

DIE SEHER VON SANTIIBA

Le grand spectacle des oracles de Leo Colovini et Teodoro Mitidieri

Dans l'immensité de Santiiba, la Vallée des Sages, les devins mesurent leur savoir.

Installez la **Vallée des Sages** au milieu de la table. Placez chacun un **devin** sur la case **Départ de la Vallée**.

Seul celui qui saura prédire les intentions de ses adversaires à travers sa boule de cristal progressera sur les chemins magiques.

Sanctuaire de l'Ordre Majeur

Sanctuaire du Maître de la Divination

Vallée des Sages

Sanctuaire de la Révélation

Sanctuaire du Triomphe Imminent

Château de la Sagesse

Source de la Présomption

Clairière de l'Illumination

Prenez tous la **boule de cristal** de même couleur que votre devin. Avant la première partie, assemblez-la.

De la Source de la Présomption jusqu'à la Clairière de l'Illumination (case 30), des dés magiques vous guideront sur la partie claire du chemin.

Chacun des **5 dés** possède trois faces avec des étoiles (***/***) pour les petites valeurs, et trois faces avec des nombres (4/5/6) pour les grandes.

Pour pouvoir progresser dans la partie sombre de la Vallée, passant par les 4 sanctuaires, il vous faudra réunir un savant équilibre d'objets sur votre fiche Oracle.

Chaque joueur pose une **fiche Oracle** devant lui, face visible. Au-dessus s'étend la Zone de l'Incertitude.

Négliger les Herbes et les Scorpions risque de vous faire perdre le précieux pouvoir des Amulettes et des Élixirs. Équilibrer vos collections d'objets vous aide à récupérer de nombreux Plats qui feront parfois la différence.

Alignez les **5 paquets** (un de chaque couleur).

Le joueur qui se rapprochera le plus du mythique Château de la Sagesse (case 75) gagnera la partie.

On murmure parmi les devins qu'il serait même possible d'y pénétrer... mais... nous verrons bien...



Zone de l'Incertitude



Herbes

Amulette

Scorpion

Élixir

Plat

Déroulement de la partie

Durant toute la partie, vous serez confrontés au même choix : utiliser les dés ou collectionner des cartes :

- Les dés vous permettront d'atteindre la Clairière de l'Illumination.
- Les cartes vous aideront à vous rapprocher du Château.

En collectionnant vos cartes, n'oubliez jamais ceci : Celui qui possédera le moins de cartes d'une couleur à la fin de la partie verra le pouvoir de ses cartes à droite de celles-ci annulé ! Les Plats serviront à départager les éventuelles égalités.

En tant que devins, à vous de prédire qui commence : **le premier nom cité désignera le Premier joueur.** Jouez ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

I. À votre tour de jeu, lancez les 5 dés.

Placez ensuite chaque dé **en dessous** du **paquet de cartes** de la couleur correspondante.

II. Vos adversaires prédisent ce que vous allez faire.

Chaque adversaire sélectionne **secrètement** une **couleur au choix** à travers la fenêtre de sa boule de cristal, puis la pose **face cachée** devant lui. Chacun essaye de prédire la couleur que vous risquez de choisir, pour profiter ainsi du dé ou récupérer une carte de cette couleur.

III. Choisissez une couleur.

Annoncez la couleur choisie, puis déplacez ce **dé au-dessus** du **paquet de cartes** correspondant.

IV. Les prédictions étaient-elles bonnes ?

Tous les joueurs qui avaient sélectionné la couleur que vous avez choisie dans leur fenêtre **retournent alors leur boule de cristal** et la laissent face visible jusqu'à la fin de votre tour. Les autres boules de cristal restent cachées.

V. Récupérez des dés ou des cartes ; Continuez ou arrêtez.

A. Si quelqu'un avait **prédit** la couleur que vous avez choisie,

- **lui (ou eux) et vous** bénéficiez du dé ou récupérez une carte de cette couleur, selon les règles suivantes :

• Si le **dé** indique des **étoiles**, vous bénéficiez du **dé** :

- Placez-le dans votre Zone de l'Incertitude ;
- Tous vos adversaires qui ont fait la bonne prédiction avancent leur devin dans la Vallée d'autant de cases que d'étoiles indiquées sur le dé.

• Si ce **dé** indique un **nombre**, vous gagnez une **carte** :

- Piochez une carte de cette couleur et placez-la dans votre Zone de l'Incertitude ;
- Tous vos adversaires qui ont fait la bonne prédiction piochent une carte de cette couleur et la placent sur leur fiche Oracle.

Décidez ensuite si vous continuez ou si vous arrêtez.

Mais : Si toutes les boules de cristal sont retournées face visible, vous repartez bredouille (voir page suivante).



Celui qui récupère peu d'Herbes perd le pouvoir des Amulettes. Celui qui récupère peu d'Amulettes perd le pouvoir des Scorpions...

I.



II.



Sophie pense que vous allez choisir MARRON. Anne et Antoine prient plutôt sur ROSE.

III. + IV.



Vous choisissez ROSE, à la grande satisfaction d'Anne et Antoine. Leur prédiction a été bonne. La boule de cristal de Sophie reste face cachée.

V.A.

Zone de l'Incertitude



Le dé que vous avez choisi, ROSE, indique un nombre. Anne, Antoine et vous bénéficiez non pas du dé, mais récupérez une carte Élixir. Vous la placez dans votre Zone de l'Incertitude. Anne et Antoine la placent directement sur leur fiche Oracle. Comme des adversaires avaient prédit la couleur que vous avez choisie, vous pourriez vous arrêter avec succès, mais vous décidez de continuer.

B. Si personne n'avait prédit la couleur que vous avez choisie,

- choisissez soit le dé, soit une carte de cette couleur ;
- placez-le (-la) dans votre Zone de l'Incertitude.

Selon votre choix, vous pouvez ou devez **continuer ou vous arrêter** :

- Si vous **choisissez** le **dé** et que celui-ci indique des **étoiles**,
 - vous **pouvez continuer ou vous arrêter**.
- Si le dé indique des **étoiles**, mais que vous **préférez prendre une carte**,
 - vous **devez continuer**.
- Si vous **choisissez** le **dé** et que celui-ci indique un **nombre**,
 - vous **devez continuer**.
- Si le dé indique un **nombre**, mais que vous **préférez prendre une carte**,
 - vous **pouvez continuer ou vous arrêter**.

Continuer votre tour.

- Choisissez une **nouvelle couleur**.
- Vos adversaires ayant prédit cette couleur au début du tour retournent leur boule de cristal.
- Eux et vous bénéficiez de nouveau du dé ou récupérez une carte.

Remarque : Vous ne relancez pas les dés et vos adversaires ne changent pas leur boule de cristal tant que votre tour n'est pas terminé.

Toutes les boules de cristal sont retournées ?

Si **tous vos adversaires ont retourné** leur boule de cristal, vous avez échoué : vous avez été **totalelement découvert**. Dans ce cas,

- vous ne bénéficiez ni du dé, ni de la carte de la couleur choisie ;
- vous devez vider entièrement votre **Zone de l'Incertitude** ;
 - Remettez toutes les cartes qui s'y trouvent sur leurs piles respectives.
 - Remettez tous les dés qui s'y trouvent au milieu de la table. Votre devin n'avance PAS.
- Vous récupérez une **carte Plat blanche** de la pile (en guise de « Consolation du Destin ») que vous placez sur votre fiche Oracle ;
- Votre **tour de jeu** est immédiatement **terminé**.

4 des 5 couleurs ont été choisies ?

Si vous réussissez à choisir la **4^e couleur sans être découvert**,

- vous pouvez choisir le dé ou une carte de cette couleur.

Votre **tour de jeu** est alors **terminé** (comme expliqué au paragraphe suivant).

Fin de tour avec succès.

Si vous **décidez d'arrêter votre tour de jeu** ou si vous avez réussi à choisir **4 couleurs sans avoir été totalelement découvert**,

- placez toutes les cartes de votre Zone de l'Incertitude sur votre fiche Oracle ;
- additionnez la valeur de tous les dés dans votre Zone de l'Incertitude et avancez votre devin dans la Vallée du nombre de cases correspondant.

Qui l'aurait deviné ?

Vous pouvez empiler vos cartes pour empêcher les autres de savoir exactement combien vous en avez déjà récupérées. Vous pouvez compter vos propres cartes à tout moment.

V.B.



Vous choisissez maintenant BLANC. Personne n'avait prédit cette couleur. Vous pouvez donc choisir librement entre le dé BLANC ou une carte BLANCHE et décidez de passer le dé au-dessus du paquet de cartes. Comme le dé indique un nombre, vous êtes obligé de poursuivre votre tour.



Vous choisissez maintenant VERT. Encore une fois, personne n'avait deviné. Vous prenez une CARTE VERTE. Vous pouvez alors vous arrêter avec succès ou choisir une 4^e couleur. Vous choisissez de continuer.



Vous choisissez ensuite MARRON. Sophie retourne sa boule de cristal. Vous avez été TOTALEMENT DÉCOUVERT et perdez les cartes et le dé de votre Zone d'Incertitude. En guise de consolation, vous récupérez une carte Plat blanche.



Si vous aviez choisi BLEU au lieu de MARRON comme 4^e couleur, sans être TOTALEMENT DÉCOUVERT, vous auriez eu le droit de prendre une carte Amulette ou le dé bleu. Votre tour de jeu est terminé : vous placez toutes les cartes récupérées sur votre fiche Oracle et avancez votre devin de 8 cases (si vous choisissez le dé bleu).

Fin de la partie et vainqueur

Si, à la fin d'un tour de jeu, un devin (au moins) **a atteint** (ou dépassé) la **Clairière de l'Illumination** (case 30), **plus personne ne joue**.

*Anne (vert) a atteint la Clairière de l'Illumination. Son devin est même parvenu 2 cases plus loin, jusqu'à la case 32.
Antoine (noir, case 28) n'est pas très loin derrière. Sophie (jaune, case 19) est derrière vous (case 23).*



Les objets magiques : qui se rapprochera le plus du Château de la Sagesse ?

Chaque joueur forme une colonne **par couleur** avec les objets récupérés. Comptez et comparez le nombre de cartes de chaque couleur (pas leur valeur). **Important** : Même les cartes **retournées** au cours du décompte sont **comptabilisées**.

- Le joueur qui possède **le moins de cartes Herbes**, doit **retourner** toutes ses cartes **Amulette face cachée**.
- Le joueur qui possède **le moins de cartes Amulette**, doit **retourner** toutes ses cartes **Scorpion face cachée**.
- Le joueur qui possède **le moins de cartes Scorpion**, doit **retourner** toutes ses cartes **Élixir face cachée**.
- Le joueur qui possède **le moins de cartes Élixir**, doit **retourner** toutes ses cartes **Plat face cachée**.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci comparent leur nombre de **cartes Plat** :

- Seul celui d'entre eux qui en possède **le moins** doit retourner les **cartes demandées face cachée** (comme expliqué ci-dessus).
- En cas de nouvelle **égalité** dans le nombre de **cartes Plat**, **tous** les joueurs concernés doivent retourner les **cartes demandées face cachée**.

Chaque joueur additionne ensuite les **valeurs** encore **visibles** de ses cartes. Puis il déplace son devin du nombre de cases correspondant. Les devins qui atteignent le **Château** sont assurés de l'emporter. Si aucun devin n'y parvient, le vainqueur est celui le plus proche de la **case 75**. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de cartes gagne la partie.

Épilogue : Entre la Clairière (case 30) et le Château (case 75) se trouvent quatre Sanctuaires (cases 40, 50, 60 et 70). Le joueur qui les atteint a montré des dispositions particulières :

Case 40 : Sanctuaire de la Révélation : Vous avez atteint le rang de **Dévin de la Révélation**. Vos qualités prophétiques vous ont permis d'aller au-delà de la Clairière de l'Illumination. Continuez d'étudier votre boule de cristal et un jour viendra où vous serez un grand devin.

Case 50 : Sanctuaire de l'Ordre Majeur : Vous êtes désormais un **Dévin de l'Ordre Majeur**. Vos prophéties à long terme vous ont permis de surmonter des épreuves difficiles. À l'avenir, vous pourrez enseigner l'art de la divination aux novices.

Case 60 : Sanctuaire du Maître de la Divination : Vous êtes désormais un **Maître de la Divination**. Le plus souvent, vous pouvez prédire l'avenir et les charlatans ne risquent plus de vous bernier. Avec autant d'expérience, vous irez encore plus loin sur le chemin de la divination.

Case 70 : Sanctuaire du Triomphe Immminent : Vous êtes un **Dévin du Triomphe Immminent** ! Tout notre respect ! Même dans les situations difficiles à cerner, vous maîtrisez l'art supérieur de la divination. Le Château de la Sagesse s'ouvre à vous... à moins que...



- Sophie a moins d'Herbes (2) que les autres. Elle doit donc retourner ses Amulettes.
- Anne et Antoine ont le moins d'Amulettes (2). Anne possède plus de Plats. Antoine doit donc retourner ses Scorpions.
- Sophie, Anne et vous possédez le moins de Scorpions (3). Sophie a plus de Plats (5) qu'Anna et que vous (3 chacun). Vous devez tous les deux retourner vos Élixirs.
- C'est Antoine qui a le moins d'Élixirs (3). Il doit retourner son Plat.

Vous pouvez maintenant calculer le véritable pouvoir de vos objets magiques et avancer votre devin en conséquence :

Anne : VERT 0, BLEU $2 \times 4 = 8$, MARRON $3 \times 1 = 3$, ROSE 0, BLANC $3 \times 2 = 6 = 17$
 Anne, qui a déjà atteint la case 32, avance jusqu'à la **case 49**.

Antoine : VERT 0, BLEU $2 \times 4 = 8$, MARRON 0, ROSE $3 \times 3 = 9$, BLANC 0 = 17
 Parti de la case 28, Antoine ne parvient pas à dépasser Anne. Il atteint la **case 45**.

Vous : VERT 0, BLEU $4 \times 4 = 16$, MARRON $3 \times 1 = 3$, ROSE 0, BLANC $3 \times 2 = 6 = 25$
 Après une belle remontée, vous finissez juste derrière Anne, sur la **case 48**.

Sophie : VERT 0, BLEU 0, MARRON $3 \times 1 = 3$, ROSE $6 \times 3 = 18$, BLANC $5 \times 2 = 10 = 31$
 De la case 19, Sophie arrive à la case 50. C'est elle qui est la plus proche du Château de la Sagesse. Elle remporte la partie.



Concédant de licence :



Art.Nr. : 60 110 5138
 Auteures : Leo Colovini, Teodoro Mitidieri
 Illustration : Alexander Jung
 Mise en page : Stephanie Gebler
 Traduction : Éric Bouret

2020 Zoch Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1, D-90765 Fürth
 service.zoch-verlag.de
 zoch-verlag.com

