Preparação

1 Coloque as 12 cartas de Templo no centro da mesa, lado a lado, com a face numerada voltada para cima.

2 Separe as cartas de Herói que possuem um asterisco (✪) ao lado do nome e embaralhe-as. Depois, revele uma quantidade dessas cartas conforme o nível de dificuldade escolhido:

- Épico – Nenhum herói marcado com ✪.
- Desafiador – 1 herói marcado com ✪.
- Moderado – 2 heróis marcados com ✪.
- Simples – 3 heróis marcados com ✪.
- Fácil – 4 heróis marcados com ✪.

3 Após definir a quantidade de heróis marcados com ✪, embaralhe o restante do baralho de Heróis (aqueles sem ✪). Revele cartas até completar um total de 4 heróis na mesa, somando os heróis com e sem ✪. Todos os heróis não selecionados devem ser devolvidos à caixa, pois não serão usados nesta partida.

4 Embaralhe as cartas de Herói escolhidas junto com todas as cartas de Oferenda e distribua-as igualmente entre os jogadores. Em 3 jogadores, sobrará uma carta. Entregue-a ao primeiro jogador.

5 O jogador que visitou um hieron (templo) mais recentemente será o primeiro a jogar.

Exemplo de Preparação para um jogo Moderado em 3 jogadores



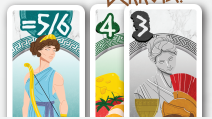
Objetivo do Jogo

HIERON é um jogo cooperativo em que os jogadores devem trabalhar juntos para oferecer tributos aos 12 deuses do Olimpo. Cada divindade tem suas próprias preferências, aceitando oferendas como animais, alimentos, bebidas e artefatos. Ao longo da partida, heróis surgem para auxiliar nas preces e facilitar a missão. O objetivo é satisfazer os desejos de todos os 12 deuses para alcançar a vitória. Ou todos vencem, ou todos perdem juntos.



Fluxo do Jogo

Em sua vez, jogue uma carta de oferenda que tenha o mesmo número ou seja do mesmo tipo (animais, alimentos, bebidas ou artefatos) da última carta jogada (o primeiro jogador pode jogar qualquer carta de oferenda). Jogue essa carta em qualquer um dos templos cujas oferendas ainda não foram aceitas pelos deuses.



Importante! Se a soma das cartas jogadas em um templo ultrapassar as duas opções de valor escrito nele, o jogo termina em derrota!

Se você não puder jogar uma carta com o mesmo número ou tipo da anterior, você deve passar a vez ou jogar uma carta de herói, caso tenha uma. Mesmo que você tenha um herói na mão, ainda pode optar por passar.

Cuidado! Caso todos os jogadores passem a vez e o turno retorne ao jogador que jogou a última carta, os jogadores perdem a partida!



Exemplo: Alexander jogou a carta de Alimento de valor 6. Leon não tem nenhuma carta de Alimento nem de valor 6, mas tem um Herói. Ele decide passar, na esperança que Penelope tenha uma carta de Alimento ou de valor 6. Infelizmente ela também não tem e não tem nenhum herói, então passa, resultando em uma derrota.

Templos

Cada templo possui restrições sobre quais cartas podem ser jogadas nele ou efeitos específicos para aquelas que forem colocadas ali.



Afrodite aceita apenas cartas que não sejam do tipo Alimento, enquanto Dionísio permite apenas cartas de valor impar.
Já Zeus dobra o valor da maior carta em seu templo, enquanto Poseidon ignora a menor.

Comunicação

Neste jogo, a comunicação entre jogadores é limitada. Vocês não podem compartilhar informações sobre as cartas que têm nas mãos, nem dar dicas sobre quais cartas gostariam que fossem jogadas. O único jeito de descobrir as cartas dos outros jogadores é revelando-as após uma demanda.

Demandas

Quando a soma das cartas de oferenda atinge um dos valores indicados em um templo, o jogador que jogou a última carta para completá-lo vira a carta de templo para o verso e faz uma demanda a qualquer outro jogador. Esse jogador deve solicitar um tipo específico de carta (animal, alimento, bebida ou artefato). Se o jogador escolhido tiver uma carta do tipo solicitado, ele revela a maior carta que tiver deste tipo e a deixa visível na mesa como informação para todos. A carta revelada segue como se estivesse na mão do jogador, podendo ser usada normalmente em seu turno.
Se o jogador escolhido não tiver uma carta do tipo solicitado, ele apenas declara que não possui cartas daquele tipo.

Criado por: Diego de Moraes
Arte por: Wendel Zanotin
Revisão e Diagramação: Rebuliço Ludostudio
JELLY MONSTER

Heróis

Heróis são cartas especiais que podem ser jogadas apenas quando você não puder jogar uma carta com o mesmo número ou tipo da anterior. Eles possuem habilidades especiais que alteram as regras dos templos e das oferendas. As habilidades estão escritas em cada carta de herói e devem ser executadas, não sendo opcionais. Heróis não são oferendas, portanto ignoram não são afetados por restrições dos templos que interagem com oferendas. Heróis podem ser jogados em qualquer templo, independentemente do seu valor.
Após jogar uma carta de herói, o próximo jogador pode jogar uma carta de oferenda de qualquer número ou tipo, mas não pode jogar outro herói em sequência. Se nesse caso o jogador tiver apenas heróis na mão, ele deve passar.



Exemplo: Alexander jogou a carta de Bebidas de valor 3. Leon não tem nenhuma carta de Bebidas nem de valor 3, mas tem um Herói, Hércules! Ele joga o Hércules no templo de Zeus, facilitando para que Penelope consiga completá-lo, já que agora ela pode jogar qualquer carta de qualquer tipo ou número, e o valor do templo de Zeus foi reduzido.

Fim de Jogo

Existem quatro condições para o fim de jogo, três de derrota e uma de vitória:

Derrota: Os jogadores perdem a partida se:
1. A soma das cartas em qualquer templo ultrapassar os dois valores indicados na carta do templo.
2. Todos os jogadores passarem a vez e o turno retornar ao jogador que jogou a última carta.
3. Todas as cartas das mãos dos jogadores acabarem e restarem templos ainda incompletos.

Vitória: Os jogadores vencem a partida se:
4. Os desejos de todos os 12 deuses foram satisfeitos, completando as oferendas em todos os templos.



Os jogadores completaram todos os templos, exceto o de Hera. A única carta restante na mão de Leon é um Artefato de valor 4. Com a ajuda do herói Perseu, que permite ultrapassar o limite do templo, ele pode jogar no templo de Hera e garantir a vitória!

1 ou 2 Jogadores

Durante a preparação, distribua 14 cartas para si no modo solo ou 7 cartas para cada jogador no modo para dois jogadores. O restante das cartas forma um monte de compras acessível a todos.

No início do turno de cada jogador, revele a carta do topo do monte de compras e posicione-a em um templo válido, respeitando as restrições. Os jogadores decidem juntos onde colocá-la. Essa carta é considerada uma jogada automática, aplicando todas as regras de valor e tipo como se fosse jogada por um jogador.

Após essa jogada automática, o jogador da vez segue seu turno normalmente, respeitando o valor ou tipo da carta revelada. No modo para dois jogadores, caso o jogador da vez não tenha uma carta compatível para jogar e não possa ou não queira usar um herói, ele pode passar, permitindo que o outro jogador jogue em seu lugar. Nesse caso, a ordem do turno permanece inalterada: o segundo jogador, aquele que jogou uma carta, deverá revelar uma nova do monte e continuar a partir dela. Se ambos os jogadores passarem, o jogo termina em derrota.

Durante uma demanda, o jogador pode escolher o monte de compras como alvo. Nesse caso, revele a carta do topo e coloque-a ao lado do monte. As cartas reveladas dessa forma ficam disponíveis para compras futuras. Quando precisar comprar uma carta, os jogadores podem escolher entre as cartas reveladas ou a do topo do monte. Se uma carta do monte completar um templo, o jogador da vez faz uma demanda ao outro jogador. No modo solo, o alvo das demandas será sempre o monte de compras. Caso o monte se esgote, ainda será possível escolher entre as cartas reveladas restantes para futuras compras.

Todas as demais regras seguem as mesmas do jogo para 3 e 4 jogadores.





Exemplo: Penelope jogou uma carta de Animais de Valor 6 no templo de Apolo, completando-o. Durante sua demanda, ela escolhe o monte como alvo, revelando uma carta de Bebidas de valor 5, que é colocada aberta ao lado do monte.
Agora é a vez de Alexander, que deve realizar a jogada automática. Ele pode comprar uma carta do topo do monte e jogá-la ou escolher uma das cartas reveladas ao lado do monte para jogar. Após essa jogada automática, ele segue com seu turno normalmente, respeitando o tipo ou valor da carta jogada automaticamente.

HIERON

CRIADO POR: DIEGO DE MORAES

1-4 | 14+ | 20'

Componentes

A 12 cartas de Templo
B 24 cartas de Oferenda (6 de cada tipo)
C 12 cartas de Herói

