



SANTORINI

DR. GORDON HAMILTON



SANTORINI

MISE EN PLACE

Pour choisir les dieux, faites comme bon vous semble, vous pouvez aussi en Piocher 5 à chaque joueurs puis en Défausser 2 et donner les 3 derniers à l'autre joueur qui en choisira 1.

Déterminer un Premier joueur qui positionnera ses Bâisseurs n'importe où sur le Plateau. Ensuite le deuxième joueur positionne ses Bâisseurs ou il veut.

JOUER A SANTORINI

Les joueurs jouent tour à tour. Sur votre tour vous devez performer un Action Mouvement suivi d'un Action Construire, dans cet ordre.

1. **Mouvement** – Bougez l'un de vos Bâisseurs dans l'un des 8 cases adjacentes. Vous pouvez bouger sur le même niveau, ou monter d'un niveau, ou descendre de 1,2 ou 3 niveaux tant que la case n'Est pas occupé.

2. **Construire** – Placer un block sur n'importe quelle case adjacente, et libre, au Bâisseur que vous avez bougé pendant votre Action Mouvement. Vous devez placer le Bloc approprié au niveau que vous Bâissez (Bloc pour les 3 premiers niveaux, dôme pour le 4ièm niveau). Les Bâisseurs ne peuvent Bâtir ou Bouger sur un Dôme. Une tour ne peut donc jamais dépasser 3 bloc et 1 dômes

COMMENT GAGNER

1. Si un de vos Bâisseur grimpe au 3ièm niveau pendant votre Action Mouvement, vous gagnez instantanément
2. Si votre adversaire est incapable de performer leur action Mouvement ou Action Construire, ils sont automatiquement éliminé et vous gagnez!

Vous êtes maintenant prêt à commencer!

DIEUX ET HEROS

DIEU

Le pouvoir des dieux est toujours fonctionnel, il est cependant facultative sauf si spécifié autrement. Les dieux changent considérablement chaque partie

Pour débiter voici les duos recommandés -

- Artemis vs Atlas
- Athena vs Pan

HÉRO

Le pouvoir des héros est à utilisation unique, vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois pendant la partie. Vous seul pouvez utiliser votre pouvoir, aucun pouvoir adverse ne peut vous forcer à l'utiliser.

GLOSSAIRE

[Adjacent] : Une des 8 cases entourant votre Bâtitseur

[Bloc] : Un bloc est un morceau de tour et forme un espace sur le plateau

[Espace Occupé] : Espace contenant un Bâtitseur

[Jetons] : Token disponibles, si vous avez 2 personnages qui utilisent des Jetons, utiliser 2 couleurs différentes

[Petit plateau] : Mini plateau 5x5 utilisé avec Hecate pour suivre les mouvements


[Rose des Vents] : Planche illustrant les 8 directions (Nord, Nord-Est, Est, Sud-Est, Sud, Sud-Ouest, Ouest, Nord-Ouest)

[Tour complète] : Construction qui comprend 3 Blocs et 1 Dôme

[Vide] : Un case ne contenant ni dôme, ni Bâtitseur


AIDE DE JEU

AEOLUS DIEU




À la fin de votre tour, choisissez une direction sur la rose des vents, personne, incluant vous-mêmes, ne peut bouger dans cette direction

ATLAS DIEU




Pendant votre Action Construire, vous pouvez placer un dôme au lieu d'un bloc

APHRODITE DIEU



Si un Bâtitteur ennemis commence son Action Mouvement adjacent à l'un de vos Bâtitteur, il doit terminer son Action Mouvement adjacent à l'un de vos Bâtitteur

BIA DIEU




Pendant votre Action Mouvement, vous pouvez déplacer sur une case contenant un Bâtitteur adverse, si celui-ci peut reculer d'une case en ligne droite et que celle-ci est libre, peu importe le niveau

APOLLO DIEU




À la place de votre Action Mouvement, échangez votre position avec un Bâtitteur adverse adjacent se trouvant à un maximum de 1 niveau plus élevé

CHARON DIEU




À la place de votre Action Mouvement, vous pouvez déplacer un Bâtitteur ennemis adjacent, par-dessus votre Bâtitteur, vers la case directement à l'opposé

ARES DIEU




À la fin de votre tour, vous pouvez retirer un bloc inoccupé, adjacent à votre Bâtitteur qui n'a pas bougé. Seuls les dômes ne peuvent être retirés

CHARYBDIS DIEU




Vous commencez avec 2 Jetons. À la fin de votre tour, vous pouvez placer 1 Jeton sur une case libre du plateau. Un Jeton est retiré du plateau si un bloc est construit au dessus. Tant que les 2 Jetons sont sur le Plateau, un Pion, qui fait un mouvement sur un de ceux-ci, est déplacé sur l'autre Jeton

ARTEMIS DIEU




Vous pouvez faire 2 fois l'Action Mouvement, avec le même Bâtitteur, avant de construire

CHRONOS DIEU




Vous gagnez si au moins 5 tours sont complétés sur le plateau

ATHENA DIEU



Si un de vos Bâtitteur est monté d'un niveau pendant votre dernière Action Mouvement, aucun autre Bâtitteur ne peut monter d'un niveau jusqu'à votre prochain tour

CLIO DIEU



Déposez un Jeton sur les 3 premiers blocs que vous construisez, retirez les si vous construisez au-dessus. Les Bâtitteurs adverse ne peuvent se déplacer ou construire sur vos Jetons

AIDE DE JEU



DEMETER

DIEU

Vous pouvez performer l'Action Construire 2 fois, sur des cases différentes



HECATE

DIEU

Votre position est secrète. Vous utilisez le petit plateau pour retenir la position de vos Bâtisseurs. Si votre adversaire tente de bouger ou de construire sur une case contenant un de vos Bâtisseurs, l'Action est annulée et leur tour se termine immédiatement



DIONYSUS

DIEU

Après avoir placé un dôme, vous pouvez prendre un tour supplémentaire comme si vous étiez un autre joueur. Performez le tour en utilisant un de leur Bâtisseur adverse comme si c'était leur tour, utilisant leur pouvoir et voyant toutes informations secrète



HERA

DIEU

Votre adversaire ne peut gagner la partie en utilisant un Action Mouvement sauf si la case où ils se déplacent est adjacente à l'un de vos Bâtisseurs



EROS

DIEU

Vous commencez la partie avec vos Bâtisseurs dans les coins opposés. Vous gagnez aussi la partie si, à la fin de votre Action Mouvement, vos Bâtisseurs sont adjacents l'un de l'autre et sur le premier niveau



HERMES

DIEU

Au lieu de votre tour normal, vous pouvez performer autant d'Action Mouvement que vous le voulez, avec vos deux Bâtisseurs. Si vous faites cela, vos Bâtisseurs ne peuvent descendre ou monter de niveau. Ensuite vous pouvez faire votre Action Construire avec l'un des 2



GAIA

DIEU

Vous commencez la partie avec 4 Bâtisseurs



LIMOS

DIEU

Votre adversaire ne peut construire au sol, premier et deuxième niveau sur les cases adjacentes à l'un de vos Bâtisseurs



GRAEA

DIEU

Vous commencez la partie avec 3 Bâtisseurs. Vous pouvez performer l'Action Construire en utilisant l'un de vos Bâtisseurs n'ayant pas bougé



MEDUSA

DIEU

Vous pouvez retirer du jeu et remplacer par un bloc les Bâtisseurs adverse qui sont adjacents et à un niveau inférieur de l'un de vos Bâtisseurs



HADES

DIEU

Les Bâtisseurs ennemis ne peuvent pas descendre d'exactlyement 1 niveau pendant un Action Mouvement



MORPHEUS

DIEU

Au début de chacun de vos tours, vous recevez un Jeton. Pendant votre Action Construire, vous pouvez placer autant de bloc que vous le voulez (même 0), mais vous devez dépenser 1 Jeton pour chaque bloc placé ainsi.

AIDE DE JEU



NEMESIS

DIEU

Au lieu de votre tour normal, si aucun Bâtitseurs adverse n'est adjacent à vos Bâtitseurs, vous pouvez échanger de positions avec autant de vos Bâtitseurs qu'il est possible avec les leurs



ACHILLES

HERO

Une seule fois: Vous pouvez performer une Action Construire additionnel avant votre Action Mouvement



PAN

DIEU

Vous gagnez si vous descendez exactement 2 niveaux



ATALANTA

HERO

Une seule fois: Vous pouvez performer autant d'Action Mouvement, avec le même Bâtitseur, que vous le voulez



PERSÉPHONE

DIEU

Si un des Bâtitseurs de votre adversaire peut monter d'un niveau, il doit choisir celui-ci et il doit monter de niveau pendant son Action Mouvement



BELLEROPHON

HERO

Une seule fois: À la place de votre Action Mouvement normal, vous pouvez monter de 2 niveaux



POSEIDON

DIEU

À la fin de votre tour, si votre Bâtitseur qui n'a pas bougé est au niveau du sol, vous pouvez faire jusqu'à 3 Action Construire avec celui-ci



HÉRACLES

HERO

Une seule fois: Vous pouvez performer autant d'Action Construire que vous le voulez, en plaçant des dômes au lieu des blocs



SELENE

DIEU

Pendant votre Action Construire, vous pouvez placer un dôme au lieu d'un bloc avec votre Bâtitseuse, même si c'est votre autre Pion qui a effectué l'Action Mouvement



POLYPHEMUS

HERO

Une seule fois: En addition a votre Action Construire normale, placer jusqu'à 2 dômes sur n'importe quelle case libre du plateau et ce, sur n'importe quel niveau



TRITON

DIEU

Pendant votre Action Mouvement, tant et aussi longtemps que votre Bâtitseur se déplace sur une des 16 cases en bordure du plateau, il peut effectuer un Action Mouvement supplémentaire



THESEUS

HERO

Une seule fois: À la fin de votre tour, si un de vos Bâtitseurs est adjacent et exactement 2 niveaux inférieur à un Bâtitseur ennemi, retirer le Bâtitseur ennemi