



SANTORINI

Cette Règle est un document vivant.
Téléchargez la dernière version sur
roxley.com/santorini-rulebook
Copyright 2016 Roxley Games.
Tous Droits Réservés dans le Monde.

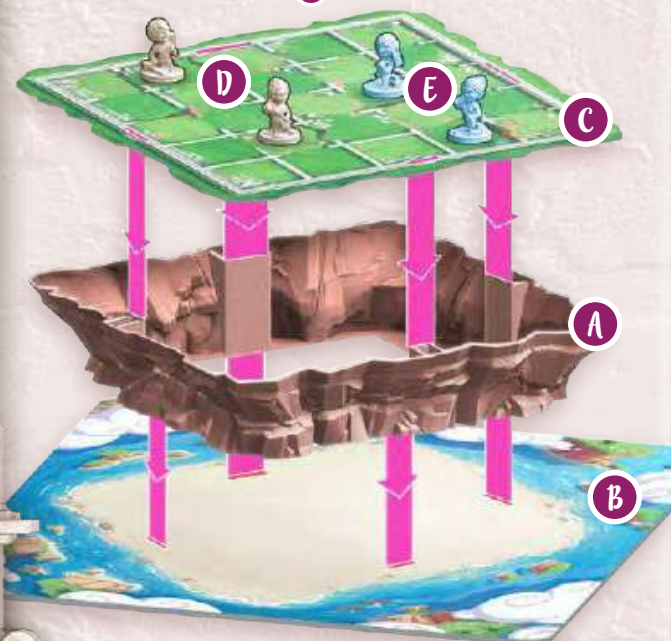
Besoin d'Aide ?

Tutoriels Vidéo Besoin d'un apprentissage visuel ? Nous avons la solution ! Allez sur roxley.com/santorini-video pour voir des tutoriels vidéo sur le déroulement du jeu, et les explications visuelles complètes de tous les **Pouvoirs des Dieux** !

App Santorini Vous n'arrivez pas à choisir quel Pouvoir de Dieu vous allez utiliser ? Allez sur **Google Play Store** ou sur **Apple Store** et téléchargez gratuitement l'App Santorini. En Complétant avec les tutoriels vidéo, cela vous permettra de mixer vos choix !

Mise en Place

- 1 Placez le petit côté du **Piédestal Falaise** (A) sur le **Plateau Océan** (B), en utilisant les languettes du **Piédestal Falaise** pour guider l'assemblage.
- 2 Placez le **Plateau Ile** (C) sur le haut du **Piédestal Falaise** (A), en utilisant à nouveau les languettes pour guider l'assemblage.
- 3 Le plus jeune joueur est le **Premier Joueur**, et commence en plaçant ses 2 **Bâtisseurs** (D) de la couleur de son choix sur des cases inoccupées sur le plateau. Les autres joueurs placent ensuite leurs **Bâtisseurs** (E).



Déroulement du Jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre, en commençant par le **Premier Joueur**. Lors de votre tour, sélectionnez un de vos **Bâtisseurs**. Vous devez le **déplacer** et ensuite **construire** avec ce **Bâtisseur**.

Déplacez votre **Bâtisseur** choisi sur l'une des huit cases voisines.

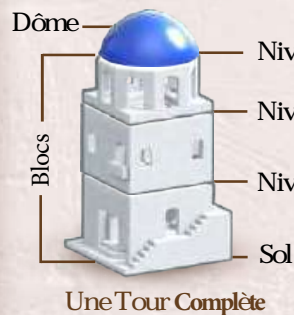
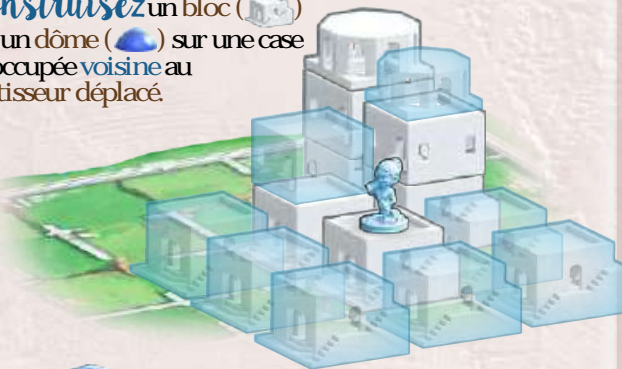


Un **Bâtisseur** peut **monter** au maximum d'un niveau (O) et **descendre** du nombre de niveaux voulu, ou de **se déplacer** sur le même niveau. Un **Bâtisseur** ne peut pas **se déplacer** de plus d'une case.



La case sur laquelle votre **Bâtisseur** se déplace doit être inoccupée (elle ne doit pas contenir un **Bâtisseur** ou un **Dôme**).

Construisez un bloc (B) ou un dôme (D) sur une case inoccupée voisine au **Bâtisseur** déplacé.



Une Tour Complète

Vous pouvez **construire** sur un niveau de n'importe quelle hauteur, mais vous devez choisir la forme correcte de bloc ou de dôme en fonction du niveau à construire (Voir le diagramme à gauche). Une tour avec 3 blocs et un dôme est considérée comme une "Tour Complète".

Gagner la Partie

- 1 Si un de vos **Bâtisseurs** monte sur le haut du niveau 3 durant votre tour, vous gagnez instantanément !
- 2 Vous devez toujours effectuer un **déplacement** puis **construire** lors de votre tour. Si vous ne pouvez pas, vous perdez.



Vous avez maintenant toutes les règles de base pour jouer à 2 joueurs ! Nous vous conseillons de faire plusieurs parties avec ces règles. Vous pourrez lire la suite plus tard !

Matériel



DIEUX DE BASE

Mise en Place des Pouvoirs des Dieux

Une fois que vous avez joué plusieurs parties à 2 joueurs en utilisant seulement les règles de la première page du livre de règles, nous vous suggérons d'utiliser les Pouvoirs des Dieux. Les Pouvoirs des Dieux sont des cartes qui vous apportent de puissantes capacités **A** qui peuvent être utilisées à n'importe quel moment de la partie. Plusieurs Pouvoirs des Dieux modifient la façon dont les Bâtisseurs se déplacent et construisent.

Mise en Place des Pouvoirs des Dieux

Après la mise en place de l'île en utilisant les étapes 1 et 2 de la section Mise en Place de la page 1, procédez de la façon suivante :

- Le Challenger (celui qui est le plus "divin") choisit autant de Pouvoirs des Dieux que le nombre de joueurs.
- Si vous jouez à 3 joueurs (■■■■) ou à 4 joueurs (■■■■■), assurez-vous que tous les Pouvoirs des Dieux sont compatibles avec le nombre de joueurs **B**. Tous les Pouvoirs des Dieux sont jouables à 2 joueurs.
- Le Challenger lit chaque Pouvoir des Dieux sélectionné à haute voix en regardant le livre de règles. Référez-vous à l'icône et au numéro **C** pour trouver la description de chaque Pouvoir des Dieux.
- En sens horaire, chacun choisit un Pouvoir des Dieux et le place devant lui. Le Challenger reçoit le dernier Pouvoir des Dieux.
- Le Challenger choisit qui est le Premier Joueur, qui place ses 2 Bâtisseurs sur des cases inoccupées du plateau. Ensuite dans le sens horaire, les autres joueurs placent tous leurs Bâtisseurs.



Utilisation des Pouvoirs des Dieux

Règles de Base et les conditions s'appliquent toujours sur vous lorsque vous utilisez un Pouvoir des Dieux, à l'exception des changements spécifiques décrits par le Pouvoir des Dieux.

Vous devez obéir à tous les Pouvoirs des Dieux qui disent que vous "ne pouvez pas" ou "devez", sinon vous perdez la partie.

Les Dômes ne sont pas des blocs.

Si un Pouvoir des Dieux dont la description indique qu'il affecte les blocs, celui-ci n'affecte pas les Dômes.

"Forcé" n'est pas "déplacé".

Certains Pouvoirs des Dieux peuvent "forcer" des Bâtisseurs à se déplacer dans une autre case. Un Bâtisseur qui a été forcé, n'est pas considéré comme ayant effectué son déplacement. N'oubliez pas : Pour gagner la partie en se déplaçant sur le troisième niveau, il faut que votre Bâtisseur utilise son déplacement durant son tour. Donc, si votre Bâtisseur est Forcé de se déplacer sur un troisième niveau, vous ne gagnez la partie. Se déplacer d'un troisième niveau à un autre ne vous fait pas gagner.

Les Pouvoirs des Dieux

s'appliquent ou sont déclenchés à un moment spécifique, indiqué au début de la description des Pouvoirs des Dieux. Par exemple, la description du Pouvoir des Dieux d'Appolo commence avec "Votre Déplacement". Cela signifie que si vous possédez le Pouvoir des Dieux d'Appolo, il peut seulement être utilisé par vous durant la phase de "déplacement" de votre tour. Lors de l'utilisation d'un Pouvoir des Dieux, tout le texte de la description est écrit dans la perspective du joueur qui possède le Pouvoir des Dieux. À chaque fois qu'un "adversaire" est mentionné dans la description du Pouvoir des Dieux, cela fait référence à l'adversaire du joueur qui possède le Pouvoir des Dieux.

La Mise en Place Additionnelle

doit être effectuée en utilisant certains Pouvoirs des Dieux. Si un Pouvoir des Dieux sélectionné indique dans sa description "Mise en Place", exécutez alors les instructions spéciales lors de la Mise en Place du jeu. Si la Mise en Place Additionnelle donne des avantages à chaque joueur, exécutez-les dans l'ordre du tour.

Des Conditions de Victoire Additionnelle

sont spécifiées sur certains Pouvoirs des Dieux. En plus de pouvoir gagner en se déplaçant sur le troisième niveau durant votre tour, vous pouvez également gagner en remplissant les "Conditions de Victoire" décrites.

Plusieurs Pouvoir des Dieux possèdent une icône **D** pour indiquer qu'ils peuvent être utilisés dans la variante de la Toison d'Or (l'extension est vendue séparément). Pour plus d'informations, regardez la section des règles de la Toison d'Or.

Pour les premières parties où vous allez utiliser les Pouvoirs des Dieux, nous vous suggérons fortement d'utiliser les Pouvoirs des Dieux de Base, ceux possédant une fleur d'hibiscus.



1. Appolo

Dieu de la Musique

À votre action de Mouvement : Votre Bâtisseur peut se déplacer sur une case occupée par un

Bâtisseur adverse en le forçant à se déplacer dans la case que vous venez de quitter.



2. Artemis

Déesse de la Chasse

À votre action de Mouvement : Votre Bâtisseur peut se déplacer d'une case supplémentaire, mais

ne peut pas revenir sur sa position initiale.



3. Athéna

Déesse de la Sagesse

Au Tour de votre Adversaire : Si un de vos Bâtisseur est monté d'un niveau lors de votre tour, alors aucun Bâtisseur adverse ne peut monter d'un niveau ce tour-ci.



4. Atlas

Titan Porteur des Cieux

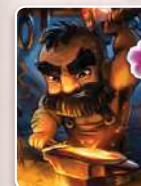
À votre action de Construction : Votre Bâtisseur peut construire un dôme à n'importe quel niveau.



5. Déméter

Déesse de la Moisson

À votre action de Construction : Votre Bâtisseur peut construire une fois en plus, mais pas sur la même case.



■■■ ■■■■

6. Héphaïstos

Dieu des Forgerons

À votre action de Construction : Votre Bâtisseur peut construire un bloc supplémentaire (mais

pas un dôme) sur le premier bloc construit.



■■■ ■■■■

7. Hermès

Dieu des Voyageurs

Pendant votre Tour : Vos Bâtisseurs peuvent se déplacer du nombre de cases que vous le

souhaitez (même zéro) sans monter ou descendre d'un niveau. Ensuite vous pouvez construire avec l'un des deux.



■■■ ■■■■

8. Minotaure

Monstre à Tête de Taureau

À votre action de Mouvement : Votre Bâtisseur peut se déplacer sur une case occupée par un

Bâtisseur adverse, si celui-ci peut être poussé dans une case inoccupée, derrière lui, en ne tenant pas compte du niveau.



■■■ ■■■■

9. Pan

Dieu de la Nature

Condition de Victoire : Vous gagnez également si votre Bâtisseur descend d'au moins deux niveaux.



■■■ ■■■■

10. Prométhée

Titan Bienfaiteur de l'humanité

Pendant votre Tour : Si votre Bâtisseur ne monte pas d'un niveau, celui-ci peut construire

avant et après son déplacement.



@ DIEUX AVANCÉS



11. Aphrodite

Déesse de l'Amour
Au Tour de votre Adversaire : Si un Bâtitseur adverse commence son tour adjacent à l'un de vos Bâtitseurs, celui-ci doit finir son déplacement dans une case adjacente à l'un de vos Bâtitseurs.



12. Ares

Dieu de la Guerre
À la Fin de votre Tour : Vous pouvez retirer un bloc inoccupé (mais pas un dôme) adjacente à votre Bâtitseur qui ne s'est pas déplacé. Retirez également tous les Jetons se trouvant sur le bloc.




13. Bia

Déesse de la Violence
À la Mise en Place : Placez vos Bâtitseurs en premier.
À votre action de Mouvement : Si votre Bâtitseur se déplace dans une case et que la case adjacente, dans la même direction, est occupée par un Bâtitseur adverse, alors ce Bâtitseur adverse est retiré de la partie.



14. Chaos

Néant Primordial
À la Mise en Place : Mélangez tous les Pouvoirs des Dieux de Base inutilisés (possédant le symbole ) en une pile face cachée devant vous. Piochez la première carte Pouvoir des Dieux, et placez-la, face visible, à côté de la pile.

Pendant la Partie : Vous avez le Pouvoir de la carte Pouvoir des Dieux face visible. Vous devez défausser votre carte Pouvoir des Dieux et en piocher une nouvelle à la fin d'un tour où un dôme a été construit. Si votre pile de Pouvoirs des Dieux est vide, mélangez votre défausse pour créer une nouvelle pile et piochez la première carte.



15. Charon

Passeur des Enfers
À votre Action de Mouvement : Avant le Déplacement de votre Bâtitseur, vous pouvez déplacer un Bâtitseur adverse adjacent de l'autre côté de votre Bâtitseur, si cette case est inoccupée.



16. Chronos

Dieu du Temps
Condition de Victoire : Vous gagnez également lorsqu'il y a au moins cinq Tours Complètes de construites sur le plateau.



17. Circe

Enchanteresse Divine
Au Début de votre Tour : Si les Bâtitseurs adverses ne sont pas adjacents, vous êtes alors le seul à pouvoir utiliser le Pouvoir des Dieux de votre adversaire jusqu'à votre prochain tour.



18. Dionysus

Dieu du Vin
À votre action de Construction : Chaque fois qu'un Bâtitseur que vous contrôlez construit une Tour Complète, vous pouvez jouer un tour supplémentaire en utilisant un Bâtitseur adverse. Aucun joueur ne peut gagner lors d'un tour supplémentaire.



19. Eros

Dieu du Désir
À la Mise en Place : Placez vos Bâtitseurs n'importe où le long des bords opposés du plateau.

Condition de Victoire : Vous gagnez également si l'un de vos Bâtitseur se déplace dans une case adjacente à votre autre Bâtitseur et au niveau 1 (ou au même niveau dans une partie à 3 joueurs).



20. Hera

Déesse du Mariage
Au Tour de votre Adversaire : Votre adversaire ne peut pas gagner en se déplaçant sur l'une des cases du bord du plateau.



21. Hestia

Déesse du Foyer
À votre action de Construction : Votre Bâtitseur peut construire une fois supplémentaire, mais ne peut pas sur une case du bord du plateau.



22. Hypnus

Dieu du Sommeil
Au Début du Tour de votre Adversaire : Si un Bâtitseur de votre adversaire est plus haut que tous les autres, alors il ne peut pas se déplacer.



23. Ilimus

Déesse de la Famine
Au Tour de votre Adversaire : Les Bâtitseurs adverses ne peuvent pas construire sur une case adjacente à vos Bâtitseurs, excepté pour construire un dôme afin de créer une Tour Complète.



24. Medusa

Gorgone Pétrifiante
À la Fin de votre Tour : Si cela est possible, votre Bâtitseur construit dans une case adjacente de niveau inférieur et occupée par un Bâtitseur adverse. Dans ce cas retirez ce Bâtitseur de la partie.



25. Morpheus

Dieu des Rêves
Au début de votre Tour : Placez un bloc ou un dôme sur votre carte Pouvoir des Dieux.

À votre action de Construction : Votre Bâtitseur ne peut pas construire normalement. À la place, votre Bâtitseur peut construire autant de fois que vous le voulez (même zéro) en utilisant les blocs ou les dômes placés sur votre Carte Pouvoir des Dieux. À tout moment, n'importe quel joueur peut échanger un bloc ou un dôme sur la Carte Pouvoir des Dieux par un autre type de bloc ou dôme.



26. Persephone

Déesse du Renouveau Printanier
Au Tour de votre Adversaire : Si cela est possible, votre adversaire doit faire monter au moins l'un de ses Bâtitseurs.



27. Poseidon

Dieu de la Mer
À la Fin de votre Tour : Si votre Bâtitseur qui ne s'est pas déplacé se trouve au niveau du sol, il peut alors construire jusqu'à trois fois.



28. Selene

Déesse de la lune
À la Mise en Place : Placez un Bâtitseur et une Bâtitseuse de votre couleur.

À votre action de Construction : À la place de votre action de construction normale, votre Bâtitseuse peut construire un dôme à n'importe quel niveau quelque soit le Bâtitseur déplacé.



29. Triton

Dieu des Vagues
À votre action de Mouvement : À chaque fois que votre Bâtitseur se déplace dans une case du bord du plateau, il peut immédiatement se déplacer à nouveau.



30. Zeus


Dieu du Ciel
À votre action de Construction : Votre Bâtitseur peut construire un bloc sous lui.



DIEUX TOISON D'OR

Match Incompatible

Non Recommandé Contre (N.R.C.) :

Le symbole  présent sur les cartes Dieux indique quels matchs sont non recommandés. Nous vous suggérons fortement de ne pas jouer ces Pouvoirs des Dieux contre lesquels ils sont non recommandés car ces matchs ne sont pas compatibles, intéressants, ou fortement déséquilibrés.



31. Aeolus

Dieu du Vent

À la Mise en Place :
Placez le Jeton Vent à côté du plateau et

orientez-le dans n'importe laquelle des huit directions possibles pour indiquer dans quelle direction souffle le Vent.

À la Fin de votre Tour : Orientez le Jeton Vent dans n'importe laquelle des huit directions.

À n'importe quel Mouvement : Les Bâtisseurs ne peuvent pas se déplacer dans la direction d'où provient le Vent.



32. Charybdis

Monstre du Tourbillon

À la Mise en Place :
Placez les deux Jetons Tourbillon sur votre carte Pouvoir des Dieux.

À la Fin de votre Tour : Vous pouvez placer un Jeton Tourbillon de votre carte Pouvoir des Dieux sur n'importe quelle case inoccupée du plateau.

Pendant la Partie : Lorsque les deux Jetons Tourbillon sont sur des cases inoccupées, un Bâtisseur qui se déplace sur une case contenant un Jeton Tourbillon doit immédiatement être déplacé sur la case contenant l'autre Jeton Tourbillon. Ce mouvement est considéré comme étant dans la même direction que le premier mouvement. Lorsqu'un bloc est construit sur un Jeton Tourbillon ou que celui-ci se retrouve enlevé du plateau, remplacez-le sur votre carte Pouvoir des Dieux.



33. Clio

Muse de l'Histoire

À votre action de Construction : Placez un Jeton Pièce sur les

3 premiers blocs que vos Bâtisseurs construisent.

Au Tour de votre Adversaire : Vos adversaires considèrent les cases contenant vos Jetons Pièce comme si elles contiennent seulement des dômes.

N.R.C. : Circe, Nemesis



34. Europa & Talus

Reine & Gardien Automate

À la Mise en Place :
Placez le Jeton Talus sur votre carte Pouvoir des Dieux.

À la Fin de votre Tour : Vous pouvez déplacer votre Jeton Talus sur une case inoccupée adjacente à votre Bâtisseur qui vient d'être déplacé.

Pendant la Partie : Tous les joueurs considèrent la case contenant le Jeton Talus comme si elle contient seulement un dôme.



35. Gaea

Déesse de la Terre

À la Mise en Place :
Prenez 2 Bâtisseurs supplémentaires de

vos couleurs et placez-les sur votre carte Pouvoir des Dieux.

À une action de Construction : Lorsqu'un Bâtisseur construit un dôme, Gaea peut immédiatement placer un Bâtisseur de sa carte Pouvoir des Dieux sur une case au niveau du sol adjacente au dôme.

N.R.C. : Atlas, Nemesis, Selene



36. Graee

Les Sorcières Grises

À la Mise en Place :
Lorsque vous placez vos Bâtisseurs, placez-en 3 de votre couleur.

À votre action de Construction : Vous choisissez lequel de vos Bâtisseurs construit.

N.R.C. : Nemesis



37. Hades

Dieu des Enfers

Au Tour de votre Adversaire :
Les Bâtisseurs adverses ne peuvent pas descendre de niveau.

N.R.C. : Pan



38. Harpies

Menaces Ailées

Au Tour de votre Adversaire :
À chaque fois qu'un Bâtisseur adverse se déplace, celui-ci est

obligé d'avancer dans la même direction que la fois précédente (orientez bien les Bâtisseurs lors des déplacements) jusqu'à ce qu'il monte de niveau ou que son chemin soit bloqué.

N.R.C. : Hermes, Triton



39. Hecate

Déesse de la Magie

À la Mise en Place :
Prenez le Mini Plateau

(A), l'Écran (B), et 2 Jetons Bâtisseurs. Cachez le Mini Plateau derrière l'Écran et placez secrètement vos Jetons Bâtisseurs sur le Mini Plateau pour représenter l'emplacement de vos Bâtisseurs sur le plateau. Placez vos Jetons Bâtisseurs en dernier.

Pendant votre Tour : Déplacez un Jeton Bâtisseur sur le Mini Plateau comme s'il était sur le plateau de jeu. Construisez sur le Plateau de jeu, comme normalement.

Pendant la Partie : Si un adversaire effectue une action qui ne serait pas légale en raison de la présence de vos Bâtisseurs secrets, alors son action est annulée et il perd le reste de son tour. Lorsque cela est possible, utilisez le pouvoir de votre adversaire à sa place pour que l'ensemble de son tour soit légal sans l'en informer.

N.R.C. : Charon, Circe



40. Moerae

Déeses du Destin

À la Mise en Place :
Prenez le Mini Plateau

(A), l'Écran (B), et le

Jeton Destin.

Choisissez secrètement derrière l'Écran, un carré de 2X2 comme Lieu du Destin en plaçant sur le Mini Plateau votre Jeton Destin. Lorsque vous placez vos Bâtisseurs, placez-en 3 de votre couleur.

Condition de Victoire : Si un Bâtisseur adverse essaye de gagner en se déplaçant dans une case de votre Lieu du Destin, alors vous gagnez instantanément.

N.R.C. : Hecate, Nemesis



41. Nemesis

Déesse de la Vengeance

À la Fin de votre Tour : Si aucun Bâtisseurs adverses n'est adjacent aux vôtres, vous pouvez obliger autant de Bâtisseurs adverses que possible à échanger de place avec vos Bâtisseurs.

N.R.C. : Aphrodite, Bia, Medusa, Terpsichore, Theseus



42. Siren

Nymphe charmante de la Mer

À la Mise en Place :
Placez le Jeton

Direction à côté du plateau et orientez-le dans une des 8 directions pour indiquer la direction du Chant de la Sirène.

Pendant votre Tour : Vous pouvez choisir de ne pas effectuer votre tour normalement. À la place, déplacez un ou plusieurs Bâtisseurs adverses d'une case dans la direction du Chant de la Sirène sur une case inoccupée de n'importe quel niveau.



43. Tartarus

Dieu des Abysses

À la Mise en Place :
Prenez le Mini Plateau

(A), l'Écran (B), et un Jeton Abysses. Placez vos Bâtisseurs en premier. Après que tous les Bâtisseurs adverses soient placés, cachez le Mini Plateau derrière l'Écran et placez secrètement votre Jeton Abysses sur une case inoccupée. Cette case est maintenant l'Abysses.

Condition de Défaite : Si n'importe quel Bâtisseur entre dans l'Abysses, son propriétaire perd immédiatement. Les Bâtisseurs ne peuvent pas gagner en entrant dans l'Abysses.

N.R.C. : Bia, Hecate, Moerae



44. Terpsichore

Muse de la Danse

Pendant votre Tour : Tous vos Bâtisseurs doivent se déplacer et ensuite construire.

N.R.C. : Hypnos, Limus, Tartarus

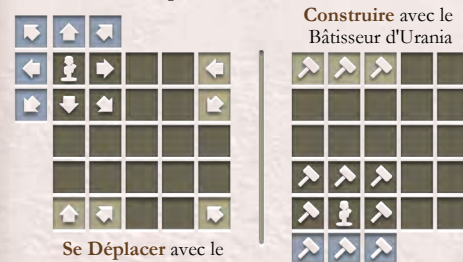


45. Urania

Muse de l'Astronomie

Pendant votre Tour : Lorsque vos Bâtisseurs se déplacent ou construisent, considérez les bords et les coins opposés du plateau comme étant adjacents dans les 8 directions.

N.R.C. : Aphrodite

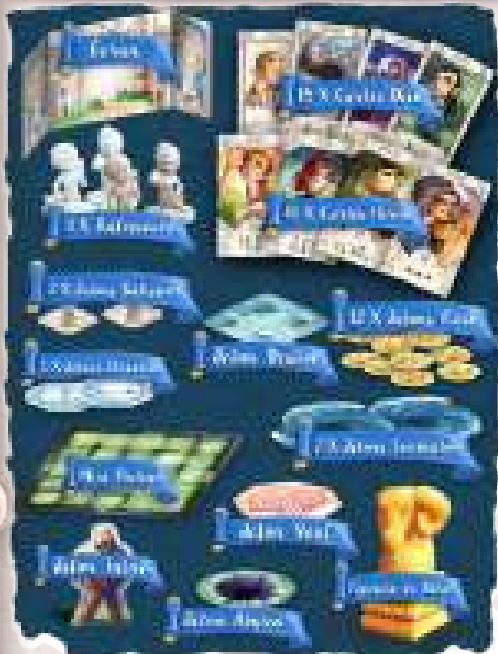


Se Déplacer avec le Bâtisseur d'Urania

GOLDEN FLEECE SANTORINI

LES HÉROS

Matériel



Variante de la Toison d'Or

La Variante de la Toison d'Or offre une expérience de jeu à 2 joueurs différente où la Figurine de Bélier accorde le bénéfice d'un Pouvoir des Dieux à celui qui la touche.



Mise en Place

Après avoir placé l'île, utilisez seulement les étapes 1 et 2 de la section "Mise en Place" de la page 1, puis effectuez les étapes suivantes :

- 3 Sélectionnez un Pouvoir des Dieux possédant l'icône de la Toison d'Or dans le coin en haut à droite, et placez-le à côté du plateau (les joueurs n'ont pas de Pouvoirs des Dieux individuels).
- 4 Le joueur le plus vieux commence en plaçant ses Bâtisseurs de la couleur de son choix sur des cases inoccupées du plateau. L'autre joueur place ensuite ses Bâtisseurs.
- 5 Le joueur qui a placé ses Bâtisseurs en premier, place la Figurine de Bélier sur une case inoccupée. L'autre joueur commence le premier tour de jeu.

Début d'un Tour

N'importe quel joueur, commençant son tour, avec un Bâtisseur adjacent à la Figurine de Bélier obtient le Pouvoir des Dieux pour le reste de son tour (incluant les pouvoirs de Fin de Tour).

Utilisation des Pouvoirs des Héros

Un Pouvoir de Héros est une capacité que vous pouvez effectuer qu'une seule fois par partie. Vous êtes le seul à pouvoir utiliser ce pouvoir, et aucun pouvoir adverse ne peut l'utiliser.

Un Pouvoir de Héros ne peut pas être utilisé dans la variante de la Toison d'Or. Les Pouvoirs de Héros sont uniquement utilisés dans les parties à 2 joueurs. Les Pouvoirs de Héros sont facilement identifiés par le dos des cartes en violet **A** et l'icône Casque **B** sur la bordure sur la face des cartes.

Mise en Place

Utilisez les instructions de la "Mise en Place des Pouvoirs des Dieux".

Les Pouvoirs de Héros sont souvent plus faibles que les Pouvoirs des Dieux.

Pour des parties équilibrées, nous recommandons de jouer des Pouvoirs de Héros uniquement contre d'autres Pouvoirs de Héros.

Les Pouvoirs de Héros peuvent également être utilisés pour équilibrer les parties entre des joueurs de compétences inégales, où les joueurs avec le plus d'expérience sont encouragés à choisir un Pouvoir de Héros pour eux-même et un Pouvoir des Dieux pour leur adversaire.



46. Achilles

Guerrier Volatile

Pendant votre Tour : Une seule fois, votre Bâtisseur construit avant et après son déplacement.



47. Adonis

Irrésistiblement Beau

À la Fin de votre Tour : Une seule fois, choisissez un Bâtisseur adverse. Si cela est possible, ce Bâtisseur doit être adjacent à l'un de vos Bâtisseurs à la fin de son prochain tour.



48. Atalanta

Chasseresse Rapide

À votre action de Mouvement : Une seule fois, votre Bâtisseur se déplace autant de fois que vous le souhaitez.



49. Bellerophon

Dresseur de Pégase

À votre action de Mouvement : Une seule fois, votre Bâtisseur peut monter de deux niveaux.



50. Heracles

Personne réalisant de Grands Actes

À la Fin de votre Tour : Une seule fois, vos Bâtisseurs construits n'importe quel nombre de dômes (même zéro) à n'importe quel niveau.



51. Jason

Leader des Argonautes

À la Mise en Place : Prenez un Bâtisseur supplémentaire de votre couleur. Placez-le sur

votre carte Pouvoir de Héros jusqu'à son utilisation.

Pendant votre Tour : Une seule fois, à la place de votre tour normal, placez votre Bâtisseur sur une case inoccupée du bord du plateau, au niveau du sol. Ce Bâtisseur doit construire.



52. Medea

Puissante Sorcière

À la Fin de votre Tour : Une seule fois, retirez un bloc sous n'importe quel nombre de Bâtisseurs adjacents à votre

Bâtisseur qui ne s'est pas déplacé. Vous enlevez également les Jetons présent sur les blocs.



53. Odysseus

Leader Rusé

Au Début de votre Tour : Une seule fois, placez dans les coins du plateau, sur des cases

inoccupées, n'importe quel nombre de Bâtisseurs adverse adjacents à vos Bâtisseurs.



54. Polyphemus

Cyclope Gigantesque

À la Fin de votre Tour : Une seule fois, votre Bâtisseur peut construire jusqu'à 2

dômes à n'importe quel niveau sur des cases inoccupées du plateau.



55. Theseus

Tueur de Minotaure

À la Fin de votre Tour : Une seule fois, si au moins l'un de vos Bâtisseurs est exactement 2 niveaux en dessous d'un

ou plusieurs Bâtisseurs adverses adjacents, alors enlevez l'un de ces Bâtisseurs adverses de la partie.







3 & 4 Joueurs

Santorini est un meilleur jeu à 2 joueurs. Cependant, nous avons inclus les règles pour 3 et 4 joueurs au cas où vous souhaiteriez jouer avec plus de monde.

Lorsque vous jouez à 3 ou 4 joueurs, toutes les règles à 2 joueurs s'appliquent, avec les ajustements suivants :

Mise en Place

Pour les jeux à 3 ou 4 joueurs, vous devez jouer avec les Pouvoirs des Dieux. Lorsque vous choisissez avec quels Pouvoirs des Dieux jouer, ceux-ci doivent posséder l'icône  lorsque vous jouez à 3 joueurs, ou l'icône  lorsque vous jouez à 4 joueurs.

3 Joueurs

Si vous vous retrouvez bloqué dans une partie à 3 joueurs, enlevez immédiatement vos Bâtisseurs, Pions, et votre Pouvoir des Dieux du jeu. Le jeu se poursuit entre les joueurs restants.

4 Joueurs (Jeu en Équipes)

Vous jouez en équipes de 2 joueurs, qui se partagent le contrôle de 2 Bâtisseurs. Les coéquipiers doivent être assis de façon à pouvoir alterner les tours d'équipes. Chaque joueur possède un Pouvoir des Dieux. Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir de votre coéquipier.

Durant la mise en place, le premier joueur de votre équipe place vos Bâtisseurs. Le second joueur commence le premier tour.

Si un joueur obtient une condition de victoire, son équipe gagne, et inversement.

FOR MORE MIND CANDY VISIT
ROXLEY.COM

Glossaire

Bloc : C'est une partie d'une tour et se place sur une case du plateau. Lorsque vous construisez, placez les blocs du plus grand au plus petit pour qu'ils s'empilent. Comme référence, regardez le diagramme d'une "Tour Complète" sur la première page.

Tour Complète : Comprend exactement trois blocs et un dôme.

Dôme : C'est le niveau le plus haut d'une Tour. On ne peut rien construire sur un Dôme. Un dôme peut seulement être construit au dessus d'un troisième niveau, à moins qu'autre chose ne soit spécifié par un Pouvoir d'un Dieu ou d'un Héros.

Adjacente : Chaque case est entourée de huit autres cases. Elles sont appelées cases adjacentes.

Case Occupée : C'est une case contenant un Bâtisseur ou un dôme.

Case de Bordure : C'est l'une des 16 cases se trouvant sur le bord du plateau.

Jeton : C'est un marqueur spécifique d'un Pouvoir d'un Dieu ou d'un Héros. Vous ne pouvez pas placer de Jeton sur une case occupée ou contenant un autre Jeton. Enlevez les Jetons du plateau lorsqu'un bloc est placé dessus.

Bâtisseur Fixe : C'est un Bâtisseur qui ne s'est pas déplacé pendant votre tour.

Case inoccupée : C'est une case ne contenant pas de Bâtisseur ou de dôme.

Crédits

Conception du Jeu : Gordon Hamilton alias Dr Pickle. Pour plus de puzzles, jeux et problèmes non-résolus, visitez mathpickle.com

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

Conception Graphique et du

Produit : Gavan Brown

Éditeurs du livre de Règles : Michael Van Biesbrouck, Simon Rourke, Lee Mitchell, Richard Castle, Mario Radmilovic, Patrick Dombrowski, Duncan Hecht, Paul Saxberg

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

Développement de l'Application : Stefano Giugliano

Vidéos Tutorielles : Joe McDaid

Contributions au Développement

Michael Van Biesbrouck : Adonis, Jason, Hestia
Simon Rourke : Europa et Talus
Joe McDaid : Variante de la Toison d'Or
Keefer Hamilton : Hephaestus
Arya Asakura : Hera
Paul Saxberg : Chaos, Moerae
Will Fordham : Odysseus
Matt Tolman : Zeus

Traduction Française : Millet Xavier (Tellim)

