

NL



SANTORINI™

Download de nieuwste versie van www.spinmaster.com/santorini

Spin Master behoudt zich het recht voor de website www.spinmaster.com/santorini wanneer gewenst buiten gebruik te stellen.

Copyright 2017 Roxley Games. Alle rechten wereldwijd voorbehouden.

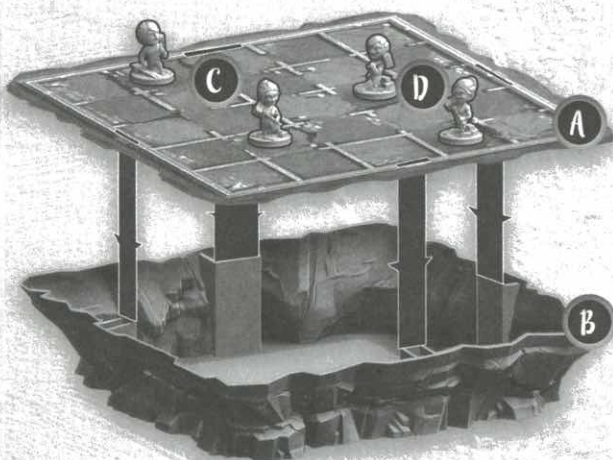
Hulp nodig?

Videotutorials Ga naar spinmastergames.com voor videotutorials met speluitleg en andere handige tips!

Beginnersspel voor twee spelers We raden je aan om verschillende potjes te spelen volgens de regels op deze pagina. Lees pas verder als je klaar bent voor de volgende stap!

Opstelling

- 1 Plaats het eilandbord **A** boven op de langere zijde van de klifbasis **B** en gebruik de lange en korte lipjes om het bord goed uit te lijnen en te plaatsen.
- 2 Elke speler kiest een set van twee arbeiders met dezelfde kleur. De jongste speler is de startspeler en plaatst twee arbeiders **C** met de gekozen kleur op een van de lege vakjes op het bord. De andere speler plaatst vervolgens zijn of haar arbeiders **D**.
- 3 Leg de kaarten met goddelijke krachten opzij. Deze worden niet gebruikt in een beginnersspel.



Uitleg

De spelers spelen om de beurt, waarbij de startspeler die het eerst zijn of haar arbeiders had geplaatst, mag beginnen. Als het jouw beurt is, kies je een van je arbeiders. Verplaats deze arbeider en ga daarna (in die volgorde) bouwen met de gekozen arbeider.

Verplaats je gekozen arbeider naar een van de (maximaal) acht aangrenzende vakjes

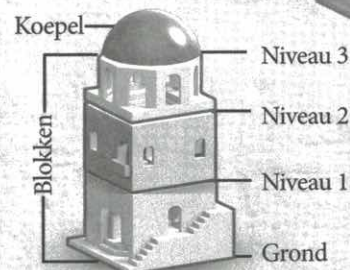
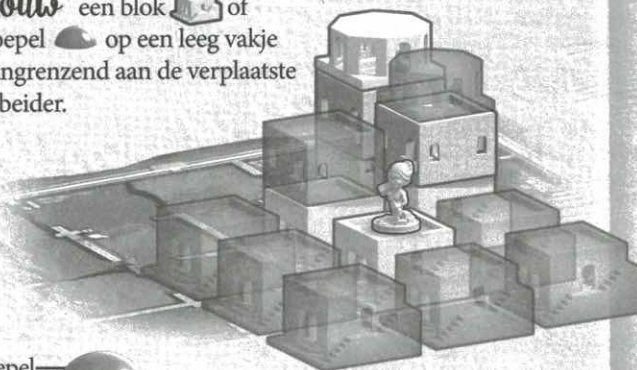


Een arbeider mag maximaal één niveau omhoog of een willekeurig aantal niveaus omlaag worden verplaatst, of op hetzelfde niveau blijven. Een arbeider mag niet meer dan één niveau omhoog gaan.



Je mag je arbeider naar een leeg aangrenzend vakje verplaatsen, ook naar blokken die niet door jou zijn gebouwd. (Leeg: bevat geen arbeider of koepel).

Bouw een blok of koepel op een leeg vakje aangrenzend aan de verplaatste arbeider.



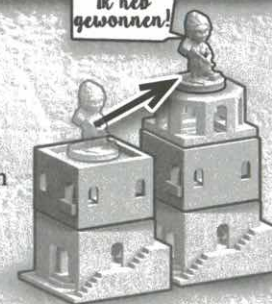
Een voltooide toren

Je kunt tot een onbeperkt aantal niveaus hoog bouwen, maar je **moet** de juiste blokvorm of koepel kiezen voor het niveau dat wordt gebouwd (zie het overzicht links). Een toren met 3 blokken en een koepel wordt beschouwd als een 'voltooide toren'.

Het spel winnen

- 1 Als een van je arbeiders niveau 3 beklimt tijdens jouw beurt, win je **onmiddellijk!**
- 2 Je **moet** altijd een zet doen en vervolgens bouwen tijdens je beurt. Als dit niet mogelijk is, verlies je het spel.

Ik heb gewonnen!



Je bent nu klaar om het beginnersspel voor twee spelers te spelen! We raden je aan om verschillende potjes te spelen volgens deze regels. Lees pas verder als je klaar bent!

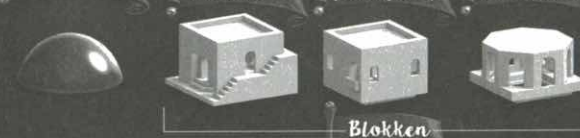
Inhoud

18 koepels

22 blokken (niveau 1)

18 blokken (niveau 2)

14 blokken (niveau 3)



Blokken

1 klifbasis



1 eilandbord

30 goddelijke krachten



6 arbeiders (3 kleuren)



EENVOUDIGE GODEN

Gebruik van goddelijke krachten

Zodra je een paar potjes voor twee spelers hebt gespeeld volgens de regels op de voorpagina van het regelboek, raden we je aan om goddelijke krachten te gebruiken.

Goddelijke krachten zijn kaarten die je een bepaalde kracht **A** verlenen die je in het hele spel kunt gebruiken. Veel goddelijke krachten veranderen de manier waarop arbeiders zich verplaatsen en bouwen.

Gebruik van goddelijke krachten

Nadat je het eiland hebt opgesteld volgens uitsluitend stap 1 van de paragraaf 'Opstelling' op pagina 1, doe je het volgende:

- De uitdager (de speler die het 'goddelijkst' is) kiest goddelijke krachten gelijk aan het aantal spelers en legt deze uit volgens het regelboek (zoek ze via het symbooltje en indexnummer **B**).
- Iedereen kiest met de klok mee een goddelijke kracht en plaatst deze in zijn of haar gebied. De uitdager ontvangt de laatste goddelijke kracht.
- De uitdager kiest een startspeler (en mag daarbij ook zichzelf kiezen). De startspeler plaatst 2 arbeiders met de gekozen kleur op een leeg vakje op het bord. De andere spelers plaatsen met de klok mee al hun arbeiders.



OPMERKING: als je een spel voor 3 spelers (3) of 4 spelers (4) speelt, zorg er dan voor dat er net zoveel goddelijke krachten zijn als spelers **C**. In spellen voor 2 spelers mag je alle goddelijke krachten gebruiken.

Goddelijke krachten gebruiken

De **Normale regels** en voorwaarden zijn nog steeds van toepassing als je een goddelijke kracht gebruikt, met uitzondering van de specifieke wijzigingen die worden aangegeven door de goddelijke kracht.

Je moet gehoorzamen aan alles wat de goddelijke kracht voorschrijft (alles wat je 'niet mag' of 'juist moet' doen), anders verlies je het spel.

Koepels zijn geen blokken. Als de beschrijving van de goddelijke kracht aangeeft dat deze invloed heeft op blokken, geldt dat niet voor koepels.

'Gewongen' is niet 'verplaatst'. Door sommige goddelijke krachten moeten arbeiders 'gedwongen' naar een ander vakje verhuizen. Een arbeider die gedwongen wordt, is **niet** verplaatst.

Onthoud: om te winnen door het derde niveau te bereiken, moet je arbeider worden verplaatst tijdens **jouw** beurt. Als je arbeider wordt gedwongen om naar het derde niveau te gaan, win je het spel dus niet. Ook door te verplaatsen van het ene vakje naar een ander vakje op het derde niveau levert je de winst niet op.

Goddelijke krachten zijn van toepassing of worden op een bepaald moment geactiveerd op basis van wat wordt aangegeven in het begin in de beschrijving van de goddelijke kracht.

Bijvoorbeeld Apollo's goddelijke kracht begint met 'jouw zet'. Dit betekent dat als je Apollo's goddelijke kracht bezit, je deze alleen kunt gebruiken tijdens de verplaatsingsfase van **jouw** beurt.

De tekst in de beschrijving van een goddelijke kracht is geschreven vanuit het perspectief van de speler die de goddelijke kracht bezit. Telkens als het gaat over een 'tegenstander' in de beschrijving van een goddelijke kracht, wordt gerefereerd aan de tegenstander van de speler met de goddelijke kracht.

Er moet een **extra opstelling** plaatsvinden als je gekozen goddelijke kracht het woord 'opstelling' bevat in de beschrijving. Extra opstellingen worden op volgorde van beurten uitgevoerd, beginnend met de startspeler, voordat de spelers hun arbeiders plaatsen (tenzij anders aangegeven in de tekst over de 'opstelling').

Een paar goddelijke krachten vermelden **extra winstvoorwaarden**. Naast winnen door het derde niveau te bereiken tijdens je beurt, kun je ook winnen door te voldoen aan de genoemde 'winstvoorwaarde'.

Verbannen vs. Als je in de toekomst een Santorini-uitbreiding koopt, zul je merken dat bepaalde goden een **+** bevatten om verbannen combinaties aan te geven. We raden je af om een goddelijke kracht tegen een van de verbannen goden te spelen, omdat de combinatie niet compatibel, niet interessant of sterk uit balans is. Eventuele regels met betrekking tot tokens en heldenkrachten zijn van toepassing op de gameplay met het toekomstige uitbreidingspakket.

Kaarten met eenvoudige goddelijke krachten
We raden je aan om de eerste potjes de eenvoudige goddelijke krachten die hieronder staan vermeld te gebruiken, gemarkeerd door de hibiscusbloem.



1. Apollo

God van de muziek

Jouw zet: je arbeider mag naar het vakje van een arbeider van een tegenstander worden verplaatst

(volgens de normale verplaatsingsregels) en de andere arbeider dwingen naar het vakje te gaan dat jouw arbeider zojuist heeft verlaten (wisselen van plaats).



2. Artemis

Godin van de jacht

Jouw zet: je arbeider mag nog een keer verplaatst worden, maar niet terug naar het vakje waarop hij is gestart.



3. Athena (Athene)

Godin van de wijsheid

Beurt van de tegenstander: als een van je arbeiders omhoog is gegaan tijdens je laatste beurt,

kunnen arbeiders van je tegenstander niet omhoog gaan tijdens deze beurt.



4. Atlas

Titaan met de hemel op zijn schouders

Jouw bouw: je arbeider mag een koepel bouwen op elk niveau, inclusief op de begane grond.



5. Demeter

Godin van de oogst

Jouw bouw: je arbeider mag nog een keer bouwen, maar niet op hetzelfde vakje.



6. Hephaestus (Hephaistos)

God van de smeden

Jouw bouw: je arbeider mag nog een extra blok bouwen (geen koepel) boven op je eerste blok.



7. Hermes

God van de reizigers

Jouw beurt: als jouw arbeiders niet omhoog of omlaag gaan, mogen ze elk een willekeurig aantal keer verplaatsen (ook nul keer) en vervolgens bouwen.



8. Minotaur (Minotaurus)

Monster met stierenkop

Jouw beurt: je arbeider mag naar een vakje met een arbeider van je tegenstander worden verplaatst (volgens de normale verplaatsingsregels), als het volgende vakje in dezelfde richting leeg is. De betreffende arbeider wordt gedwongen om naar dat vakje te verhuizen (ongeacht het niveau).



9. Pan

God van de natuur

Winstvoorwaarde: je wint ook als je arbeider twee of meer niveaus is gedaald.



10. Prometheus

Titaan en weldoener van mensen

Jouw beurt: als je arbeider niet omhoog gaat, mag hij zowel voor als na het verplaatsen bouwen.



@GEAVANCEERDE GODEN



@ 11. Aphrodite (Afreodite)

Godin van de liefde

Willekeurige zet: als een arbeider van de tegenstander zijn beurt begint als buur van een van jouw arbeiders, moet zijn laatste zet naar een vakje zijn dat grenst aan een van jouw arbeiders.



@ 12. Ares

God van de oorlog

Einde van jouw beurt: je mag een leeg blok (geen koepel) grenzend aan je niet-verplaatste arbeider verwijderen. Je verwijdert dan ook alle tokens op het blok.



@ 13. Bia

Godin van geweld

Opstelling: plaats eerst je arbeiders. Je arbeiders moeten in afgebakende vakjes worden geplaatst.
Jouw zet: als je arbeider naar een vakje wordt verplaatst en het volgende vakje in dezelfde richting bezet wordt door een arbeider van de tegenstander (op welk niveau dan ook), wordt de arbeider van de tegenstander verwijderd uit het spel.



@ 14. Chaos

Oerleegte

Opstelling: schud alle niet-gebruikte kaarten met eenvoudige goddelijke krachten (met een ☛-symbooltje) tot een stapel in je speelgebied. Trek de bovenste kaart met goddelijke kracht en leg deze open naast de stapel.
Op elk moment: je beschikt over de kracht van de open kaart met goddelijke kracht. Je moet je huidige kaart met goddelijke kracht weggooien en een nieuwe trekken na elke beurt, waarin je ten minste één koepel bouwt om een voltooide toren te maken. Als je geen kaarten met goddelijke krachten meer hebt, schud je ze om een nieuwe stapel te maken en trek je de bovenste kaart.



@ 15. Charon

Veerman naar de onderwereld

Jouw zet: voordat je arbeider wordt verplaatst, mag je een aangrenzende vijandelijke arbeider dwingen te verplaatsen naar het vakje precies aan de andere kant van jouw arbeider, als dat vakje tenminste leeg is.



@ 16. Chronus (Chronos)

God van de tijd

Winstvoorwaarde: je wint ook als er ten minste vijf voltooide torens op het bord staan.



@ 17. Circe

Goddelijke verleidster

Begin van jouw beurt: als de arbeiders van een tegenstander geen burens van elkaar zijn, mag jij alleen zijn of haar kaartkracht gebruiken tot je volgende beurt.



@ 18. Dionysus (Dionysos)

God van de wijn

Jouw bouw: telkens als een arbeider onder jouw controle een voltooide toren bouwt, mag je nog een keer met een vijandelijke arbeider in plaats met een van jezelf. Tijdens deze extra beurten kan geen enkele speler winnen.



@ 19. Eros

God van het verlangen

Opstelling: plaats je arbeiders op tegenoverliggende randen van het bord.
Winstvoorwaarde: je wint ook als een van je arbeiders naar een vakje wordt verhuisd dat grenst aan dat van je andere arbeider en beide zich boven op blokniveau 1 bevinden (of op hetzelfde niveau zijn in een spel voor drie spelers).



@ 20. Hera

Godin van het huwelijk

Beurt van de tegenstander: een tegenstander kan niet winnen door naar een grensvakje te gaan.



@ 21. Hestia

Godin van haard en huis

Jouw bouw: je arbeider mag nog een keer bouwen. Je kunt deze extra constructie niet op een grensvakje plaatsen.



@ 22. Hypnos (Hypnos)

God van de slaap

Begin van de beurt van de tegenstander: als een van de arbeiders van je tegenstander hoger is dan alle andere, kan deze niet worden verplaatst.



@ 23. Limos (Limos)

Godin van de honger

Beurt van de tegenstander: arbeiders van de tegenstander mogen niet bouwen op vakjes die grenzen aan die van jouw arbeiders, tenzij ze een koepel bouwen om een volledige toren te maken.



@ 24. Medusa

Gorgo die versteent

Einde van jouw beurt: als de arbeiders van je tegenstander lager gelegen vakjes bezetten, vervang je ze allemaal door blokken en verwijder je ze uit het spel.



@ 25. Morpheus

God van dromen

Begin van jouw beurt: plaats een blok of een koepel op je kaart met goddelijke kracht.

Jouw bouw: je arbeider kan niet normaal bouwen. Gebruik in plaats daarvan een willekeurig aantal blokken of koepels van je kaart met goddelijke kracht (zelfs nul) en bouw net zo veel keer. **Let op:** blokken en koepels op de kaart met goddelijke kracht zijn net geld; elke speler kan ze op elk moment ruilen voor een andere vorm uit de algemene voorraad.



@ 26. Persephone

Godin van het voorjaar

Beurt van de tegenstander: indien mogelijk moet ten minste één arbeider omhoog gaan tijdens deze beurt.



@ 27. Poseidon

God van de zee

Einde van jouw beurt: als je niet-verplaatste arbeider zich op de begane grond bevindt, mag hij tot drie keer op aangrenzende vakjes bouwen.



@ 28. Selene

Godin van de maan

Opstelling: plaats een mannelijke en een vrouwelijke arbeider met jouw kleur.



@ 29. Triton

God van de golven

Jouw zet: telkens als je arbeider naar een grensvakje wordt verplaatst (op de begane grond of op een blok), mag hij direct weer worden verplaatst.

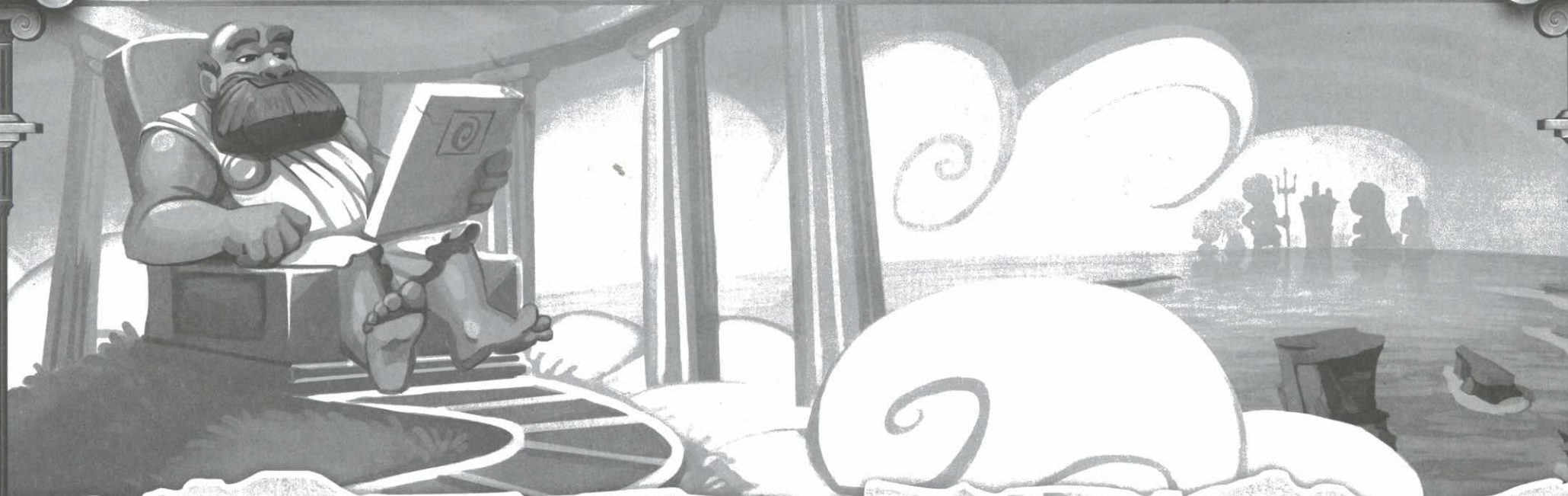


@ 30. Zeus

God van de hemel

Jouw bouw: je arbeider mag onder zichzelf op zijn huidige vakje bouwen, en zich zo één niveau omhoog dwingen. Je wint niet als je jezelf omhoog dwingt naar het derde niveau.





3-4 spelers

Santorini kan het best met twee spelers worden gespeeld. We hebben echter ook regels voor drie en vier spelers toegevoegd, voor als je met meer mensen wilt spelen.

Als je met drie of vier spelers speelt, zijn alle regels voor twee spelers van toepassing, met de volgende aanpassingen:

Opstelling

Voor potjes met drie en vier spelers, moet je de kaarten met goddelijke krachten gebruiken. Als je kiest met welke kaarten met goddelijke krachten je gaat spelen, moeten deze allemaal zijn voorzien van een -symbool als je een spel voor drie spelers speelt, of een -symbool bij een spel voor vier spelers.

3 spelers

Als je een spel voor drie spelers verliest, verwijder je onmiddellijk je arbeiders, tokens en kaarten met goddelijke krachten uit het spel. Als er maar één speler overblijft, wint deze speler.

4 spelers (teamspel)

Je speelt in teams van twee spelers, die de controle delen over twee arbeiders. Teamgenoten moeten tegenover elkaar zitten (teams wisselen van beurt). Elke speler heeft een eigen kaart met goddelijke kracht. Je mag niet de kracht van je teamgenoot gebruiken.

Tijdens de opstellingsfase plaatst de eerste speler van je team de arbeiders. De tweede speler van je team is als eerste aan de beurt.

Als een speler wint, wint het betreffende team. Als een speler verliest, verliest het betreffende team.

© 2017 Roxley Games. Alle rechten wereldwijd voorbehouden.

Geproduceerd en gedistribueerd onder licentie van Spin Master Ltd.

Spin Master-logo en © 2017 Spin Master Ltd. Alle rechten voorbehouden.

SANTORINI™ is een handelsmerk van Gordon Hamilton en wordt onder licentie gebruikt.

SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA

Imported into EU by / Importé dans l'UE par SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L., 20 RUE DES PEUPLIERS, L-2328, LUXEMBOURG.

www.spinmastergames.com

T34307_0003_20095149_GML_IS_R1_Dutch

Woordenlijst

Blok: een deel van een toren, geeft vorm aan een vakje op het bord. Als je bouwt, plaats je blokken van groot naar klein, zodat je ze kunt stapelen. Bekijk ter referentie het overzicht 'voltooid toren' op de voorpagina. Blokken zijn er in een onuitputtelijke hoeveelheid. Als je geen blokken van een bepaald type meer hebt, verwijder je een voltooid toren van het bord en plaats je een koepel op de grond ter vervanging.

Voltooid toren: bestaat uit precies drie blokken en een koepel.

Koepel: het bovenste niveau van een toren. Je mag niets boven op koepels plaatsen. Je mag een koepel alleen boven op het derde niveau bouwen, tenzij anders aangegeven door een goddelijke of heldenkracht.

Aangrenzend: elk vakje heeft acht aangrenzende vakjes. Dit worden de aangrenzende vakjes genoemd.

Bezet vakje: een vakje met een arbeider of een koepel.

Grensvakje: een van de 16 vakjes langs de rand van het bord.

Token: een markering van een goddelijke of heldenkracht. Je mag geen token op een vakje leggen dat bezet is of een andere token bevat. Verwijder tokens van het bord als er blokken op worden geplaatst.

Niet-verplaatste arbeider: een arbeider die niet is verplaatst tijdens je beurt.

Leeg vakje: een vakje zonder een arbeider of koepel.



⚠ WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR - Kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



Credits

Spelontwerp: Gordon Hamilton aka Dr. Pickle. Ga voor meer puzzels, spelletjes en onopgeloste problemen naar mathpickle.com

Prachtige vormgeving: David Forest & Lina Cossette (mrcuddington.com)

Product-/grafisch ontwerp: Gavan Brown

Brijlante editors regelboek: Michael Van Biesbrouck, Simon Rourke, Lee Mitchell, Richard Castle, Mario Radmilovic, Patrick Dombrowski, Duncan Hecht, Paul Saxberg

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

App-ontwikkeling: Stefano Giugliano

Tutorialfilmpjes: Joe McDaid

Bijdragen aan de ontwikkeling

Michael Van Biesbrouck: Adonis, Jason, Hestia

Simon Rourke: Europa en Talos

Joe McDaid: Gulden Vlies-variant

Keefer Hamilton: Hephaestus

Arya Asakura: Hera

Paul Saxberg: Chaos, Moerae

Will Fordham: Odysseus

Matt Tolman: Zeus

- Verwijder de verpakking voor gebruik.
- Bewaar deze informatie, adressen en telefoonnummers voor toekomstig gebruik.
- Inhoud kan afwijken van illustraties.
- Een volwassene dient dit speelgoed regelmatig te controleren. In geval van schade of gevaren het speelgoed niet meer gebruiken.
- Houd toezicht als kinderen spelen

GEMAAKT IN MEXICO



FR



SANTORINI™

Rendez-vous sur www.spinmaster.com/santorini pour télécharger la dernière version des règles du jeu.

Spin Master se réserve le droit de supprimer le site Internet www.spinmaster.com/santorini à tout moment.

Copyright 2016 Roxley Games.
Tous droits réservés dans le monde entier.

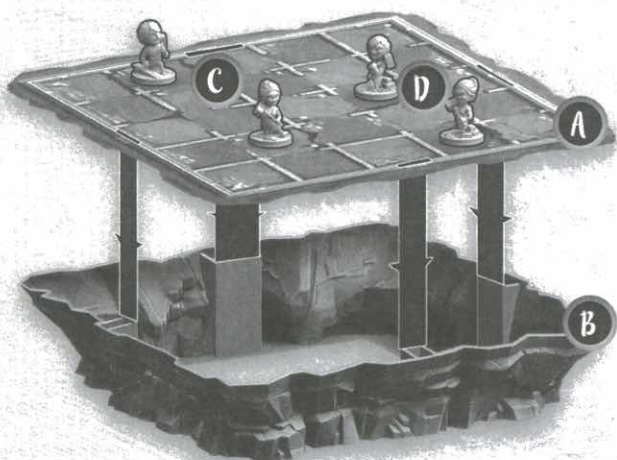
Besoin d'aide ?

Didacticiels vidéo Rendez-vous sur spinmastergames.com pour des didacticiels vidéo et toutes sortes de conseils !

Niveau débutant (deux joueurs) Nous vous recommandons vivement de jouer plusieurs parties à ce niveau pour commencer. Lorsque vous vous sentez prêt à passer au niveau supérieur, essayez les autres règles.

Préparation

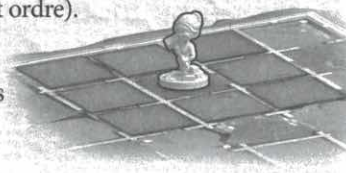
- 1 Posez la falaise **B** sur la table, de sorte que la partie la plus large soit vers le haut. Insérez-y l'île **A**, au moyen des petites et des grandes languettes.
- 2 Chaque joueur choisit deux ouvriers de la même couleur. C'est le joueur le plus jeune qui commence. Celui-ci place ses deux ouvriers **C** sur les cases vides de son choix. Ensuite, l'autre joueur place ses ouvriers **D**.
- 3 Mettez les cartes des divinités de côté. Elles ne serviront pas pour le niveau débutant.



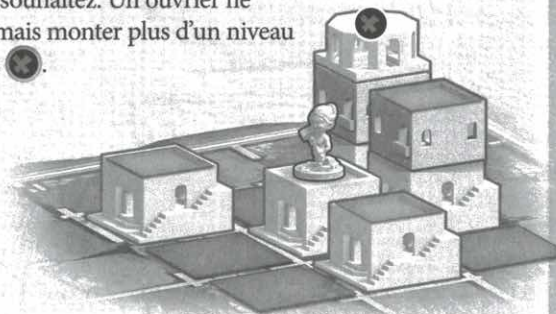
Règles du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour, à commencer par le **plus jeune**. Lorsque c'est votre tour, sélectionnez l'un de vos ouvriers. Vous devez d'abord vous **déplacer** avec l'ouvrier que vous avez sélectionné, puis **construire** un étage (toujours dans cet ordre).

Déplacez l'ouvrier sur l'une des cases avoisinantes (au maximum 8 cases possibles)



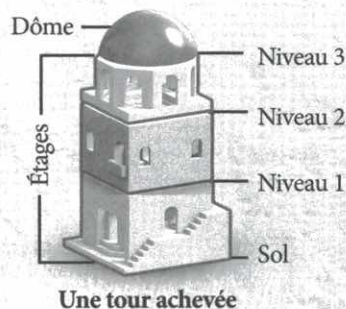
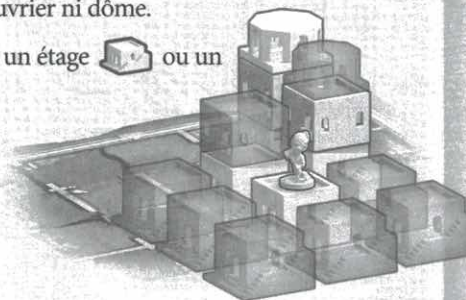
Votre ouvrier peut se déplacer sur le même niveau, grimper d'un étage au maximum ou descendre d'autant d'étages que vous le souhaitez. Un ouvrier ne peut jamais monter plus d'un niveau à la fois.



Votre ouvrier peut se déplacer sur n'importe quelle case vide avoisinante, y compris si elle comporte un ou plusieurs étages construits par un autre joueur.

Remarque : une case vide est une case sur laquelle ne se trouvent aucun ouvrier ni dôme.

Construisez un étage ou un dôme sur une case vide avoisinante celle de l'ouvrier déplacé.



Une tour achevée

Vous pouvez construire sur le sol ou sur un bâtiment existant, quelle qu'en soit la hauteur. Toutefois, vous **devez toujours** respecter l'ordre de construction en plaçant l'étage ou le dôme correspondant (cf. illustration sur la gauche). Lorsqu'une tour comporte 3 étages et 1 dôme, elle est « achevée ».

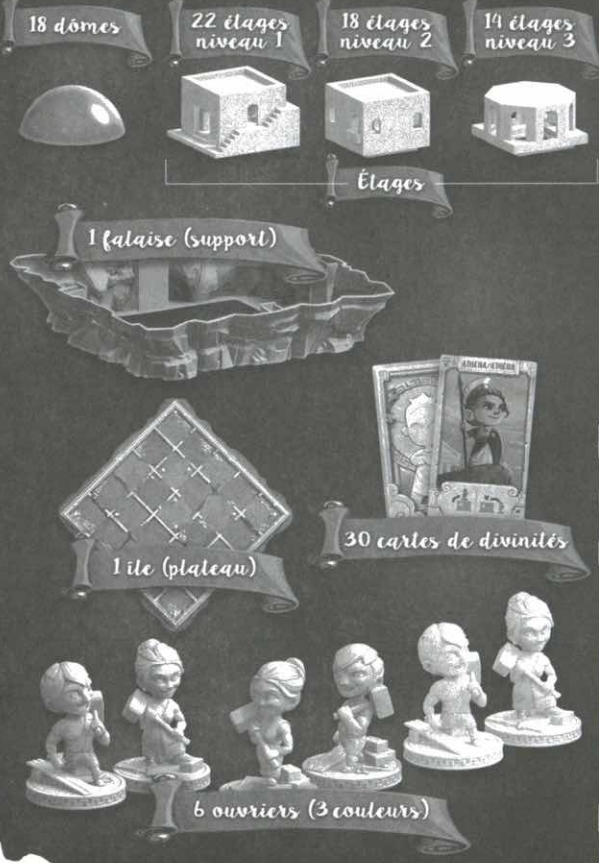
Fin de la partie

- 1 Si l'un de vos ouvriers grimpe en haut d'un 3^e étage lorsque c'est votre tour, vous gagnez **immédiatement** !
- 2 Un tour se compose **toujours** d'un déplacement et d'une construction. Si vous ne pouvez pas effectuer ces deux étapes, vous avez perdu.



Vous êtes désormais prêt pour le niveau débutant (deux joueurs) ! Nous vous recommandons vivement de jouer plusieurs parties à ce niveau pour commencer. Essayez les autres règles lorsque vous vous sentez prêt à passer au niveau supérieur !

Contenu



DIVINITÉS SIMPLES

Partie avec cartes de divinités

Une fois que vous avez joué plusieurs parties en niveau débutant (deux joueurs), nous conseillons d'utiliser les cartes de divinités.

Chaque carte de divinité donne à son joueur un pouvoir **A** valable tout au long de la partie. De nombreuses cartes de divinités modifient les règles standard de déplacement et de construction.

Partie avec cartes de divinités

Après avoir mis en place l'île conformément à l'étape 1 de la rubrique « Préparation » (page 1), procédez comme suit :

- 2 L'oracle (c'est-à-dire le joueur le plus aguerri, capable de transmettre la parole des dieux) choisit autant de divinités qu'il y a de joueurs et explique le pouvoir accordé par chacune. Il lui suffit de se reporter au symbole et au numéro **B** de la carte pour retrouver la description du pouvoir.
- 3 Dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun choisit une carte de divinité et la met devant soi. L'oracle obtient la dernière carte.
- 4 C'est l'oracle qui désigne le premier joueur (il peut se choisir lui-même). Ce joueur place 2 ouvriers de la couleur qu'il a choisie sur des cases vides du plateau. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs placent leurs 2 ouvriers à tour de rôle.



Remarque : En cas de partie à 3 (●●●) ou 4 joueurs (●●●●) vérifiez que toutes les cartes de divinités choisies sont compatibles, c'est-à-dire qu'elles portent le symbole correspondant **C**. Vous pouvez vous servir de n'importe quelle carte de divinité dans une partie à 2 joueurs.

Utilisation des cartes de divinités

Toutes les règles et conditions normales du jeu restent valables, à l'exception des modifications spécifiques accordées par les cartes de divinités utilisées dans la partie.

Vous devez appliquer à la lettre les injonctions de votre carte. Si vous n'êtes pas en mesure de le faire, vous perdez la partie.

Les dômes ne constituent pas un étage. Si le pouvoir de la divinité affecte les étages, il ne concerne donc pas les dômes.

« **Expulsé** » ne signifie pas « **Déplacé** ».

Certaines cartes peuvent expulser des ouvriers et les envoyer sur une autre case. Une expulsion ne constitue pas un déplacement.

N'oubliez pas : Pour l'emporter, votre ouvrier doit grimper au troisième étage d'un bâtiment lorsque c'est **votre** tour. De fait, si votre ouvrier se retrouve au troisième étage à cause d'une expulsion, vous ne remportez pas la partie. Si votre ouvrier se rend alors sur le troisième étage de la tour voisine, cela ne lui offre pas non plus la victoire, car il est resté sur le même plan et n'est pas monté d'un niveau.

La carte de la divinité s'applique ou s'active au moment particulier indiqué au début de son descriptif.

Par exemple, le descriptif d'Apollon (Apollo) commence par « Lors de votre déplacement ». Cela signifie que si vous possédez la carte d'Apollon (Apollo), vous ne pouvez l'utiliser que lorsque c'est **votre** tour et pendant la phase de déplacement de l'ouvrier.

Le descriptif de chaque divinité est rédigé du point de vue du joueur qui possède la carte correspondante. Lorsqu'il mentionne « joueur/ouvrier adverse », il s'agit de l'adversaire de celui qui détient la carte.

Une préparation supplémentaire

est nécessaire si le descriptif comporte une rubrique « Préparation ». Celle-ci est effectuée à tour de rôle par les joueurs concernés, à commencer par le premier joueur, et ce, avant que chacun place ses ouvriers (sauf mention contraire dans la rubrique « Préparation »).

Certaines cartes de divinités autorisent des conditions de victoire supplémentaires. Ainsi, **outre** la victoire normale (grimper sur le troisième étage d'une tour), le joueur peut aussi l'emporter de la manière décrite par sa carte.

● **Confrontation interdite.** Si vous disposez d'un pack d'extension Santorini™, vous remarquerez que certaines cartes portent le symbole **⊖**, synonyme de confrontation interdite. Nous vous conseillons fortement de respecter cette règle car elle indique que la combinaison des cartes concernées est incompatible, inintéressante ou crée un trop grand déséquilibre dans la partie. Toutes les règles concernant les jetons et héros s'appliquent aux futurs packs d'extension.

Cartes de divinités simples Lors de vos premières parties avec cartes de divinités, nous vous recommandons vivement d'utiliser les divinités simples ci-dessous. Elles sont signalées par le symbole d'hibiscus **☘**.



1. Apollon (Apollo)

Dieu de la musique

Lors de votre déplacement :

Votre ouvrier peut se déplacer sur la case d'un ouvrier adverse (selon les règles de déplacement normales) et l'expulser sur la case que vous venez de libérer (ils échangent leur place).



2. Artemis (Artemis)

Déesse de la chasse

Lors de votre déplacement :

Votre ouvrier peut se déplacer à nouveau, mais il ne peut pas revenir sur sa case d'origine.



3. Athéna (Athena)

Déesse de la sagesse

Au tour de l'adversaire : Si un de vos ouvriers a grimpé d'un étage

lors de votre tour précédent, les ouvriers adverses ne peuvent pas grimper d'un niveau lorsque c'est leur tour.



4. Atlas

Titan portant sur son dos la voûte céleste

Lors de votre construction :

Votre ouvrier peut construire un dôme à tous les niveaux, y compris sur le sol.



5. Déméter (Demeter)

Déesse des moissons

Lors de votre construction :

Votre ouvrier peut effectuer une nouvelle construction, mais pas sur la même case.



6. Héphæstos (Hephaestus)

Dieu de la métallurgie

Lors de votre construction :

Votre ouvrier peut construire un autre étage (mais pas un dôme) sur l'étage qu'il vient de construire.



7. Hermès (Hermes)

Messager des dieux

À votre tour : Si vos ouvriers ne montent ni ne descendent d'un étage, ils peuvent se déplacer

autant de fois que vous le voulez (ou pas du tout) avant de construire.



8. Minotaure (Minotaur)

Monstre à tête de taureau

Lors de votre déplacement : Votre ouvrier peut se déplacer sur la case d'un ouvrier adverse (selon

les règles de déplacement normales), si la case suivante dans la même direction est vide. L'ouvrier adverse est expulsé sur cette case vide.



9. Pan

Dieu de la nature

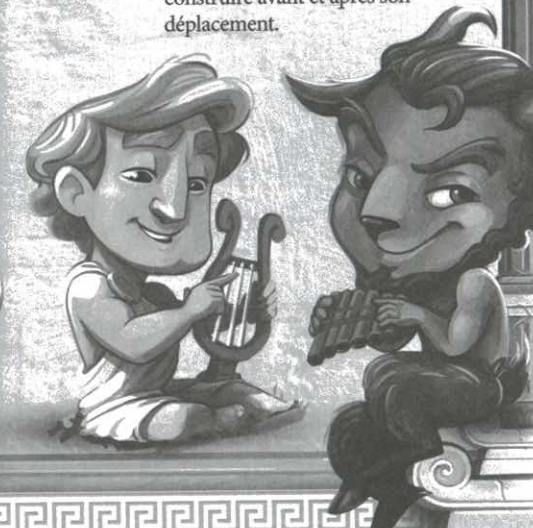
Condition de victoire : Si votre ouvrier descend d'au moins deux étages, vous gagnez la partie.



10. Prométhée (Prometheus)

Titan bienfaiteur de l'humanité

À votre tour : Si votre ouvrier ne grimpe pas d'un étage, il peut construire avant et après son déplacement.



ODIVINITÉS AVANCÉES



11. Aphrodite

Déesse de l'amour

Lors de tout déplacement : Si un ouvrier adverse commence son tour sur une case avoisinant

l'un de vos ouvriers, la case où il se rend doit impérativement être l'une de vos cases avoisinantes.



12. Ares (Ares)

Dieu de la guerre

Fin de votre tour : vous pouvez retirer un étage vide (pas un dôme) situé sur une case avoisinant votre

ouvrier immobile. Vous devez également retirer tout jeton se trouvant sur cet étage.



13. Bia

Déesse de la violence

Préparation : Placez d'abord vos ouvriers sur le plateau. Ils doivent impérativement se trouver sur


l'une des 16 cases du périmètre.

Lors de votre déplacement : Si la case avoisinant celle de votre ouvrier est située dans le même axe que son déplacement et que cette case est occupée par un ouvrier adverse (quelle que soit sa hauteur), ce dernier est éliminé de la partie.



14. Chaos

Le néant primordial

Préparation : Mélangez toutes les cartes de divinités simples (portant le symbole ) et

posez-les face cachée et en tas devant vous. Tirez la première carte, puis placez-la face vers le haut à côté du tas de cartes.

À tout moment : Vous bénéficiez du pouvoir correspondant à la carte de la divinité que vous avez retournée. Vous devez vous débarrasser de cette carte et en tirer une nouvelle à chaque fois qu'au moins une tour est achevée lors du tour d'un joueur (construction d'un dôme). Si vous arrivez à court de cartes, mélangez-les, à nouveau pour créer un nouveau tas et tirez la première carte.



15. Caron (Charon)

Nocher des enfers

Lors de votre déplacement : Si, au début de votre tour, un ouvrier adverse se trouve sur une case

avoisinant l'un de vos ouvriers, vous pouvez expulser cet adversaire sur la case située de l'autre côté de votre ouvrier. Pour cela, la case en question doit être vide.



16. Chronos (Chronos)

Dieu du temps

Condition de victoire : Vous pouvez également l'emporter si au moins cinq tours achevés se

trouvent sur le plateau.



17. Circé (Circe)

Enchanteresse divine

Au début de votre tour : Si les deux ouvriers d'un adversaire ne se trouvent pas sur des cases

avoisinantes, vous êtes le seul à bénéficier du pouvoir de sa carte de divinité jusqu'à votre prochain tour.



18. Dionysos (Dionysus)

Dieu du vin

Lors de votre construction : À chaque fois que l'un de vos ouvriers achève une tour, vous

bénéficiez d'un tour supplémentaire au cours duquel vous utilisez un ouvrier adverse. Aucun joueur ne peut l'emporter durant ces tours supplémentaires.



19. Éros (Eros)

Dieu du désir

Préparation : Placez vos ouvriers sur les cases de votre choix, à condition qu'elles se trouvent sur

des bords opposés du plateau.

Condition de victoire : Vous l'emportez également si l'un de vos ouvriers se déplace sur une case avoisinant votre deuxième ouvrier, et que tous deux se trouvent sur un étage de niveau 1 (ou à même hauteur dans une partie à trois joueurs).



20. Héra (Hera)

Déesse du mariage

Au tour de l'adversaire : Un adversaire ne peut pas l'emporter sur une case du périmètre.



21. Hestia

Déesse du foyer domestique

Lors de votre construction : Votre ouvrier peut effectuer une deuxième construction. Cette construction supplémentaire ne

peut pas être effectuée sur une case du périmètre.



22. Hypnos (Hypnos)

Dieu du sommeil

Début du tour de l'adversaire : Si l'un des ouvriers de votre adversaire est plus haut que l'autre, il ne peut pas se déplacer.



23. limos (limus)

Déesse de la famine

Au tour de l'adversaire : Les ouvriers de vos adversaires ne peuvent pas construire sur les cases avoisinant vos ouvriers, à moins de construire un dôme pour achever une tour.



24. Méduse (Medusa)

Gorgone au regard pétrifiant

Fin de votre tour : Si l'un des ouvriers de votre adversaire occupe des cases avoisinantes à un niveau inférieur, remplacez-le par un étage et éliminez cet ouvrier de la partie.



25. Morphée (Medusa)

Dieu des songes

Début de votre tour : Placez un étage ou un dôme sur votre carte de divinité.

Lors de votre construction : Votre ouvrier ne peut pas construire selon les conditions normales. Vous pouvez utiliser autant d'étages ou de dômes de votre carte de divinité que vous le souhaitez (voire aucun) pour réaliser le nombre de constructions correspondant. **Remarque :** Les étages et les dômes sur la carte de divinité sont une monnaie d'échange. N'importe quel joueur peut les échanger à tout moment contre un élément différent en stock.



26. Perséphone (Persephone)

Déesse du printemps

Au tour de l'adversaire : Dans la mesure du possible, au moins un ouvrier de l'adversaire doit grimper d'un niveau.



27. Poséidon (Posidon)

Dieu de la mer

Fin de votre tour : Si votre ouvrier immobile se trouve au niveau du sol, il peut effectuer jusqu'à trois constructions sur les cases avoisinantes.



28. Séléné (Selene)

Déesse de la lune

Préparation : Placez un ouvrier et une ouvrière de votre couleur sur le plateau.

Construction : Au lieu d'une construction normale, vous pouvez construire un dôme à n'importe quel niveau avec votre ouvrière (même si c'est votre ouvrier qui s'est déplacé).



29. Triton

Dieu des vagues

Lors de votre déplacement : À chaque fois que votre ouvrier se déplace sur une case du périmètre (au sol ou sur un étage), il peut de suite se déplacer à nouveau.



30. Zeus

Dieu du ciel

Lors de votre construction : Votre ouvrier peut construire sur la case où il se trouve pour monter d'un niveau (il s'agit d'une expulsion). Vous ne pouvez pas l'emporter si vous atteignez le troisième étage de cette manière.





3 et 4 joueurs

Il est conseillé de jouer à Santorini à deux. Cependant, nous avons inclus des règles pour des parties à trois et quatre joueurs, si cela vous intéresse.

En cas de partie à trois ou quatre joueurs, toutes les règles des parties à deux joueurs restent valables, avec les modifications suivantes :

Préparation

Dans une partie à trois ou quatre joueurs, vous devez jouer avec les cartes de divinités. Les cartes de divinités sélectionnées doivent toutes porter le symbole ■■■■ pour les parties à trois joueurs et le symbole ■■■■■ pour les parties à quatre joueurs.

3 joueurs

Si vous perdez une partie à trois joueurs, vous devez immédiatement retirer vos ouvriers, vos jetons et vos cartes de divinités du jeu. Si un seul joueur demeure, il est déclaré gagnant.

4 joueurs (en équipe)

Vous jouez en équipes de deux joueurs, qui contrôlent chacune deux ouvriers. Les équipiers doivent se faire face (et jouent à tour de rôle). Chaque joueur dispose de sa propre carte de divinité. Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir de votre équipier.

Au cours de la phase de préparation, le premier joueur de votre équipe place les ouvriers sur le plateau. Le deuxième joueur de votre équipe joue en premier.

Si un joueur l'emporte, c'est l'équipe qui l'emporte. Si un joueur perd, c'est l'équipe qui perd.

© 2016 Roxley Games. Tous droits réservés dans le monde entier. Fabriqué et distribué sous licence par Spin Master Ltd. SANTORINI™ est une marque de commerce de Gordon Hamilton, utilisée sous licence. Spin Master logo & © Spin Master Ltd. Tous droits réservés.

Importé dans l'UE par Spin Master International, S.A.R.L.,
20 Rue des Peupliers, L-2328, Luxembourg.
SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO,
ON M5V 1B6 CANADA
www.spinmastergames.com

T34307-0002 20094586

Glossaire

Étage : Partie d'une tour qui, une fois placée, constitue une case sur le plateau. Lorsque vous effectuez une construction, empilez les étages du plus grand au plus petit. L'illustration d'une tour achevée figure en première page pour référence. Il n'y a pas de limite aux étages qui peuvent être construits dans une partie. Si vous arrivez à court d'étages, retirez une tour achevée du plateau et placez uniquement le dôme sur la case ainsi libérée.

Tour achevée : Elle se compose de trois étages et d'un dôme.

Dôme : Le dernier niveau d'une tour. Vous ne pouvez rien placer sur les dômes. Un dôme peut être construit uniquement sur un troisième étage, sauf mention contraire dans le descriptif d'une carte de divinité ou de héros.

Avoisinant(e) : Chaque case est entourée d'un maximum de huit cases. Il s'agit de ses cases avoisinantes.

Case occupée : Case sur laquelle se trouve un ouvrier ou un dôme.

Case du périmètre : L'une des 16 cases du bord du plateau.

Jeton : Un marqueur spécifique à une divinité ou un héros. Vous ne pouvez pas placer un jeton sur une case occupée ou qui contient déjà un jeton. Vous devez retirer les jetons du plateau lorsque des étages sont construits dessus.

Ouvrier immobile : Ouvrier que vous n'avez pas déplacé lors de votre tour.

Case vide : Case sur laquelle ne se trouvent aucun ouvrier ni dôme.



⚠ Attention ! DANGER D'ÉTOUFFEMENT
Contient de petits éléments.



Crédits

Conception du jeu : Gordon Hamilton (alias Dr Pickle). Pour d'autres casse-têtes, jeux et problèmes non résolus, rendez-vous sur mathpickle.com

Belles illustrations : David Forest et Lina Cossette (mrcuddington.com).

Conception graphique/produit : Gavan Brown

Édition magistrale des règles du jeu :

Michael Van Biesbrouck, Simon Rourke, Lee Mitchell, Richard Castle, Mario Radmilovic, Patrick Dombrowski, Duncan Hecht, Paul Saxberg

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

Développement de l'application : Stefano Giugliano

Didacticiels vidéo : Joe McDaid

Contributeurs au développement

Michael Van Biesbrouck: Adonis, Jason, Hestia

Simon Rourke: Europe (Europa), et Talos (Talus)

Joe McDaid: Pack d'extension de la Toison d'or

Keefer Hamilton: Héphaïstos (Hephaestus)

Arya Asakura: Héra (Hera)

Paul Saxberg: Chaos, Moïres (Moerae)

Will Fordham: Ulysse (Odysseus)

Matt Tolman: Zeus

- Conforme aux exigences de sécurité de la CPSC.
- Retirer tout l'emballage avant utilisation.
- Conserver les informations, adresses et numéros de téléphone pour consultation ultérieure.
- Le contenu peut différer des images.
- Un adulte doit régulièrement examiner ce jouet afin de s'assurer qu'il ne présente pas de dommage ni de risque. En cas de problème, ne plus l'utiliser.
- Les enfants doivent être surveillés lorsqu'ils jouent.

FABRIQUÉ AU MEXIQUE

