu
- 4 marqueurs solaires jaunes
- 4 disques Soleil jaunes
- 4 sacs illustrés
- 2 dragons originels (**1 seul est requis !**)
- 36 jetons Terre (8 par couleur : marron, gris et verts ; 6 par couleur : bleus et noirs)
- 8 jetons Bonus (4 types, 2x chacun)

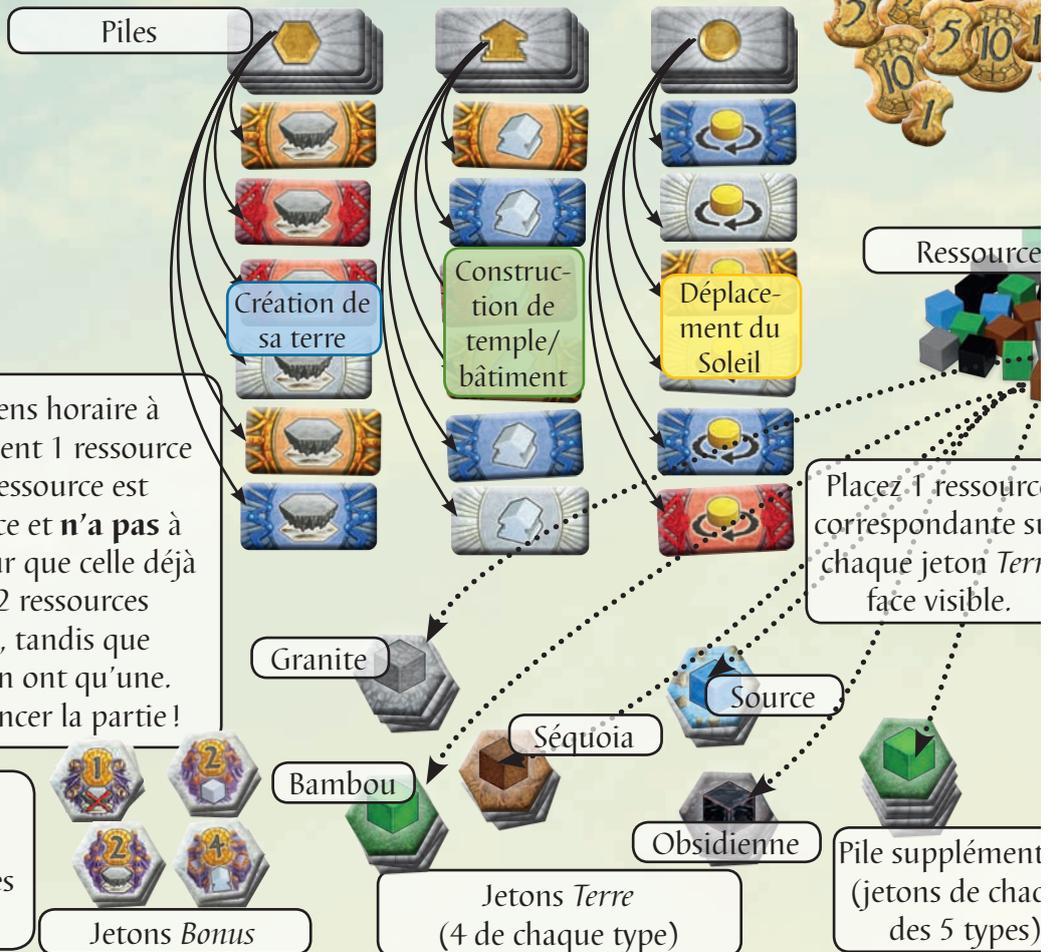
**Le nombre de joueurs n'influence pas la mise en place.**

**1** Les tuiles Action sont triées selon leur dos  (et non selon la couleur!).

Les 3 types sont mélangés séparément puis placés en pile face cachée.

Ensuite, pour chacune des **3 piles**, dévoilez les **6 premières tuiles** que vous disposez en colonne sous la pile. Il y aura ainsi un total de **18 tuiles Action**.

**2** Les jetons PV, le mana et les une réserve générés



**8** Les joueurs en 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> places (en sens horaire à partir du premier joueur) obtiennent 1 ressource supplémentaire de leur choix. Cette ressource est posée sur leur jeton Terre déjà en place et **n'a pas** à être une ressource de la même couleur que celle déjà présente. Ces deux joueurs ont donc 2 ressources sur leur plateau au début de la partie, tandis que le premier et le deuxième joueurs n'en ont qu'une. Vous êtes maintenant prêts à commencer la partie!

**7** Triez et empilez les jetons Bonus par type (vous trouverez 2 jetons par type) puis disposez ces 4 piles près des jetons Terre.

**6** Triez les jetons Terre. En commençant par le premier joueur, chaque joueur prend un jeton Terre de son choix parmi les types suivants :  marron (séquoia),  gris (granite) ou  vert (bambou). Vous n'êtes pas restreint dans votre choix, il est donc possible que plusieurs joueurs choisissent le même type de jeton Terre.

**Important :** À ce moment du jeu, vous **ne pouvez pas choisir** les jetons  bleus (source) et  noirs (obsidienne)!

Chaque joueur place son jeton Terre au centre de son plateau personnel et pose 1 ressource de la couleur appropriée sur son jeton.

Ensuite, prenez et triez 4 jetons Terre de chacun des 5 types. Formez 1 pile face cachée pour chacun des types. Tous les autres jetons Terre (à 4 joueurs, il en restera 12) sont mélangés pour former une pile supplémentaire, qui est elle aussi face cachée.

Pour terminer cette étape, retournez le premier jeton de chacune des 6 piles et posez 1 ressource de la couleur correspondante sur chacune des piles.

ns PV, les ressources,  
et les maisons forment  
générale, accessible de tous.

3 Les tuiles *Personnage*  
sont disposées, **côté nuit**  
visible, de sorte que tous les  
joueurs puissent les voir.

Tuiles *Personnage*



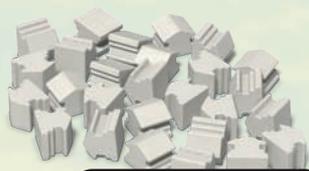
PV (points de victoire)



Mana



Maisons



Dragon originel

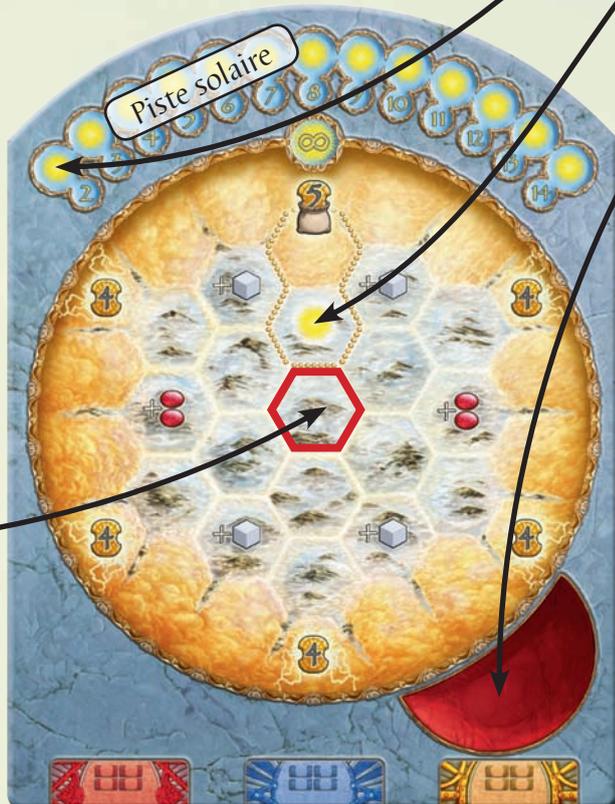


4 Chaque joueur reçoit...

- 1 plateau personnel, 1 plateau *Ville* et 1 aide de jeu (qui n'est pas illustrée ici).
-  1 marqueur solaire pour représenter le déplacement maximal de son Soleil. Placez ce marqueur sur la case 2 de la piste solaire de votre plateau personnel.
-  1 disque *Soleil* que vous placez sur le Soleil illustré sur votre plateau personnel. Pour la suite, le Soleil désigne cette pièce.
-  1 Mana, placé dans le demi-cercle rouge de votre plateau personnel.
- 1 sac pour cacher les jetons PV que vous amasserez durant la partie.

5 Le joueur qui a voyagé sur le plus grand  
nombre de continents est le premier joueur  
et prend 1 dragon originel. (**Note :** Il y a 2 dragons  
originels dans le jeu. Utilisez l'autre à votre  
guise, par exemple, si vous perdez l'autre.)

Plateau personnel



Plateau *Ville*



élémentaire  
(de chacun  
types)

## Aperçu du jeu

Prêtres et prêtresses de Ahau – dieu du Soleil, qu’il nous accorde sa miséricorde – aujourd’hui est un grand jour ! Notre dieu a cru bon d’octroyer à chacun de vous un territoire. Vous devrez assurer la prospérité de ce dernier, en développant les ressources qu’il produit et la ville qui s’y trouve. Pourquoi ? Pour la gloire, évidemment, et aussi pour vous tailler une place de choix dans les livres d’histoire ! Et faites vite... Après tout, il s’agit d’une compétition !

## Déroulement du jeu

*Helios* se joue en sens horaire. Le nombre de manches d’une partie varie en fonction du nombre de joueurs. Nous utiliserons une configuration à **4 joueurs** pour la présentation des règles qui suit.

À **4 joueurs**, la partie se joue sur **4 manches**, chacune étant divisée en **3 phases**.

**Pour les changements à apporter à 2 et 3 joueurs**, consultez la page 14.

## Déroulement d’une manche

Chaque manche comprend ces **3 phases** :

- **Phase 1 : Réaliser 4 actions** Pages 4 à 11
- **Phase 2 : Personnages** Pages 11 à 12
- **Phase 3 : Remplissage et ressources bonus** Pages 12 à 13

### Phase 1 : Réaliser 4 actions

En sens horaire en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit 1 tuile *Action* et réalise l’action correspondante. Continuez ainsi jusqu’à ce que tous les joueurs aient choisi 4 tuiles *Action*.

Il ne peut choisir que **parmi les 3 tuiles situées au bas** des colonnes.

**Note** : *S’il n’y a plus de tuiles dans une colonne, il n’est donc plus possible de choisir de tuiles de cette dernière.*

La **couleur** des tuiles *Action* n’a d’impact que sur l’endroit où un joueur place ses tuiles sous son plateau personnel. **L’icône sur la tuile n’a pas d’importance pour cet aspect du jeu !**

En d’autres termes, les tuiles *Action* rouges seront placées sous la section rouge, les tuiles *Action* bleues sous la section bleue et les tuiles *Action* jaunes sous la section jaune. Ces sections sont illustrées dans la section inférieure du plateau personnel.

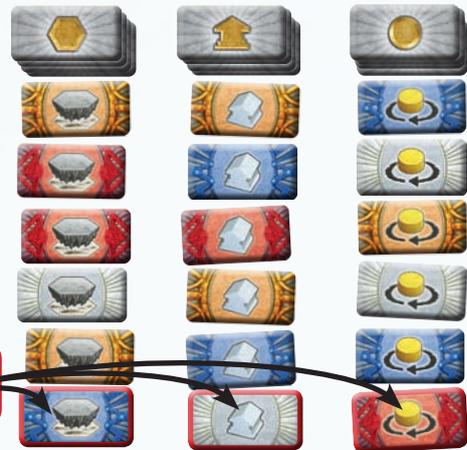
**Note** : *Il n’y a pas de section grise sur le plateau personnel. Ainsi, lorsqu’un joueur choisit une tuile *Action* grise, il peut la placer dans l’une des 3 sections, au choix. Cette tuile grise compte alors comme une tuile de la couleur de sa section d’accueil.*

Après avoir placé sa tuile *Action*, le joueur effectue l’action illustrée.

Vous pouvez choisir parmi ces 3 tuiles *Action* :



Ce sont les 3 tuiles les plus basses des 3 colonnes.



Par exemple, vous choisissez la tuile *Action* - *Création* bleue :

Posez la tuile sous la section bleue de votre plateau personnel.



Quelles sont les différentes actions possibles ?

Vous avez accès aux 3 actions suivantes :

1. Création de sa terre

Page 5



2. Construction d'un temple ou d'un bâtiment

Pages 6-8



3. Déplacement du Soleil

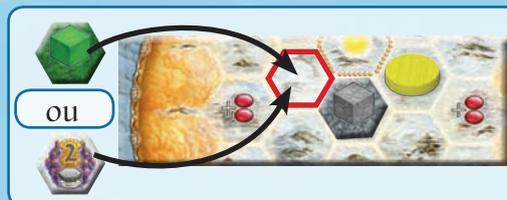
Pages 8-10



## 1. Création de sa terre

Pour « créer votre terre », vous pouvez prendre **l'un des jetons Terre** face visible avec la ressource s'y trouvant, **ou** l'un des jetons *Bonus* disponibles.

En d'autres termes, vous avez toujours accès à **tous** les jetons face visible, soit un jeton *Terre* soit un jeton *Bonus*. Si vous choisissez un jeton *Terre*, vous **ne dévoilez pas** le jeton situé en dessous. Ensuite, placez le jeton choisi sur votre plateau personnel.



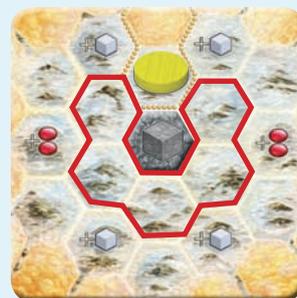
### Quelle est la démarche à suivre ?

- Vous pouvez uniquement placer les jetons *Terre* et *Bonus* sur les cases hexagonales **claires** de votre plateau personnel. Il n'est pas permis de placer des jetons *Terre* ou *Bonus* sur les cases orangées constituant le rebord du plateau !
- Vous devez placer le jeton *Terre* ou *Bonus* sur une case **libre et adjacente** à au moins un autre jeton *Terre* ou *Bonus* déjà placé. Autrement dit, il n'est jamais permis de placer un nouveau jeton *Terre* ou *Bonus* seul sur votre plateau personnel.  
**Important :** La case où est situé votre *Soleil* n'est jamais accessible ! Tant que le *Soleil* y est présent, vous ne pouvez jamais placer de jeton sur cette case.
- Vous ne pouvez pas placer un jeton à un endroit donné si cela fait en sorte que votre *Soleil* se retrouve emprisonné.

La zone entourée de rouge vous indique les différentes cases où vous pouvez placer vos jetons *Terre* et *Bonus*.



Ici, vous pouvez placer un jeton *Terre* ou *Bonus* sur chacune des cases entourées de rouge. Toutes les autres cases sont soit occupées, soit non adjacentes : elles ne sont donc pas accessibles.

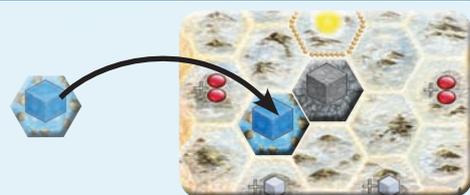


Vous ne pouvez pas placer le jeton à cet endroit, car ceci emprisonnerait votre *Soleil*.



### Exemple :

Adèle prend le jeton *Source*, ainsi que la ressource placée dessus, et pose le tout sur son plateau personnel.



### Exemple :

Lors d'un tour subséquent, elle prend le jeton *Bonus - Temple*, qu'elle pose également sur son plateau personnel.



## 2. Construction d'un temple ou d'un bâtiment

Lorsque vous « construisez », cela signifie que vous prenez **1 maison** de la réserve pour construire :

**A. un temple** sur votre plateau personnel

ou

**B. un bâtiment** sur votre plateau *Ville*.



Pour chaque maison, peu importe ce qu'elle devient, vous devez payer des ressources. Vous prenez ces ressources de votre plateau personnel. Lorsque vous utilisez une ressource, vous la remplacez dans la réserve.



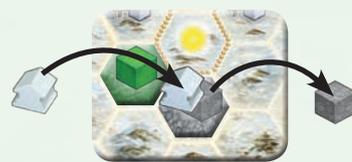
### A. Construire 1 temple sur son plateau personnel

Avec cette action, vous pouvez construire exactement **1 temple** sur un jeton *Terre* ou un jeton *Bonus*.

La construction d'un temple coûte **une ou des ressources**. Le nombre de ressources à payer varie en fonction du nombre de temples que vous possédez déjà :

Le 1<sup>er</sup> temple coûte 1 ressource *de votre choix*.

Adèle construit son 1<sup>er</sup> temple. Ce dernier lui coûte 1 ressource au choix. Elle choisit ici de payer « 1 granite/noir », qu'elle remet dans la réserve.



Le 2<sup>e</sup> temple coûte 2 ressources *de votre choix*.

Un peu plus tard, Adèle construit son 2<sup>e</sup> temple, qui lui coûte 2 ressources au choix. Elle paie pour ce dernier « 1 bambou/vert » et « 1 source/bleu », qu'elle remet dans la réserve.



Le 3<sup>e</sup> temple coûte 3 ressources *de votre choix*, et ainsi de suite.

Lorsqu'elle construira son 3<sup>e</sup> temple, Adèle devra payer 3 ressources.

Évidemment, vous ne pouvez construire un temple si vous n'avez pas suffisamment de ressources.

Après avoir payé les ressources nécessaires à la réserve, prenez 1 maison de la réserve et posez-la comme temple sur l'un de vos jetons *Terre* ou *Bonus*.



**Important :** Il n'est pas permis à un temple de se retrouver sur un jeton où se trouve une ressource. Si une ressource se trouve sur un jeton où doit être construit un temple, cette ressource est remise dans la réserve. Dans un tel cas, il s'avère judicieux d'utiliser cette ressource au préalable, par exemple pour construire ce temple.

Chaque jeton *Terre* ou *Bonus* peut accueillir **1 seul temple**.

Les temples **n'ont pas** à être adjacents, peu importe le type de jeton sur lesquels ils sont construits.

### Que rapporte la construction d'un temple ?

Chaque fois que vous construisez 1 temple sur votre plateau personnel, vous obtenez du *Mana*. Prenez le *Mana* de la réserve et posez-le dans la section réservée à cet effet sur votre plateau personnel.



La quantité de *Mana* que vous recevez varie en fonction du nombre de temples que vous avez construits :

Votre 1<sup>er</sup> temple rapporte 1 *Mana* .

Votre 2<sup>e</sup> temple rapporte 2 *Mana* .

Votre 3<sup>e</sup> temple rapporte 3 *Mana* .

**Et ainsi de suite.**

Lors du déplacement du Soleil, les temples rapportent des points de victoire. Vous verrez l'action « Déplacement du Soleil » en page 8.

### B. Construire 1 bâtiment sur son plateau *Ville*

Avec cette action, vous pouvez construire exactement **1 bâtiment** sur votre plateau *Ville*.

#### Anatomie d'un bâtiment



Chaque bâtiment octroie une **variété d'avantages** (fonction, déplacement du Soleil ou *Mana*) et des points de victoire à la fin de la partie. Chaque bâtiment offre un assortiment d'avantages différent.

Pour construire un bâtiment, vous devez en payer le cout, indiqué en ressources dans la partie inférieure du bâtiment.

**Remarque :** Lorsqu'une ressource blanche est illustrée, celle-ci peut être remplacée par n'importe quelle autre ressource.



À ce moment, vous pouvez **remplacer 1 ressource** que vous n'avez pas par 2 autres ressources en votre possession.



Évidemment, vous ne pouvez construire un bâtiment si vous n'avez pas les ressources nécessaires.

Après avoir payé les ressources nécessaires à la réserve, prenez 1 maison  de la réserve et posez-la sur la case de cout du bâtiment que vous venez de construire. Ceci indique que, dorénavant, vous possédez ce bâtiment et pouvez profiter de ses avantages.

Adèle souhaite construire ce bâtiment. Elle doit payer

1 ressource verte ,

1 de son choix  et

1 grise . Elle paie donc

2 ressources vertes  et 1 grise , qu'elle remet dans la réserve.



Indiquez **immédiatement** tout déplacement supplémentaire de votre Soleil en avançant votre marqueur solaire du nombre de cases approprié. Prenez **une seule** fois de la réserve tout *Mana* reçu et placez-le dans la section réservée à cet effet de votre plateau personnel.

Certains bâtiments possèdent une fonction à usage unique (ils ont cette icône ) ,

d'autres une fonction permanente, tandis que d'autres n'ont pas de fonction. Les avantages des bâtiments sont décrits en détail en page 16. Les points de victoire illustrés,  dans le cas présent, ne sont octroyés qu'à la fin de la partie.

Après la construction de ce bâtiment, le déplacement du Soleil d'Adèle est augmenté de 1.

En outre, Adèle reçoit aussi 1 *Mana*, qu'elle met sur son plateau personnel.

La fonction du bâtiment est décrite en page 16.



### Exemple :

Adèle souhaite construire le bâtiment « entrepôt ».  
Elle paie, depuis son plateau personnel, 1 ressource bleue  et 1 noire . Ces ressources sont placées dans la réserve.  
Elle pose ensuite une maison  sur la case du coin du bâtiment sur son plateau Ville.  
Adèle a maintenant accès à l'avantage de ce bâtiment, décrit en page 16.



## 3. Déplacement du Soleil



Lorsque vous choisissez de « déplacer votre Soleil », vous déplacez **votre Soleil** (votre disque) sur votre plateau personnel, afin de faire produire vos jetons *Terre/Bonus* et vos temples.

### Comment le Soleil se déplace-t-il ?

Votre Soleil se déplace en sens horaire, du nombre de cases indiqué par votre piste solaire, ou moins.

**Au début de la partie**, le **déplacement maximal** du Soleil de chaque joueur est de **2 cases**.

Votre Soleil doit toujours longer vos jetons *Terre* et *Bonus* lorsqu'il se déplace. En d'autres termes, il doit toujours toucher le côté d'au moins un jeton.

Votre Soleil peut se déplacer dans les cases orangées qui bordent votre plateau personnel. Ceci peut se produire lorsque vos jetons se rendent jusqu'au bord de la zone claire. (Votre Soleil doit toujours pouvoir révolutionner autour de votre territoire !)

**Rappel :** Il est **interdit** de placer des jetons *Terre* ou *Bonus* sur les cases orangées.

### Distance du déplacement

La piste solaire sur votre plateau personnel indique le **déplacement maximal** que peut faire votre Soleil.

**Note :** Vous devez toujours déplacer votre Soleil **d'au moins 1 case**. Votre Soleil ne peut s'arrêter **deux fois de suite** sur la même case. Un Soleil doit donc toujours terminer son déplacement sur une case **différente**.

Marqueur solaire

Déplacement maximal



Le Soleil se déplace en sens horaire autour des jetons *Terre* et *Bonus*. Le Soleil doit toujours toucher le côté d'au moins un jeton.



Le Soleil peut également se déplacer sur les cases orangées qui bordent le plateau personnel.



### Pourquoi déplacer son Soleil ?

Après s'être arrêté, votre Soleil illumine toutes les cases adjacentes sur lesquelles se trouvent vos jetons *Terre* et *Bonus*. Votre Soleil fait donc produire tous vos jetons *Terre* et vos temples « illuminés ».

### Jetons *Terre* « illuminés »

Pour chaque jeton *Terre* **vide** ainsi illuminé, prenez de la réserve 1 ressource de la couleur correspondante que vous posez sur ce jeton. Vous **ne placez pas** de ressource s'il y a déjà 1 ressource sur le jeton *Terre* (même s'il s'agit d'une ressource bonus) **ou** si un temple occupe le jeton *Terre*.

(Les ressources bonus sont présentées dans la mise en place en page 2, la phase 3 en page 12, les cases *Ressource bonus* en page 13, et les personnages en page 15.)

Le Soleil illumine tous les jetons *Terre* et *Bonus* auxquels ils touchent : ici, ils sont entourés en rouge.



Le Soleil illumine le jeton *Terre* noir, produisant ainsi de l'obsidienne . Cette ressource est prise de la réserve et posée sur le jeton correspondant.



### Temple « illuminé »

Chaque temple « illuminé » vous permet de marquer des points de victoire. Vous marquez 1 PV pour le temple lui-même et 1 PV supplémentaire pour chaque jeton *Terre* ou *Bonus* adjacent au temple « illuminé ».

Il importe peu que le temple soit sur un jeton *Terre* ou *Bonus*, ou qu'il y ait ou non des ressources sur les jetons « illuminés ». Dans tous les cas, ces jetons vous permettent de marquer des PV.

Ainsi, un temple « illuminé » vous permet de marquer de 1 à 6 PV.

Prenez les jetons PV reçus de la réserve et déposez-les dans votre sac.

Le Soleil illumine ce temple. Adèle reçoit un total de 5 PV pour les jetons *Terre* et *Bonus* situés autour du temple et pour le jeton *Terre* sur lequel le temple est construit.



### Jetons *Bonus* « illuminés »

Les jetons *Bonus* « illuminés » **ne produisent rien**. Les jetons *Bonus* rapportent des points de victoire à la fin de la partie. Ils sont présentés en détail en page 15.

Les jetons *Bonus* « illuminés » **ne produisent rien**.



### Exemple :

Alice peut maintenant déplacer son Soleil d'un maximum de 6 cases, mais elle choisit de ne le déplacer que de 3 cases.

Comme le Soleil illumine une « source » vide, Alice reçoit 1 ressource bleue .

Le Soleil illumine également un « bambou », mais comme ce dernier est déjà occupé, Alice ne reçoit pas de ressource verte.

Finalement, le Soleil illumine deux temples. Alice marque 3 points pour le temple 1 et 4 points pour le temple 2. Elle prend un total de 7 points en jetons PV    et dépose le tout dans son sac.



## Points importants pour déplacer le Soleil

### Révolution du Soleil

Vous marquez des points de victoire lorsque le Soleil fait le tour de vos jetons *Terre* et *Bonus*, c.-à-d. qu'il complète une révolution. Ceci peut prendre plus d'un tour avant d'être réalisé.

Autrement dit, chaque fois que le Soleil atteint ou dépasse les cases supérieures entourées de jaune de votre plateau (illustrées à droite), il a **complété une révolution**. Prenez alors 5 PV que vous déposez dans votre sac.

En plus de la ressource verte  et des points de victoire de votre temple pour l'illumination de ces cases données, vous marquez 5 PV  car votre Soleil a complété une révolution en passant sur les cases jaunes .



Vous ne pouvez recevoir ces 5 PV qu'**une fois par tour** ! Ainsi, même si vous atteignez ou dépassez ces cases  2 fois ou plus lors d'un même tour, vous ne recevez que 5 PV .

Vous recevrez à nouveau ces 5 PV lorsque votre Soleil complètera une révolution lors d'une action suivante.

### Raccourci

En créant habilement votre terre, il vous sera possible de créer des raccourcis, permettant à votre Soleil de se déplacer plus rapidement autour de vos différents jetons.

**Exemple :** Adèle déplace son Soleil. Elle peut prendre le trajet **bleu** (chemin long) ou le trajet **rouge** (chemin court). Elle peut également emprunter une combinaison des deux trajets, le trajet **blanc**. Vous pouvez prendre plus d'un tour pour compléter un trajet.

Les chemins **rouge** et **blanc** sont possibles, car le Soleil touche toujours au moins le côté d'un jeton.



### Impasse

Il est possible de créer des impasses. Une case dont 5 des 6 côtés sont occupés par un jeton *Terre* ou *Bonus* est une impasse; c'est-à-dire que cette case n'a qu'un côté libre.

Un « tunnel » qui mène vers une case n'ayant qu'un seul côté libre est également considéré comme une impasse ! L'impasse comprend dans ce cas plusieurs cases.

Vous **ne pouvez jamais** déplacer votre Soleil dans une impasse ! C'est-à-dire que si vous avez construit une impasse, le Soleil doit la traverser ! Au besoin, vous devrez effectuer plus d'un déplacement pour que l'impasse soit traversée, mais le Soleil ne peut jamais entrer dans l'impasse.



Le Soleil doit éviter cette impasse.

**Exception :** Il est possible qu'en plaçant un jeton *Terre* ou *Bonus*, votre Soleil se retrouve dans une impasse. Dans un tel cas, lors de vos déplacements de Soleil, vous devez toujours le déplacer pour qu'il sorte de l'impasse. Ceci peut nécessiter plusieurs actions. De plus, le Soleil ne peut ni faire demi-tour à l'intérieur de l'impasse ni revenir à l'intérieur de l'impasse une fois sorti.

Avec le placement de ce jeton

*Bonus* , le Soleil se retrouve dans une impasse. Adèle doit, avec une action « Déplacer le Soleil », s'assurer que le Soleil sorte de l'impasse. Un tel placement fait en sorte qu'elle prend aussi les 5 PV pour s'être déplacée sur les cases entourées de jaune.



### Particularités de la phase 1 : Réaliser 4 actions

Devez-vous toujours effectuer une action ?

Vous avez la possibilité de ne faire aucune action, si cela vous semble pertinent ou qu'aucune action utile n'est offerte. Vous devez tout de même prendre une tuile *Action* et l'ajouter sous votre plateau personnel.

### Action bonus



L'action bonus vous permet de choisir l'action que vous voulez parmi les 3 actions disponibles (créer sa terre, construire un temple/bâtiment, ou déplacer le Soleil) et de la réaliser immédiatement. Vous pouvez choisir une action qui n'est pas offerte par les tuiles *Action* disponibles. Vous ne prenez **jamais** de tuile *Action* lorsque vous faites une action bonus.

**Remarque :** Vous devez utiliser une action bonus durant le tour où vous l'obtenez; vous ne pouvez la conserver pour un usage ultérieur. Toutefois, si cela vous semble opportun, vous pouvez renoncer à votre action bonus.

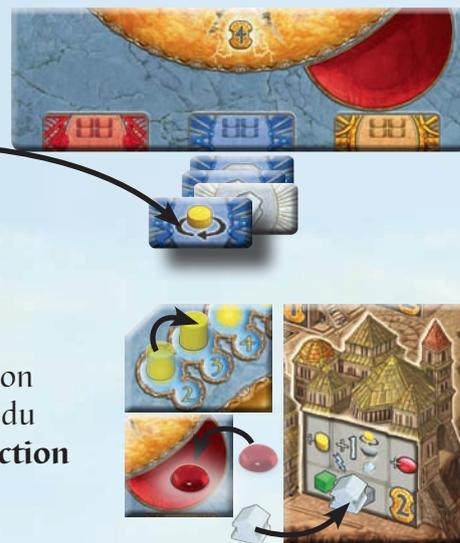
Il existe 2 méthodes pour obtenir une action bonus.

### 1. Obtenir une 4<sup>e</sup> tuile de la même couleur sous son plateau personnel.

Dès qu'un joueur place une 4<sup>e</sup> tuile de la même couleur sous son plateau personnel (*note : l'icône sur la tuile n'a pas d'importance*), ce dernier obtient une action bonus. Il doit réaliser son action bonus **après** avoir effectué son action normale. Ensuite, le joueur défausse ces tuiles près de la réserve, triées par type.

### 2. Construire le bâtiment « palais ».

Lorsqu'un joueur construit le « palais », il augmente le déplacement de son Soleil d'une case et prend 1 *Mana* qu'il pose sur son plateau. La fonction du bâtiment lui permet de réaliser 1 action bonus. Le joueur **réalise cette action immédiatement** (tel qu'indiqué par l'icône ⚡).



Fin de la phase 1 : Les 4 actions

En résumé, un total de **16 tuiles Action** sera pris lors de cette phase, puisque chacun des 4 joueurs prendra 4 actions.

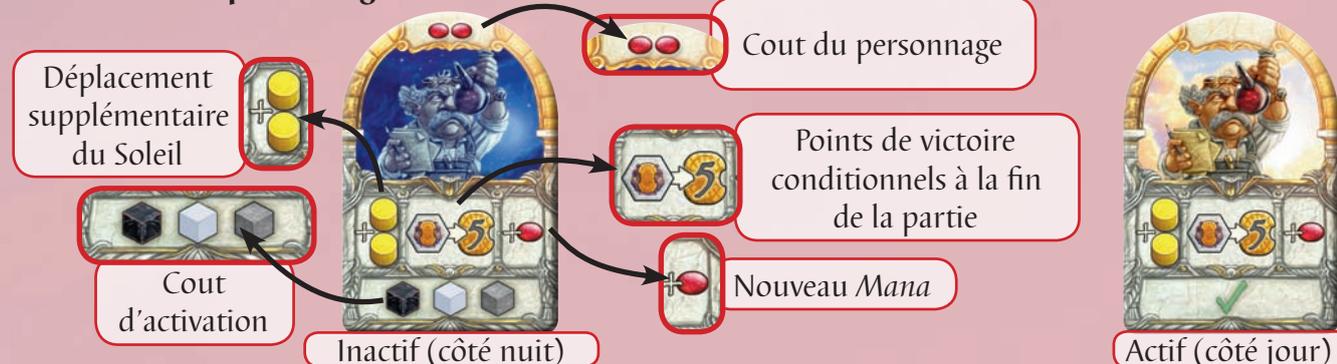
À 4 joueurs, la fin de la manche sera donc signalée par le fait qu'il ne restera que 2 tuiles *Action*; ces 2 tuiles sont défaussées. Les tuiles *Action* sous les plateaux personnels des joueurs restent en place.

La phase 2 **diffère à 2 et 3 joueurs**; consultez la page 14 pour plus d'informations.

## Phase 2 : Personnages

Durant cette phase, les joueurs ont la possibilité de recruter et/ou d'activer des personnages.

### Anatomie d'un personnage



Le joueur possédant le plus de *Mana* commence et **peut** :

- recruter 1 personnage
- et/ou
- activer 1 personnage.

En cas d'égalité pour le **plus de Mana**, le plus près du premier joueur commence. L'ordre de cette phase est laissé à la discrétion du joueur; ainsi, un joueur peut recruter 1 personnage puis activer immédiatement ce même personnage. Ensuite vient le tour du prochain joueur en sens horaire.

### Comment peut-on recruter un personnage ?

Un joueur a le choix parmi tous les personnages encore disponibles. Le cout d'un personnage est indiqué dans la partie supérieure. Il varie de 2 à 4 *Mana*. Pour recruter un personnage, le joueur doit prendre le *Mana* nécessaire de son plateau personnel et le remettre dans la réserve. Ensuite, le joueur place ce personnage (**toujours placé côté nuit!**) près de son plateau personnel.

**Note :** Un personnage doit être actif pour pouvoir être utilisé!



## Comment active-t-on un personnage ?

Un personnage peut **uniquement** être activé lors de la phase 2 : Personnages. Un joueur doit avoir recruté un personnage avant de pouvoir l'activer.

La partie inférieure de chaque personnage indique les 3 ressources que le joueur doit payer afin d'activer ce personnage. Ces ressources proviennent du plateau personnel et sont remises dans la réserve.

Alice souhaite activer ce personnage. Pour ce faire, elle doit payer 1 ressource noire , 1 au choix  et 1 grise . Elle paie donc 1 ressource noire , 1 verte  et 1 grise , qu'elle remet dans la réserve.



**Remarque :** Lorsqu'une ressource blanche est illustrée, celle-ci peut être remplacée par n'importe quelle autre ressource.



À ce moment, vous pouvez **remplacer 1 ressource** que vous n'avez pas par 2 autres ressources en votre possession.



Finalement, la tuile *Personnage* est retournée côté jour visible. Ceci indique que ce personnage est maintenant actif.

Le joueur indique **immédiatement** tout déplacement supplémentaire de son Soleil en déplaçant son marqueur solaire du nombre de cases approprié. Il prend aussi **une seule fois** de

Alice active l'inventeur et le retourne côté jour visible ; il est maintenant actif. Elle augmente le déplacement de son Soleil de 2 cases, comme indiqué, puis elle ajoute 1 *Mana* à sa réserve personnelle. Elle pourra marquer des points de victoire supplémentaires à la fin de la partie, comme expliquée en page 15.



la réserve tout *Mana* reçu et il le place dans la section réservée à cet effet de son plateau personnel. Les personnages actifs rapportent des PV à la fin de la partie. Le tout est détaillé en page 15.

Cette phase continue jusqu'à ce qu'aucun joueur ne souhaite recruter et/ou activer de nouveaux personnages. Il est donc possible qu'au cours de la même phase, un joueur recrute ou active plus d'un personnage.

Ensuite vient la dernière phase d'une manche.

## Phase 3 : Remplissage et ressources bonus

Une fois que les joueurs ont recruté et activé des personnages, la manche se poursuit avec sa troisième et dernière phase.

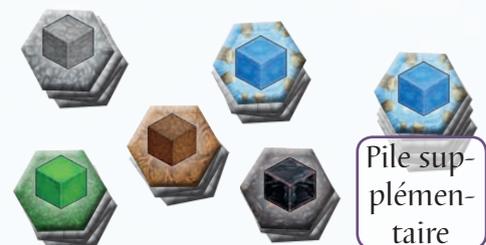
### Que doit-on faire lors du remplissage ?

- Les jetons *Terre* qui n'ont pas été pris durant la manche en cours sont retirés de la partie.

Ensuite, **retournez un nouveau jeton Terre** sur chacune des 5 piles, de sorte qu'un jeton de chaque type soit à nouveau offert. Retournez également le jeton du dessus de la pile supplémentaire.

Placez 1 ressource du type approprié sur chacun des 6 jetons *Terre* face visible.

Un nouveau jeton de chaque type sera offert à chaque manche. De plus, la pile supplémentaire offrira aussi un jeton *Terre* qui variera d'une manche à l'autre.



- Les jetons *Bonus* demeurent inchangés. Ceux encore présents sont les seuls disponibles lors des manches suivantes.

- Tout comme au début de la partie, un joueur dévoile **18 nouvelles tuiles Action**, à raison de 6 tuiles pour chacune des 3 piles (tel que décrit en page 2). S'il n'y a plus suffisamment de tuiles Action, prenez de la défausse toutes les tuiles correspondantes puis mélangez-les et posez-les face cachée comme nouvelle pile.

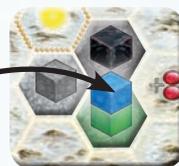
**Remarque :** À 2 joueurs, consultez la page 14.

- Le **dragon originel** est passé au joueur suivant à gauche (en sens horaire). En respectant ce nouvel ordre de jeu, les 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> joueurs (en sens horaire à partir du 1<sup>er</sup> joueur) reçoivent chacun **1 ressource bonus** au choix. Ils posent cette ressource sur un jeton (*Terre* ou *Bonus*) déjà placé sur leur terre. Il importe peu qu'il y ait déjà une ressource sur le jeton choisi, que ce soit un jeton *Terre* ou *Bonus*. Toutefois, il ne peut en aucun cas y avoir plus de 2 ressources sur un jeton *Terre* ou *Bonus*. Le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>e</sup> joueurs ne reçoivent rien. **Ensuite, une nouvelle manche peut débuter avec la phase 1.**

Dévoilez 6 nouvelles tuiles Action pour chaque pile. Il y aura donc un total de 18 tuiles Action.



Le 3<sup>e</sup> et le 4<sup>e</sup> joueurs reçoivent 1 ressource bonus au choix, par exemple 1 source bleue , placée sur un jeton *Terre* ou *Bonus* quelconque.



## Particularités du plateau personnel

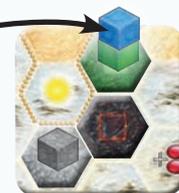
### Ressource bonus (4 fois sur le plateau personnel)

Lorsque vous placez un jeton *Terre* ou *Bonus* sur une case *Ressource bonus*, prenez aussitôt 1 ressource quelconque (////) de la réserve que vous placez sur le jeton. Vous choisissez la couleur de cette ressource bonus (la couleur du jeton n'a pas d'importance).

Alice place un jeton *Terre* sur une case offrant une ressource bonus.



Elle reçoit une ressource de son choix. Elle choisit une ressource bleue  et la pose sur le nouveau jeton.



### Champ de mana (2 fois sur le plateau personnel)

Lorsque vous placez un jeton *Terre* ou *Bonus* sur une case *Champ de mana*, prenez immédiatement 2 Mana   de la réserve que vous ajoutez sur votre plateau personnel.

Adèle place un jeton *Terre* sur la case *Champ de mana*.



Elle prend 2 Mana   qu'elle ajoute sur son plateau personnel.



### Coin (5 fois sur le plateau personnel)

Lorsque vous placez un jeton *Terre* ou *Bonus* adjacent à une case *Coin*, ceci vous permet de marquer 4 PV à la fin de la partie. Vous pouvez marquer 4 PV pour chacune des cases *Coin* adjacentes auxquelles vous avez un jeton à la fin de la partie.

Alice place un jeton *Bonus* adjacent à la case *Coin*.



À la fin de la partie, elle marquera 4 PV  pour cette case.



## Fin de la partie et décompte final

À 4 joueurs, la partie est d'une durée de 4 manches. La phase 3 : Remplissage et ressources bonus de la 4<sup>e</sup> et dernière manche est remplacée par le décompte final. C'est à ce moment que chaque joueur compte ses points de victoire :

- Chaque case *Coin* adjacente à un jeton rapporte 4 PV (*exception : Explorateur, voir page 15*).
- Chaque jeton *Bonus* rapporte des points, selon sa position sur le plateau personnel, voir page 15.
- Chaque bâtiment **construit** sur le plateau *Ville* rapporte les PV imprimés.
- Chaque personnage activé vaut des PV, voir page 15.
- Chaque *Mana* restant vaut 1 PV (*exception : Trésorier, voir page 15*).
- Les autres ressources **ne valent aucun point!** (*Exception : Trésorier, voir page 15*.)

Prenez des jetons PV pour les points ainsi marqués. Additionnez le tout aux jetons PV de votre sac. Le joueur avec le total de PV le plus élevé est déclaré vainqueur.

**Exemple :** Adèle a :

• 2 cases *Coin* adjacentes à un jeton :  +  =  (4+4=8 PV)

• 2 jetons *Bonus* sur son plateau :  5 cases libres×1 PV=  (5×1 PV=5 PV)

 : 2 temples×4 PV=  (2×4 PV=8 PV)

• les bâtiments  qui valent ces PV :  (3+1+2+2+2+2=12 PV)

• la princesse activée : ×2 PV=  (8×2 PV=16 PV)

• 2 *Mana* :  =  (1+1=2 PV)

Pour ses ressources restantes  , elle ne marque aucun point.

Durant la partie, Adèle a accumulé un total de 47 PV (jetons dans son sac) :

     (30+10+5+1+1=47 PV)

Adèle a donc au total : 12+8+5+8+16+2+47=98 points de victoire.



## Bris d'égalité

En cas d'égalité, celui ex æquo qui a le plus de ressources est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs ex æquo se partagent la victoire.

## Changements à 2 et 3 joueurs

À **3 joueurs**, la partie se déroule sur **3 manches**. Chaque joueur sera donc le premier joueur exactement 1 fois. Chaque manche, chacun des joueurs jouera un total de **6 actions** durant la phase 1. Ainsi, les **18 tuiles Action** seront choisies.

À **2 joueurs**, la partie se déroule sur **4 manches**. Chaque joueur sera le premier joueur 2 fois. Chaque manche, chacun des joueurs jouera un total de **4 actions**. Le nombre de tuiles jouées et remplies chaque manche varie ainsi :

	Tuiles Action jouées	Remplissage
Manches 1 & 3	8 tuiles jouées	aucun remplissage
Manches 2 & 4	10 tuiles jouées	Manche 2 seulement : 18 tuiles

## Conseils

- Idéalement, les joueurs ne devraient pas tous choisir le même type de jeton *Terre* au début de la partie !
- Les ressources bleues  et noires  sont plus rares que les autres. En début de partie, il peut s'avérer très utile de choisir l'une de ces ressources comme ressource bonus.
- Les personnages sont très utiles. Note : N'oubliez pas qu'un personnage doit être activé pour donner des PV.

# Jetons Bonus, personnages et bâtiments

## Les jetons Bonus

Pour tous les jetons *Bonus*, il faut considérer le jeton *Bonus* lui-même ainsi que toutes les cases adjacentes.



### Case libre

Lors du décompte final, vous marquez 1 PV pour chaque **case libre** adjacente à ce jeton



*Bonus*. Le jeton *Bonus* lui-même n'est pas une case libre.

Il y a 5 cases libres adjacentes au jeton. Vous marquez  $5 \times 1$  PV =

5 PV



### Terre créée

Lors du décompte final, vous marquez 2 PV pour ce jeton *Bonus* et chaque jeton **Terre ou Bonus** adjacent au jeton *Terre créée*. Il y a un total de 5 jetons *Terre* et *Bonus*.



Vous marquez  $5 \times 2$  PV = 10 PV



### Ressource

Lors du décompte final, vous marquez 2 PV pour **chaque ressource** placée sur ce jeton *Bonus* et sur chaque **jeton Terre ou Bonus** adjacent.



Il y a un total de 6 ressources sur les jetons concernés.

Vous marquez  $6 \times 2$  PV =

12 PV



### Temple

Lors du décompte final, vous marquez 4 PV pour **chaque temple** placé sur ce jeton *Bonus* et sur chaque **jeton Terre ou Bonus** adjacent.



Il y a un total de 3 temples sur les jetons concernés.

Vous marquez  $3 \times 4$  PV =

12 PV

## Les tuiles *Personnage* (PV = points de victoire)



### Architecte (Cout d'achat : 2 Mana)

**Cout d'activation** : 1 ressource bleue, 1 au choix et 1 grise

**Avantage lorsqu'activé** : 1 ressource bonus que le joueur pose sur un de ces jetons *Terre* ou *Bonus*.

**PV en fin de partie** : 3 PV par maison construite (temples et bâtiments).



### Inventeur (Cout d'achat : 2 Mana)

**Cout d'activation** : 1 ressource noire, 1 au choix et 1 grise

**Avantage lorsqu'activé** : +2 au déplacement du Soleil, 1 Mana.

**PV en fin de partie** : 5 PV par jeton *Bonus* placé sur son plateau personnel.



### Prêtresse (Cout d'achat : 2 Mana)

**Cout d'activation** : 3 ressources au choix

**Avantage lorsqu'activée** :

+2 au déplacement du Soleil, 2 Mana.

**PV en fin de partie** : 12 PV.



### Explorateur (Cout d'achat : 2 Mana)

**Cout d'activation** : 1 ressource noire, 1 au choix et 1 marron

**Avantage lorsqu'activé** : aucun

**PV en fin de partie** : Les cases *Coin* reliées rapportent 8 PV au lieu de 4 PV (page 13).



### Prophétesse (Cout d'achat : 3 Mana)

**Cout d'activation** : 1 ressource bleue, 1 au choix et 1 verte

**Avantage lorsqu'activée** : aucun

**PV en fin de partie** : 2 PV par jeton *Terre* et *Bonus* placé sur son plateau personnel.



### Cartographe (Cout d'achat : 2 Mana)

**Cout d'activation** : 1 ressource grise, 1 marron et 1 verte

**Avantage lorsqu'activé** : 1 ressource bonus que le joueur met sur un de ces jetons *Terre* ou *Bonus*.

**PV en fin de partie** : 3 PV par jeton *Terre* différent sur son plateau personnel (maximum 15 PV).



### Princesse (Cout d'achat : 3 Mana)

**Cout d'activation** : 1 ressource bleue, 1 au choix et 1 marron

**Avantage lorsqu'activée** : +1 au déplacement du Soleil

**PV en fin de partie** : Marqueur solaire  $\times 2$  PV.



### Trésorier (Cout d'achat : 4 Mana)

**Cout d'activation** : 1 ressource noire, 1 au choix et 1 verte

**Avantage lorsqu'activé** : aucun

**PV en fin de partie** : 3 PV par *Mana* au lieu d'1 PV et 2 PV par ressource.

## Les bâtiments du plateau Ville



### Observatoire

**Cout :** 1 ressource noire  
**Avantage :** +3 au déplacement du *Soleil*  
**Fonction :** aucune  
**PV en fin de partie :** 3 PV



### Sanctuaire

**Cout :** 1 ressource marron et 1 verte  
**Avantage :** 4 *Mana*  
**Fonction :** aucune  
**PV en fin de partie :** 3 PV



### Solarium

**Cout :** 1 ressource grise  
**Avantage :** +2 au déplacement du *Soleil*  
**Fonction :** aucune  
**PV en fin de partie :** 1 PV



### Église solaire

**Cout :** 1 ressource verte  
**Avantage :** 2 *Mana*  
**Fonction :** aucune  
**PV en fin de partie :** 2 PV



### Centrale électrique

**Cout :** 1 ressource bleue  
**Avantage :** 1 *Mana*  
**Fonction :** Le marqueur solaire est placé sur la case ☀️. Vous déplacez maintenant votre *Soleil* du nombre de cases voulu. Comme l'indique le « x » rouge, vous ne marquez plus de PV avec la case ⚡️ (page 9).

**PV en fin de partie :** 2 PV



### Bazar magique

**Cout :** 2 ressources au choix  
**Avantage :** aucun  
**Fonction :** ⚡️ immédiatement, 1 fois : Vous pouvez échanger jusqu'à 3 *Mana* contre 4 PV chacun (maximum 12 PV).

**PV en fin de partie :** 1 PV



### Conseil de ville

**Cout :** 1 ressource marron et 1 grise  
**Avantage :** +1 au déplacement du *Soleil*  
**Fonction :** Lorsque vous illuminez un temple, 3 PV supplémentaires.

**PV en fin de partie :** 2 PV



### Entrepôt

**Cout :** 1 ressource noire et 1 bleue  
**Avantage :** aucun  
**Fonction :** Lorsque vous illuminez un jeton *Terre* où se trouve déjà 1 ressource, placez-en une deuxième par-dessus. Il ne peut jamais y avoir plus de 2 ressources sur un jeton *Terre*.

**PV en fin de partie :** 3 PV



### Citadelle

**Cout :** soit 1 ressource noire soit 1 ressource bleue  
**Avantage :** aucun  
**Fonction :** Construire un temple coûte maintenant 1 seule ressource. La production de *Mana* n'est pas affectée et demeure croissante.

**PV en fin de partie :** 2 PV



### Bureau de gestion du territoire

**Cout :** 1 ressource marron et 1 au choix  
**Avantage :** aucun  
**Fonction :** ⚡️ immédiatement, 1 fois : Prenez les 2 jetons du bas de la pile supplémentaire. Posez les ressources appropriées sur ces jetons et placez-les sur votre plateau personnel.

**PV en fin de partie :** 2 PV



### Tour de guet

**Cout :** 1 ressource noire et 1 bleue  
**Avantage :** 1 *Mana*  
**Fonction :** Lorsque votre *Soleil* complète une révolution, 10 PV au lieu de 5 PV.

**PV en fin de partie :** 2 PV



### Palais

**Cout :** 1 ressource verte, 1 au choix et 1 grise  
**Avantage :** +1 au déplacement du *Soleil*, 1 *Mana*  
**Fonction :** ⚡️ immédiatement, 1 fois : Action bonus, voir pages 10 et 11.

**PV en fin de partie :** 2 PV

© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH

Version française :

© 2014 Filosofia Éditions Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Questions ou commentaires ?

[www.filosofiagames.com](http://www.filosofiagames.com) [info@filosofiagames.com](mailto:info@filosofiagames.com)



Auteurs : Martin Kallenborn - Matthias Prinz

Illustrations : Dennis Lohausen

Remerciements : Wladimir Kokkinopoulos