

Helios - KSR für 4 Spieler (Seite 1 von 2)

Man spielt bei 4 Durchgängen zu je 3 Phasen im Uhrzeigersinn.
Rohstoffe auf Land-Plättchen müssen nicht zur Plättchenfarbe passen.

1 - Die 4 Aktionsrunden:

- ◆ Wer am Zug ist, wählt aus den untersten Plättchen der 3 Spalten eines aus.
- ◆ Das gewählte Aktions-Plättchen legt man bei der passenden Farbe unten an seinem Spieler-Tableau an. Es spielt bei einer Bonus-Aktion eine Rolle.
- ◆ Graue Plättchen kann man an jeder Farbe anlegen.
- ◆ Danach wird die Aktion des Plättchens ausgeführt oder man verzichtet.

Die 3 möglichen Aktionen:

Der Spieler erschafft 1 Land:

- ◆ ENTWEDER nimmt er 1 der offen ausliegenden Land-Plättchen mit dem Rohstoff, der darauf liegt. Der Rohstoff bleibt auf dem Plättchen liegen.
- ◆ ODER er nimmt 1 der offen ausliegenden Sonder-Plättchen.
- ◆ Das Plättchen wird auf einem hellen 6-eckigen (freien) Feld des eigenen Spieler-Tableaus abgelegt. Landplättchen behalten dabei ihren Rohstoff.
- ◆ Das platzierte Plättchen muss benachbart zu mind. 1 bereits liegenden Plättchen dort sein.
- ◆ Niemals darf die Sonne von Plättchen komplett umschlossen werden.

Der Spieler errichtet 1 Tempel oder 1 Gebäude:

- ◆ ENTWEDER errichtet er 1 Tempel auf seinem Spieler-Tableau:
 - ◆ Das Errichten geschieht auf einem Land- oder Sonder-Plättchen. Dazu nimmt man ein Haus aus dem Vorrat und platziert es.
 - ◆ Der 1. Tempel kostet 1 beliebigen Rohstoff, der 2. Tempel 2 usw ...
 - ◆ Ein evtl. noch auf dem Zielfeld liegender Rohstoff verfällt.
 - ◆ Jedes Land-/Sonder-Plättchen trägt max. 1 Tempel.
 - ◆ Einmalige Belohnung für jeden neuen Tempel:
Der 1. Tempel bringt 1 Mana, der 2. Tempel 2 usw ...
 - ◆ Bei einer Sonnenbestrahlung bringen Tempel auch Siegpunkte ein.

- ◆ ODER er errichtet 1 Gebäude auf seinem Stadtableau:

- ◆ Die unten links angegebenen KOSTEN sind vom eigenen Spieler-Tableau zu begleichen durch Abgabe der Rohstoffe.
- ◆ Weiße Rohstoffe stellen neutrale Rohstoffe dar = wie Joker nutzbar.
- ◆ Je 2 beliebige Rohstoffe können nun in 1 fehlenden ersetzt werden.
- ◆ 1 Haus aus dem Vorrat wird auf gedruckte Kostenangabe gesetzt.
- ◆ Sofort rückt man die entsprechend des neuen Gebäudes erhaltene Zugweite auf seiner Sonnenleiste vor.
- ◆ Neues Mana nimmt man sich vom Vorrat.
- ◆ Einmal-Funktionen zeigen einen Blitz.
- ◆ Abgebildete Siegpunkte erhält man erst bei der Schlusswertung.
- ◆ Ab sofort steht der Vorteil des Gebäudes zur Verfügung.

Der Spieler bewegt die Sonne:

- ◆ Die Sonne wird im Uhrzeigersinn um die Land-/Sonderplättchen des Spielertableaus herumbewegt, ggf. über dunkle Randfelder.
- ◆ Sie muss immer Kontakt zu mind. einer Landfläche der Plättchen bei ihrer Bewegung haben.
- ◆ Die max. Zugweite der Sonne wird durch den Sonnenmarker bestimmt.
- ◆ Die Sonne muss mind. 1 Feld weitergezogen werden.
- ◆ Sie darf nicht 2mal hintereinander auf dem selben Feld stehen bleiben.
- ◆ Wo die Sonne ihren ganzen Bewegungslauf beendet, BESTRAHLT sie alle angrenzenden Land-/Sonderplättchen:
 - ⇒ Leeres Land-Plättchen = 1 Rohstoff der entsprechenden Farbe vom Vorrat darauf stellen.
 - ⇒ Tempel = 1 Siegpunkt für Plättchen mit Tempel darauf.
1 Siegpunkt je Land-/Sonderpl. um diesen Tempel herum.
 - ⇒ Sonder-Plättchen = keine Punkte.
- ◆ 1-mal je Sonnenumrundung kann man 5 Siegpunkte machen, wenn dabei eines der gelb umrandeten (gepunkteten) Felder erreicht oder überschritten wurde. Innerhalb des selben Spielzuges darf man max. 1mal diese Punkte machen (zB Umrundung + Bonusakt. Umrundung).
- ◆ Abkürzungen und Sackgassen sind erlaubt, wobei die Sonne nicht in Sackgassen hineinzieht. Falls sie sich in einer Sackgasse aufgrund eines neu gelegten Plättchens befindet, zieht sie in Richtung aus der Sackgasse.

Helios - KSR für 4 Spieler (Seite 2 von 2)

BONUS-AKTIONEN: Wähle eine der 3 möglichen Aktionen!

- ◆ Sobald ein Spieler das **4. Aktions-Plättchen einer Farbe** an sein Spielertableau gelegt hat, erhält er eine Bonus-Aktion zur **sofortigen** Nutzung.
- ◆ Er führt sie **nach** seiner regulären Aktion aus oder verzichtet.
- ◆ Danach werden die 4 Aktions-Plättchen nach Art der Aktionen getrennt als Ablagestapel in den Vorrat zurückgelegt.
- ◆ Sobald ein Spieler das Gebäude "Palast" errichtet, erlaubt dessen Funktion eine sofortige Bonus-Aktion.

Ende der Phase 1: Sind im Spiel zu viert nur noch 2 Aktions-Plättchen übrig, kommen diese auf die passenden Ablagestapel.

2 - Personenphase:

- ◆ Nun kann man Personen erwerben.
- ◆ Wer das meiste Mana hat, startet (Patt: wer näher am Startspieler sitzt).
- ◆ Er kann **1 Person erwerben** (auf Nachtseite) und auslegen UND/ODER **eine/mehrere** ausliegende Person(en) **aktivieren**.
- ◆ Die Reihenfolge ist egal (also zuerst ggf. ausliegende Personen aktivieren). Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

ERWERBS-KOSTEN für 1 Person: 2 - 4 Mana

AKTIVIEREN: Kosten lt. Angabe unten auf der Person bezahlen.



Vom eigenen Spielertableau Rohstoffe entfernen.
Danach wird die Person auf die Tagseite gedreht.
Dadurch werden gewisse Vorteile erzielt: Zugweite der Sonne,
Mana, Bonusrohstoff und Siegpunkte am Ende des Spiels.

▼ Ist eine Person einmal aktiviert, bleibt sie aktiviert.

- ◆ Man spielt solange reihum, bis kein Spieler mehr die Phase 2 machen will.

3 - Auffüllen und Bonusrohstoff:

Im letzten Durchgang einer Partie entfällt diese Phase!

- ◆ **Land-Plättchen**, die im vorherigen Durchgang nicht erschaffen wurden, kommen aus dem Spiel, also solche mit Rohstoff darauf.
Ein Spieler deckt neue Land-Plättchen auf, so dass von jeder der 5 Sorten wieder 1 Plättchen zur Verfügung steht.
Zusätzlich kommt das oberste Plättchen vom Zusatzstapel dazu.
Alle 6 offenen Land-Plättchen erhalten ihren **Rohstoff**.
- ◆ Ein Spieler deckt von jedem der 3 Nachziehstapel je 6 **Aktions-Pl.** auf.
Ggf. ist der Vorrat zu mischen und mit bereitzustellen.
- ◆ Der **Startspieler-Drache** geht nach links weiter.
Wer nun an der Position 3 oder 4 sitzt, wählt sich 1 belieb. Bonusrohstoff.
Der Rohstoff wird auf ein schon errichtetes Land-/Sonderplättchen gelegt.
Dort können max. 2 Rohstoffe liegen.

Spielende und Schlusswertung:

- ➔ Jedes erreichte Eck-Feld auf dem Spielertableau bringt 4 SP.
- ➔ Jedes erschaffene Sonder-Plättchen zählt je nach Lage auf dem Spieler-Tableau bestimmte SP.
- ➔ Jedes auf dem Stadtableau errichtete Gebäude bringt angegebene SP.
- ➔ Jede aktivierte Person bringt SP (siehe Details in Spielregel).
- ➔ Jedes übrige Mana = 1 SP.
- ➔ Übrige Rohstoffe bringen keine SP (ausser Person "Schatzmeister").

Wer die meisten SP erzielte, gewinnt das Spiel.

Patt: Unter den Beteiligten siegt, wer mehr Rohstoffe besitzt.
Ansonsten gibt es bei weiterem Patt dann mehrere Gewinner.

Die Fürstin bringt keine SP, wenn man auch das Kraftwerk gebaut hat.
(Hinweis aus den FAQ der HiG-Seite)

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.03.17
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de