



2-4 20 6+

SANTORINI

Ce livre de règles est un document vivant. Téléchargez la dernière version (anglaise) sur roxley.com/santorini-rulebook

Copyright 2016 Roxley Games.
All Rights Reserved Worldwide.

Traduction "libre" Jean Dorthe

Besoin d'aide ?

Tutos Vidéos

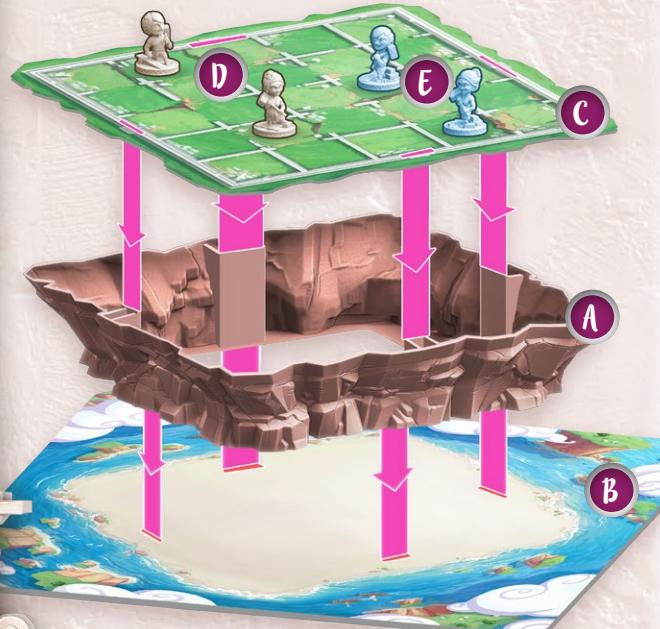
Vous êtes plutôt visuel, nous avons pensé à vous. Retrouvez des tutos vidéos sur roxley.com/santorini-video pour voir comment jouer et pour des démonstrations visuelles des **Pouvoirs des Dieux**.

App Santorini

Vous ne savez pas quels **Pouvoirs de Dieux** associer? Téléchargez gratuitement l'app Santorini sur **Google Play Store** ou **Apple Store**. Tutos vidéos complets, de bonnes combinaisons aléatoires et bien plus.

Mise en place

- Placez le petit côté de la **Falaise Piedestale A** sur le **Plateau Océan B**, en utilisant les languettes de la **Falaise Piedestale** pour guider l'assemblage.
- Placez le **Plateau Ile C** au-dessus de la **Falaise Piedestale A**, en utilisant à nouveau les languettes pour guider l'assemblage.
- Le joueur le plus jeune est le **Premier Joueur**. Il place 2 **Ouvriers D** de la couleur de son choix sur un **espace innocupé** du plateau. Ensuite, les autres joueurs placent leurs **Ouvriers E**.



Comment jouer?

En partant du **premier joueur**, chaque joueur réalise son tour. A votre tour, **sélectionnez** un de vos **Ouvriers**. Vous devez le **déplacer** et ensuite **construire** avec l'**Ouvrier choisi**.

Déplacement

L'**Ouvrier** choisi peut se déplacer sur un des (jusqu'à)



8 emplacements adjacents.

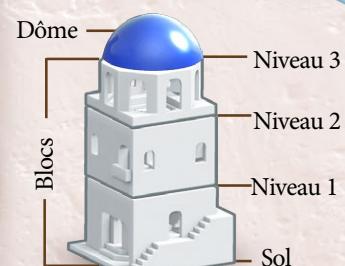
Un **Ouvrier** peut **monter** au maximum un étage, **descendre** d'autant d'étages qu'il le souhaite et **se déplacer** sur un même niveau. Un **Ouvrier** ne peut pas **monter** plus d'un étage.



L'emplacement où se déplace votre **Ouvrier** doit être **inoccupé** (ne pas contenir d'**Ouvrier** ou de **Dôme**).

Construction

Un **Bloc** () ou un **Dôme** () sur un emplacement inoccupé **adjacent** à l'**Ouvrier** déplacé.

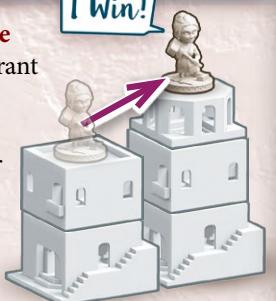


Vous pouvez **construire** sur n'importe quel **niveau**, mais vous **devez** choisir le **Bloc** ou le **Dôme** correct pour le **niveau** de la construction. (cf le dessin à gauche). On considère une tour avec 3 **Blocs** et un **Dôme** comme une "**Tour Complète**".

Gagner la partie

- Si un de vos **Ouvriers monte** sur une tour **de niveau 3** durant votre tour, vous gagnez instantanément!
- Vous devez toujours réaliser un **déplacement** et une **construction** durant votre tour. Si vous n'y arrivez pas, vous perdez.

I Win!



Vous êtes prêts à jouer une partie de base à 2 joueurs ! Nous vous suggérons vivement de jouer plusieurs parties avec ces règles. Quand vous êtes prêts, lisez la suite...

Matériel



Simple Gods

Mise en place des Dieux

Une fois que vous avez joué quelques parties à 2 joueurs avec les règles de la première page, nous vous suggérons d'essayer les **Pouvoirs des Dieux**.

Les **Pouvoirs des Dieux** sont des cartes qui vous procurent de puissantes capacités (A) qui peuvent être utilisées durant la partie. De nombreux **Pouvoirs** modifient les déplacements et les constructions.

Mise en place des Dieux

Après avoir installé l'Ile en utilisant les étapes 1 et 2 de la mise en place de la page 1, suivez les étapes ci-dessous :

3 Le **Challenger** (le joueur qui est le plus "divin") choisit un nombre de **Pouvoirs de Dieux** égal au nombre de joueurs.

4 Dans une partie à 3 (人群) ou 4 (人群人群) joueurs, assurez-vous que les pouvoirs choisis soient compatibles avec le nombre de joueurs (B). Tous les **Pouvoirs de dieux** peuvent être utilisés à 2 joueurs.

5 Le **Challenger** lit à haute voix chaque **Pouvoir** de Dieu dans le livre des règles. Il se réfère à l'icône (C) pour trouver la description des **Pouvoirs des Dieux** dans l'index.

6 Dans le sens horaire, chaque joueur choisit un **Pouvoir de Dieu** et place la carte dans sa zone de jeu. Le **Challenger** reçoit le dernier **Pouvoir de Dieu**.

7 Le **Challenger** choisit un **Premier Joueur** (ça peut être lui). Le premier joueur place 2 **Ouvriers** de sa couleur sur des **emplacements inoccupés** du plateau. Dans le sens horaire, les autres joueurs placent tous leurs **Ouvriers**.



Pouvoirs des Dieux

les Règles normales et conditions sont toujours applicables avec les **Pouvoirs des Dieux** à l'exception de quelques changements spécifiques aux **Pouvoirs des Dieux** décrits ci-dessous :

Vous devez toujours obéir aux Dieux qui vous disent vous "ne devez pas" ou vous "devez". Sinon, vous perdez la partie.

Les Dômes ne sont pas des Blocs.

Si le **Pouvoir d'un Dieu** affecte un **Bloc**, il n'affecte pas un **Dôme**.

"Forcé" n'est pas "Déplacé".

Certains **Pouvoirs de Dieux** forcent des **Ouvriers** à changer d'emplacement. Un **Ouvrier Forcé** à bouger, n'est pas un **Ouvrier** qui s'est **Déplacé**.

Souvenez-vous : pour gagner la partie en **montant** sur le niveau 3, l'**Ouvrier** doit **se déplacer** pendant votre tour. Donc si votre **Ouvrier** est **forcé** à monter sur le 3^{ème} niveau, vous ne gagnez pas la partie. **Se déplacer** d'un niveau 3 vers un niveau 3 ne permet pas non plus de gagner.

Appliquer le Pouvoir des Dieux.

Ils sont déclenchés à un moment spécifique selon ce qui est noté au début de la description du **Pouvoir**.

Par exemple, la description du Pouvoir d'Apollo commence avec "**Your Move**". Cela signifie que si vous possédez Apollo, vous ne pouvez utiliser son **Pouvoir** que pendant votre phase de **Déplacement**.

Quand un **Pouvoir de Dieu** est utilisé, toute sa description est faite dans la perspective que le joueur qui l'utilise est en possession de ce **Pouvoir**. Quand il est fait mention d'"**Opponent**", il s'agit d'un adversaire du joueur à qui le **Pouvoir de Dieu** appartient.

Mise en place supplémentaire à faire quand vous utilisez les **Pouvoirs des Dieux**. Si vous utilisez un **Pouvoir de Dieu** qui contient "**Setup**" dans la description, exécutez la mise en place correspondante lors de la configuration. Si cette mise en place procure des avantages aux autres joueurs, exécutez-les dans l'ordre du tour.

Nouvelles Conditions de victoire sont spécifiées par certains **Pouvoirs de Dieux**. Elles **s'ajoutent** à celles de base du jeu. Vous pouvez aussi gagner en accomplissant la "**Condition de Victoire**" décrite sur le **Pouvoir du Dieu**.

Beaucoup de **Pouvoirs de Dieux** possèdent une icône (D) pour indiquer qu'ils peuvent être utilisés dans la variante **Golden Fleece** (extension **Golden Fleece** vendue séparément). Pour plus d'informations, voir la section **Golden Fleece** dans les règles.

Pour les premières parties avec les **Pouvoirs des Dieux**, nous vous conseillons d'utiliser uniquement les **Dieux simples**, identifiables par l'icône



1. Apollo

Dieu de la Musique

Votre mouvement : échangez la position d'un de vos **Ouvriers** avec celui d'un adversaire adjacent et au maximum à 1 niveau plus élevé que le vôtre.



2. Artemis

Déesse de la Chasse

Votre mouvement : vous pouvez réaliser 2 **Mouvements** avec le même **Ouvrier** avant de construire.



3. Athena

Déesse de la Sagesse

Tour d'un adversaire : si un de vos **Ouvriers** est monté d'un niveau durant votre dernier **Déplacement**, aucun autre **Ouvrier** ne peut plus monter durant ce tour.



4. Atlas

Titan Porteur de la Voûte Célestie

Votre Construction : vous pouvez construire un **Dôme** à la place d'un **Bloc**.



5. Demeter

Déesse de l'Agriculture

Votre Construction : vous pouvez construire 2 fois sur des cases différentes avec le même **Ouvrier**.



6. Hephaestus

Dieu des Forgerons

Votre Construction : votre **Ouvrier** peut construire un **Bloc** (pas **Dôme**) supplémentaire par dessus le premier.



7. Hermes

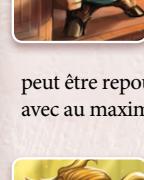
Dieux du Voyage

Votre Tour : si vos **Ouvriers** ne **montent** pas ou ne **descendent** pas, vous pouvez les déplacer autant de fois que vous voulez (même zéro), avant de **construire**.



8. Minotaure

Monstre à Tête de Taureau



9. Pan

Dieu de la Nature

Condition de victoire : vous gagnez aussi si votre **Ouvrier** descend de 2 niveaux.



10. Prometheus

Titan Bienfaiteur de l'Humanité

Votre Tour : si votre **Ouvrier** ne **monte** pas, il peut construire avant et après son déplacement.



ADVANCED GODS

Tutos vidéos disponibles - sur roxley.com/santorini-video



⑩ 11. Aphrodite

Déesse de l'Amour

Un Déplacement : si un **Ouvrier** adverse commence son déplacement **voisin** d'un de vos **Ouvriers**, son dernier déplacement doit arriver sur un emplacement **voisin** à un de vos **Ouvriers**.



⑩ 12. Ares

Dieu de la Guerre

Fin de votre Tour : vous pouvez retirer un **Bloc** (pas **Dôme**) **inoccupé** voisin de votre **Ouvrier** bougé ce tour. N'oubliez aussi n'importe quel **jeton** présent sur le **Bloc**.



⑩ 13. Bia

Dieu de la Violence

Setup : placez vos **Ouvriers** en premier. **Votre Déplacement :** si votre **Ouvrier** se **déplace** sur un emplacement et que l'emplacement suivant dans la même direction est occupé par un autre **Ouvrier** adverse, celui-ci est retiré du jeu.



⑩ 14. Chaos

Primordial du Néant

Setup : mélangez tous les **Simples Dieux** non utilisés (avec) et placez le paquet face cachée devant vous. Retournez la première carte **Pouvoir de Dieu** face visible sur le paquet.

A tout moment : vous avez le **Pouvoir** de la carte visible sur le paquet. Vous devez défausser la carte visible et en retourner une nouvelle à la fin de chaque tour jusqu'à ce qu'au moins un **Dôme** ait été **construit**. Si vous n'avez plus de **Pouvoirs de Dieux**, mélangez la défaussee et créez une nouvelle pioche.



⑩ 15. Charon

Passeur des Ombres

Votre déplacement : avant le déplacement de votre **Ouvrier**, vous pouvez forcer un **Ouvrier** adverse voisin à se déplacer sur l'emplacement (si libre) directement de l'autre côté de votre **Ouvrier**.



⑩ 16. Chronus

Dieu du Temps

Condition de victoire : vous gagnez aussi s'il y a au moins 5 **Tours Complètes** sur le plateau.



⑩ 17. Circe

Enchanteresse Divine

Début de votre Tour : si les deux **Ouvriers** d'un adversaire ne sont pas **voisins**, vous êtes le seul à pouvoir utiliser son **Pouvoir** jusqu'à votre prochain tour.



⑩ 18. Dionysus

Dieu de la Vigne

Votre Construction : chaque fois qu'un de vos **Ouvriers** bâtit une **Tour Complète**, vous pouvez réaliser un tour supplémentaire avec l'**Ouvrier** d'un adversaire à la place d'un des vôtres. Aucun joueur ne peut gagner durant ces tours additionnels.



⑩ 19. Eros

Dieu de l'Amour

Setup : placez vos **Ouvriers** n'importe où le long de deux bords opposés du plateau.

Condition de Victoire : vous gagnez aussi si vos **Ouvriers** se **déplacent** sur deux emplacements voisins et qu'ils sont les deux au niveau 1.



⑩ 20. Hera

Déesse du Mariage

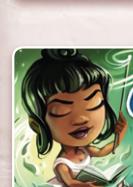
Tour d'un Adversaire : un adversaire ne peut pas gagner en se **déplaçant** dans un emplacement du périmètre.



⑩ 21. Hestia

Déesse du Foyer

Votre Construction : votre **Ouvrier** peut **construire** une fois de plus, mais pas sur un emplacement du périmètre.



⑩ 22. Hypnus

Dieu du Sommeil

Début du Tour d'un Adversaire : si un des **Ouvriers** de votre adversaire est plus haut que tous ceux des autres, il ne peut pas se déplacer.



⑩ 23. Limus

Déesse de la Famine

Tour d'un Adversaire : un **Ouvrier** adverse ne peut pas **construire** s'il est voisin d'un de vos **Ouvriers** à moins que ce soit pour **construire** un **Dôme** afin de **compléter** une **Tour**.



⑩ 24. Medusa

Gorgone pétrifiante

Votre construction : si possible vos **Ouvriers** construisent sur des emplacements voisins du bas qui sont occupés par des **Ouvriers** adverses. Ces **Ouvriers** sont alors retirés du jeu.



⑩ 25. Morpheus

Dieu des Rêves

Début de votre Tour : placez un **Bloc** ou un **Dôme** sur la carte de **Morpheus**.

Votre Construction : votre **Ouvrier** ne peut pas **construire** normalement. A la place, il peut **construire** jusqu'à autant de fois (même zéro) qu'il y a de pièces sur la carte **Morpheus**.

A tout moment : n'importe quel joueur peut échanger un **Bloc** ou un **Dôme** de la carte **Morpheus** contre réciproquement un **Dôme** ou un **Bloc**.



⑩ 26. Persephone

Déesse du Printemps

Tour d'un Adversaire : si c'est possible au moins un **Ouvrier** doit **monter** durant ce tour.



⑩ 27. Poseidon

Dieu des Mers

Fin de votre Tour : si votre **Ouvrier** qui ne s'est pas **déplacé** ce tour est au niveau du sol, il peut **construire** jusqu'à trois fois.



⑩ 28. Selene

Déesse de la Lune

Setup : placez un **Ouvrier** homme et une **Ouvrière** femme de votre couleur.

Votre Construction : à la place de **construire** normalement, l'**Ouvrière** peut **construire** un **Dôme** à n'importe quel niveau indépendamment de son **déplacement**.



⑩ 29. Triton

Dieu des Vagues

Votre Déplacement : chaque fois que votre **Ouvrier** se **déplace** sur un **emplacement du périmètre**, il peut réaliser un nouveau **déplacement**.



⑩ 30. Zeus

Dieu du Ciel

Votre Construction : votre **Ouvrier** peut **construire** un **Bloc** en-dessous de lui.

GOLDEN FLEECE GODS

Tutos vidéos disponibles - sur roxley.com/santorini-video

Associations Bannies

VS Banni = Associations bannies
Nous vous recommandons vivement de ne pas utiliser un **Pouvoir de Dieu** avec les Dieux de la liste des associations bannies parce que cette association serait incompatible, inintéressante ou fortement déséquilibrée.



31. Aeolus

Dieu des Vents

Setup : placez le Jeton Vent à côté du plateau

et orientez-le pour indiquer une des 8 directions dans laquelle souffle le vent.

Fin de votre Tour : orientez le Jeton Vent dans une des huit directions.

N'importe quel Déplacement : les Ouvriers ne peuvent pas se déplacer contre le Vent.



32. Charybdis

Monstre des Tourbillons
Setup : placez 2 Jetons Tourbillon sur la carte Charybdis.

Fin de votre Tour : vous pouvez placer un Jeton Tourbillon de la carte Charybdis sur un emplacement inoccupé du plateau.

A tout Moment : quand les deux Jetons Tourbillon sont sur des emplacements inoccupés, un Ouvrier qui se déplace sur un des Jetons est immédiatement déplacé sur le 2ème Jeton. Ce déplacement est considéré comme étant dans la même direction que le déplacement initial. Quand un Jeton Tourbillon est "bâti" ou retiré du plateau, il revient sur la carte Charybdis.



33. Clio

Muse de l'Histoire
Votre Construction : placez un Jeton Pièce sur les 3 premiers Blocs que vos Ouvriers construisent.

Tour d'un Adversaire : les adversaires traitent les emplacements contenant vos Jetons Pièce comme s'ils contenaient seulement un Dôme.

VS Banni : Circe, Nemesis



34. Europa & Talus

Reine & Gardien Automate
Setup : placez le Jeton Talus sur votre carte Pouvoir de Dieu.



Fin de votre Tour : vous pouvez transférer votre Jeton Talus sur un emplacement inoccupé, voisin de l'Ouvrier qui s'est déplacé. **A tout Moment** : les adversaires traitent l'emplacement contenant le Jeton Talus comme s'il contenait seulement un Dôme.



35. Gaea

Déesse Mère
Setup : prenez 2 Ouvriers supplémentaires de votre couleur et gardez-les sur votre carte Gaea.



N'importe quelle Construction : quand un Ouvrier construit un Dôme, Gaea peut immédiatement placer un nouvel Ouvrier au niveau du sol, sur une case voisine du Dôme et inoccupée.

VS Banni : Atlas, Nemesis, Selene



36. Graeae

les Sorcières Grises
Setup : quand vous placez vos Ouvriers, placez-en 3 de votre couleur.



Votre Construction : vous choisissez lequel de vos Ouvriers construit.

VS Banni : Nemesis



37. Hades

Dieu des Enfers

Tour d'un Adversaire : les Ouvriers adverses ne peuvent pas descendre.

VS Banni : Pan



38. Harpies

Menaces Ailes

Tour d'un Adversaire : chaque fois qu'un Ouvrier adverse se déplace, il est forcée d'avancer dans la même direction jusqu'à ce qu'un emplacement suivant soit à un niveau supérieur ou qu'il soit bloqué.

VS Banni : Hermes, Triton



39. Hecate

Déesse de la Magie
Setup : placez le Plan A derrière l'Ecran B.



Placez secrètement les 2 Jetons Ouvrier pour représenter la localisation de vos Ouvriers sur le plateau. Placez vos Ouvriers en dernier.

Votre Tour : déplacez vos Jetons Ouvrier sur le plan, comme si c'était sur le plateau de jeu. Construisez normalement sur le plateau de jeu.

A tout moment : si un adversaire tente une action illégale à cause de la présence d'un de vos Ouvriers secrets, son action est annulée et il perd le reste de son Tour. Quand c'est possible, utilisez leur pouvoir pour rendre leurs tours légaux sans les informer.

VS Banni : Charon, Circe



40. Moerae

Divinités du Destin
Setup : placez le Plan A derrière l'Ecran B.



Placez secrètement le Jeton Destin sur le Plan (2 x 2 carrés). Quand vous placez vos Ouvriers, vous en placez 3 de votre couleur.

Condition de Victoire : si un adversaire essaye de gagner en déplaçant un Ouvrier sur un de vos emplacements Destin, c'est vous qui gagnez à sa place.

VS Banni : Hecate, Nemesis



41. Nemesis

Déesse du Châtiment

Fin de votre Tour : si aucun des Ouvriers adverses n'est voisin aux vôtres, vous pouvez forcer autant d'Ouvriers adverses que possible à échanger de place avec les vôtres.

VS Banni : Aphrodite, Bia, Medusa, Terpsichore, Theseus



42. Siren

Nymphes de Mer Charmeuses
Setup : placez le Jeton Flèche à côté du plateau



et orientez-le dans une des 8 directions pour indiquer le sens du Chant des Sirènes.

Votre Tour : vous pouvez choisir de ne pas réaliser un tour normal. A la place, forcez un ou plusieurs Ouvrier(s) adverse(s) à se déplacer d'une case dans le sens du Chant des Sirènes sur une case inoccupée, à n'importe quel niveau.



43. Tartarus

Dieu des Abîmes
Setup : placez le Plan A derrière l'Ecran B.



Placez vos Ouvriers en premier. Après que les autres joueurs aient placé les leurs, placez secrètement les Jetons Abîmes sur un espace inoccupé du Plan. Ce sont les Abîmes.

Condition de Défaite : si l'Ouvrier d'un joueur tombe dans les Abîmes, le joueur perd immédiatement. Un Ouvrier ne peut pas gagner en entrant dans les Abîmes.

VS Banni : Bia, Hecate, Moerae



44. Terpsichore

Muse de la Danse
Votre Tour : tous vos Ouvriers doivent se déplacer et ensuite construire.

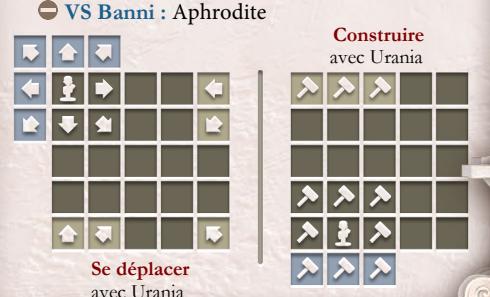
VS Banni : Hypnus, Limus, Tartarus



45. Urania

Muse de l'Astronomie
Votre Tour : quand vos Ouvriers se déplacent ou construisent, considérez les côtés et coins opposés comme adjacents. Ainsi tous les espaces ont 8 voisins.

VS Banni : Aphrodite



Construire avec Urania

Se déplacer avec Urania

GOLDEN FLEECE SANTORINI



Matériel



Variante Toison d'Or

Toison d'Or propose une variante différente pour 2 joueurs où la Tête de Bélier accorde, à quiconque la touche, la bénédiction d'un Pouvoir de Dieu unique.



Mise en place

Après avoir installé l'Ile en utilisant les étapes 1 et 2 de la **mise en place** de la page 1, suivez les étapes ci-dessous :

- 3 Sélectionnez un **Pouvoir de Dieu** indiqué par l'icône **Golden Fleece** au coin supérieur droit des cartes et placez-le à côté du plateau (Les n'ont pas de **Pouvoir** individuel).
- 4 Le joueur le plus âgé commence à placer les **Ouvriers** de sa couleur sur des emplacements inoccupés du plateau. Les autres joueurs placent leurs **Ouvriers**.
- 5 Le joueur qui a placé ses **Ouvriers** en premier place la **Tête de Bélier** sur un emplacement **inoccupé** et commence son Tour.

Début de chaque Tour

Chaque joueur avec un **Ouvrier voisin** de la **Tête de Bélier** possède le **Pouvoir de Dieu** pour le reste du tour (inclus les pouvoirs de **Fin de Tour**).

Utiliser le Pouvoir des Héros

Un **Pouvoir de Héros** est une capacité que vous pouvez utiliser qu'une **fois par partie**. Vous seul pouvez l'utiliser et vous ne pouvez utiliser aucun pouvoir adverse.

Un **Pouvoir de Héros** ne peut pas être utilisé avec la variante **Toison d'Or**. Les **Pouvoirs de Héros** ne sont utilisables qu'à 2 joueurs. Les **Pouvoirs de Héros** sont facilement identifiables par la couleur pourpre A à l'arrière des cartes et à l'**Icône Casque** B à l'avant.

Mise en place

Utilisez les mêmes instructions que pour la mise en place des "**Pouvoirs de Dieux**".

Les **Pouvoirs de Héros** sont souvent plus faibles que les **Pouvoirs de Dieux**. Pour une partie équilibrée, nous vous conseillons de n'utiliser les **Pouvoirs de Héros** qu'entre eux.

Les **Pouvoirs des Héros** peuvent aussi être utilisés pour équilibrer des parties entre joueurs de différents niveaux. Les joueurs plus expérimentés sont encouragés à utiliser des **Pouvoirs de Héros** alors que leurs adversaires utilisent des **Pouvoirs de Dieux**.



Tutos vidéos disponibles - sur roxley.com/santorini-video



46. Achilles

Guerrier Volatile

Votre Tour : une fois, votre **Ouvrier** peut **construire** avant et après son **déplacement**.



47. Adonis

Irresistiblement Beau

Fin de votre Tour : une fois, choisissez un **Ouvrier** adverse. A la fin de son prochain tour, il devra, si possible, être voisin à un de vos **Ouvriers**.



48. Atalanta

Chasseresse Rapide

Votre Déplacement : un fois, votre **Ouvrier** se déplace de n'importe quel nombre de cases supplémentaires.



49. Bellerophon

Dresseur de Pégases

Votre Déplacement : une fois, votre **Ouvrier** monte de deux niveaux.



50. Heracles

Héros aux Grands Exploits

Fin de votre Tour : une fois, vos deux **Ouvriers** construisent n'importe quel nombre de **Dômes** (même zéro) à n'importe quel niveau.



51. Jason

leader XYg Argonauts

Setup : prenez un **Ouvrier** supplémentaire de votre couleur et posez-le sur votre carte **Jason**.



52. Medea

Puissante Sorcière

& WafWaf : une fois, retirez un **Bloc** sous n'importe quel nombre d'**Ouvriers voisins** à votre **Ouvrier** qui n'a pas bougé ce tour. Vous retirez aussi tous les **Jetons** présents sur les **Blocs**.



53. Odysseus

leader Rusé

Début de votre Tour : une fois, forcez n'importe quel nombre d'**Ouvriers voisins** aux vôtres à quitter et libérer les emplacements situés dans les coins du plateau.



54. Polyphemus

Cyclope Gigantesque

Fin de votre Tour : une fois, votre **Ouvrier construit** jusqu'à 2 **Dômes** à n'importe quel emplacement inoccupé du plateau.



55. Theseus

Tueur de Minotaure

Fin de votre Tour : une fois, si n'importe lequel de vos **Ouvriers** est exactement 2 niveaux au-dessous de n'importe quels **Ouvriers** adverses **voisins**, retirez un de ces **Ouvriers** adverses du jeu.



3 & 4 Joueurs

Santorini est plutôt un jeu à 2 joueurs. Cependant, nous avons inclus des règles pour 3 & 4 joueurs pour ceux qui souhaitent vraiment jouer à plus...

Pour jouer à 3 ou 4 joueurs, utilisez les règles pour 2 joueurs en ajoutant les ajustements ci-dessous :

Mise en place

Pour 3 & 4 joueurs, vous devez utiliser les **Pouvoirs des Dieux**. Vous devez les sélectionner en respectant l'icône pour 3 joueurs et l'icône pour 4 joueurs.

3 Joueurs

Si vous perdez dans une partie à 3 joueurs, retirez immédiatement vos **Ouvriers**, **Jetons** et **Pouvoirs de Dieux** du jeu. S'il ne reste plus qu'un joueur, il a gagné.

4 Joueurs (Jeu en équipes)

Vous jouez en équipes de 2 joueurs qui se partagent le contrôle des 2 **Ouvriers**. Les coéquipiers doivent être assis en diagonale (les équipes alternent les tours).

Chaque joueur possède son propre **Pouvoir de Dieu**.

Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir de votre coéquipier.

Pendant la mise en place, le premier joueur place les **Ouvriers** et le second joueur commence son tour (après le placement des **Ouvriers** adverses).

Si un joueur gagne, l'équipe gagne. Si un joueur perd, l'équipe perd.

FOR MORE MIND CANDY VISIT
ROXLEY.COM

Glossaire

Bloc: une partie de **Tour** qui utilise un emplacement sur le plateau. Pour construire, empilez les **Blocs** de plus en plus petits pour qu'ils s'emboitent. Voir le diagramme "**Tour Complète**" à la page 1.

Tour Complète: tour constituée d'exactement trois **Blocs** et d'un **Dôme**.

Dôme: niveau le plus élevé d'une Tour. On ne peut rien placer au-dessus d'un **Dôme**. Un **Dôme** ne peut être construit qu'au-dessus de 3 **Blocs**, à moins qu'un **Pouvoir de Dieu** ou **Héros** le spécifie.

Voisin: chaque emplacement a jusqu'à 8 emplacements qui l'entourent, appelés emplacements **voisins**.

Emplacement Occupé: emplacement qui contient un **Ouvrier** ou un **Bloc**.

Emplacement sur le Périmètre: un des 16 emplacements du bord du plateau.

Jeton: un marqueur spécifique pour un **Pouvoir de Dieu** ou **Héros**. Vous ne pouvez pas placer de **Jeton** sur un emplacement occupé ou qui contient déjà un **Jeton**. Retirez les **Jetons** du plateau quand des **Blocs** sont placés dessus.

Ouvrier qui n'a pas bougé: un **Ouvrier** qui ne s'est pas déplacé durant votre tour.

Emplacement inoccupé: un emplacement qui n'a pas d'**Ouvrier** ou de **Bloc(s)**.

Crédits

Auteur du Jeu: Gordon Hamilton aka Dr. Pickle.
Pour plus d'énigmes, jeux et problèmes non résolus, visitez mathpickle.com

Belles Illustrations: David Forest & Lina Cossette (mrcuddington.com)

Production / Graphisme: Gavan Brown

Brillants Rédacteurs des Règles: Michael Van Biesbrouck, Simon Rourke, Lee Mitchell, Richard Castle, Mario Radmilovic, Patrick Dombrowski, Duncan Hecht, Paul Saxberg

Playtesters clés: Charles Ursenbach, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Paul Saxberg, Joe McDaid, Jim Drinkle

Développement de l'App: Stefano Giugliano

Tutos Videos: Joe McDaid

Contributions au Développement:

Michael Van Biesbrouck: Adonis, Jason, Hestia

Simon Rourke: Europa and Talus

Joe McDaid: Golden Fleece variant

Keefer Hamilton: Hephaestus

Arya Asakura: Hera

Paul Saxberg: Chaos, Moeræ

Will Fordham: Odysseus

Matt Tolman: Zeus

