

Héliosthenos

Support

Nombre de joueurs : 2

Matériel nécessaire :

- un tas de cartes Héliosthenos par joueur
- une surface de jeu de 5 par 5, dont chaque case est de la taille d'une carte

Surface de jeu

Chaque joueur se met d'un côté de la grille de jeu. Les 5 cases juste en face d'un joueur représentent ses *territoires*. Le but du jeu est de prendre les *territoires* de l'adversaire. Chaque colonne représente un type de terrain différent. On a dans l'ordre : désert, montagne, marais, chaos, glace.

Cartes

Chaque carte représente une créature illustrée au recto

Au verso il y a 5 chiffres allant de 1 à 10 indiquant la force de la carte dans chaque milieu.

Au fond figure éventuellement une capacité spéciale.

Jeu

Chaque joueur brasse son tas, puis prend 10 cartes, en pose 5 de son choix sur ses 5 *territoires*, capacités en bas, illustration en haut et garde les 5 restantes dans sa main.

Puis à tour de rôle, chaque joueur peut accomplir 2 actions. Une action consiste à :

- avancer une créature (créature active, prisonnière ou blessée) d'une case dans n'importe laquelle des 4 directions (pour déplacer une créature blessée ou prisonnière, il faut soit qu'une créature active se déplace avec elle, soit qu'une créature active se trouve sur la case de départ et une autre sur la case d'arrivée)
- attaquer une créature ennemie (dès qu'une créature a attaqué, elle a fini pour le tour ; si le joueur a encore 1 action, il doit l'utiliser avec une autre créature)
- poser une créature de sa main sur un de ses *territoires*, puis la remplacer dans sa main par une nouvelle carte de son tas
- jeter une carte de sa main, puis la remplacer par une nouvelle carte du tas
- retirer du jeu une créature (active ou blessée) se trouvant sur un de ses *territoires* et la mettre dans le tas de cartes jetées (pour retirer une créature prisonnière du jeu, il suffit de l'achever, ce qui ne compte pas pour une action et peut être fait sur n'importe quelle case où se trouve aussi une créature active)
- « soigner » une créature blessée se trouvant sur un de ses *territoires*, ce qui correspond à la réactiver ; elle peut agir dès le tour suivant.
- « faire parler » un prisonnier qui a été ramené sur un de ses *territoires* ; le joueur dont la créature « a parlé » doit retourner la carte du choix de son adversaire pour qu'il puisse en voir les capacités.

En un tour, un joueur peut avancer 2 cartes, avancer une carte de 2 cases, avancer une carte et attaquer avec la même, attaquer avec 2 cartes différentes, etc, mais il ne peut pas attaquer avec une carte, puis encore déplacer celle-ci, ou attaquer 2 fois avec la même carte.

Il peut y avoir maximum 2 cartes par case.

Chaque joueur doit toujours avoir 5 cartes dans la main (sauf si le tas d'un joueur est vide)

Combat

La case sur laquelle se passe le combat est celle du défenseur.

Le *score de milieu* est la différence entre les forces des deux cartes du milieu sur lequel se déroule le combat.

Le *score restant* est la somme des milieux dans lesquels on domine son adversaire moins la somme des milieux dans lesquels on est dominé (sans tenir compte du milieu sur lequel se déroule le combat).

Le *score total* est le *score de terrain* plus le *score restant*.

Par exemple, si la carte (7, 2, 4, 2, 3) attaque la carte (4, 4, 4, 4, 4) sur un désert. Le score de combat sera de 3 en faveur de l'attaquant et le score total sera 0 (3-1+0-1-1).

Le vainqueur est celui avec le plus grand score total.

Si le vaincu a un plus grand score de milieu, il peut fuir (s'éloigner d'une case)

Dans le cas contraire le vainqueur peut choisir entre la faire prisonnière ou l'achever.

Lorsqu'une case contenant 2 créatures est attaquée par une seule créature, l'attaquant a un malus de 1 à tous les milieux et le défenseur peut choisir quelle carte va se battre. Si le défenseur perd, la créature que s'est battue devient blessée. L'attaquant doit attaquer une deuxième fois (au tour suivant) pour battre la deuxième carte et prendre possession de cette case. (Si c'est un *territoire* ennemi qui est attaqué, le blessé peut être soigné à chaque tour et la seule façon de prendre le terrain est d'attaquer avec 2 créatures)

Si 2 créatures attaquent une seule, c'est le défenseur qui a un malus de 1 à tous les milieux et l'attaquant qui choisit la créature qui va se battre.

Si 2 créatures attaquent 2 autres créatures sur une même case, c'est le défenseur qui choisit quelle créature va prendre quelle créature.

Si une case contenant une carte active et un prisonnier ou un blessé est attaquée et que le défenseur doit battre en retraite, l'attaquant prend possession du prisonnier/blessé. Si le défenseur est fait prisonnier, l'autre prisonnier/blessé « meurt » lors de l'attaque et est enlevé de la surface de jeu (max 2 cartes par case)

Prisonniers et blessés

La seule différence entre les prisonniers et les blessés, est qu'un prisonnier est une carte de l'adversaire, battue, en notre possession et un blessé est une de nos cartes, battue, en notre possession. Un prisonnier repris à l'adversaire devient donc un blessé.

Les prisonniers et les blessés, doivent être retournés, face visible.

Pour déplacer une créature blessée ou prisonnière, il faut soit qu'une créature active se déplace avec elle (2 actions), soit qu'une créature active se trouve sur la case de départ et une autre sur la case d'arrivée (1 action)

Un blessé évacué du jeu va dans le tas des cartes jetées de son possesseur. Un prisonnier évacué du jeu est rendu à son propriétaire.

Remarque : on est pas obligé d'évacuer les blessés ou les prisonniers, on peut les laisser encombrer le champs de bataille, gêner les déplacements d'autres créatures et éventuellement mourir lorsque leur case est attaquée.