

# KNOSSOS



Knossos is a historical board game with rules that are deduced and interpreted, not absolutely established. Here's a summary of the rules and how the game is played.

**Aim of the game:** The aim of the game is to move your pieces from the Land of the Living (1-8) to the Land of the Dead (10-20) and back to life.

**Number of players:** 2

## **Game sequence :**

### **1. Determining the First Player:**

Each player rolls the three sticks until one of them scores 1. The player who rolls a 1 first starts the game and places a coin on square 18 or 20 on his or her side of the board.

### **2. Throwing the dice :**

Players take turns throwing the three dice.

The score is determined by the number of black marks on the top of the dice. If no marks = 4 points.

### **3. Piece movements :**

- Pieces move on the board according to the arrows shown (yellow arrows for one player, green arrows for the other).
- Pieces advance along the squares of the large block (10-20), cross the River Styx (square 9, the sea), pass through the small block (1-8), return to the river, and return to the large block to finish on square 19 and leave the board. Pieces cannot move backwards.
- If a piece lands on a square already occupied by an opponent's piece, the latter is expelled from the board and must start again from the beginning.
- Squares 3, 6, 7 and 8 can hold up to 2 pieces. Squares 1, 2, 4 and 5 are safe and can only hold one piece at a time.
- Marked squares (12, 16, 18, 15, 17, 20) allow a second turn if landed on.
- Square 9 (the sea) is a safe square where any number of pieces can stop.



#### 4. Special cases:

- Square 8: All pieces must stop here before and after the river.
- Square 3: Safe square with no special function.
- Boxes 6 and 7: Potential traps requiring a second roll of the dice to determine movement.

#### 5. Piece exit:

- Pieces can leave the board from square 19 with any score.
- Pieces can also exit from squares 12, 16, 18 or 15, 17, 20 with an exact score.

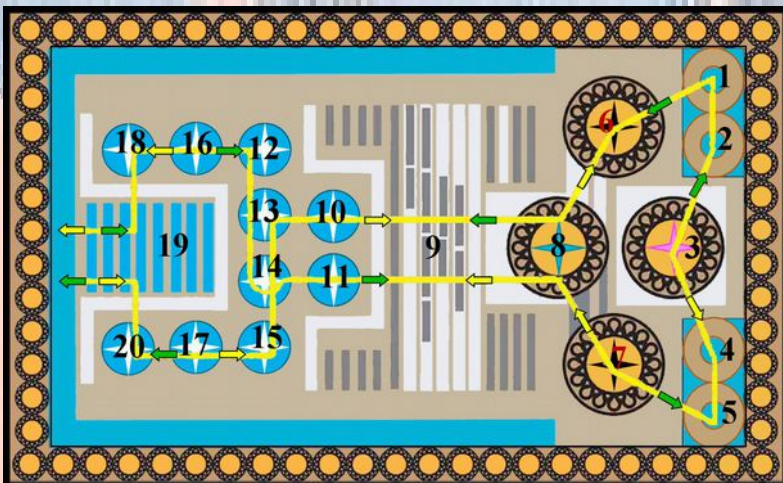
#### End of game:

The first player to clear all his pieces from the board wins the game.

#### Strategy:

The main strategy is to avoid dangerous squares where your opponent can expel your pieces. The pyramid dice make the game more random and exciting.

In short, the game of Knossos is a mixture of strategy and chance, where the aim is to navigate safely between the Land of the Living and Haydes, while avoiding the traps set by your opponent.





# KNOSSOS

Le jeu de Knossos est un jeu de plateau historique avec des règles déduites et interprétées, et non absolument établies. Voici un résumé des règles et du déroulement du jeu.

**But du Jeu :** Le but du jeu est de déplacer ses pièces du Pays des Vivants (1-8) au Pays des Morts (10-20) et de revenir à la vie. Nombre de joueurs: 2

## Déroulement de la Partie :

### 1. Détermination du Premier Joueur :

Chaque joueur lance les trois dés jusqu'à ce que l'un d'eux obtienne un score de 1. Celui qui obtient 1 en premier commence le jeu et place une pièce sur la case 18 ou 20 de son côté du plateau.

### 2. Lancers de Dés :

Les joueurs lancent les trois dés à tour de rôle. Le score est déterminé par le nombre de pointes noires sur le dessus des dés. Exception aucun sommet noir = 4 points.

### 3. Mouvements des Pièces :

- Les pièces se déplacent sur le plateau selon les flèches indiquées (flèches jaunes pour un joueur, flèches vertes pour l'autre).
- Les pièces avancent en suivant les cases du grand bloc(10-20 pays de vivants), traversent le fleuve Styx (case 9, le fleuve), passent par le petit bloc(1-8 pays des morts), retournent au fleuve, et reviennent vers le grand bloc pour terminer sur la case 19 et quitter le plateau. Les pièces ne peuvent pas reculer.
- Si une pièce atterrit sur une case déjà occupée par une pièce de l'adversaire, cette dernière est expulsée du plateau et doit recommencer depuis le début.
- Les cases 3, 6, 7 et 8 peuvent contenir jusqu'à 2 pièces. Les cases 1, 2, 4 et 5 sont sûres et ne peuvent contenir qu'une seule pièce à la fois.
- Les cases marquées (12, 16, 18, 15, 17, 20) permettent un second tour si on y atterrit.
- La case 9 (la mer) est une case sûre où toutes les pièces peuvent s'arrêter sans limite de nombre.



#### 4. Cas Spéciaux:

- Case 8 : Toutes les pièces doivent s'arrêter ici avant et après la rivière.
- Case 3 : Case sûre sans fonction particulière.
- Cases 6 et 7 : Pièges potentiels nécessitant un second lancer de dés pour déterminer le déplacement.

#### 5. Sortie des Pièces :

- Les pièces peuvent quitter le plateau depuis la case 19 avec n'importe quel score.
- Les pièces peuvent également quitter depuis les cases 12, 16, 18 ou 15, 17, 20 avec un score exact.

#### Fin du Jeu :

Le premier joueur à faire sortir toutes ses pièces du plateau gagne la partie.

#### Stratégie :

La stratégie principale consiste à éviter les cases dangereuses où l'adversaire peut expulser vos pièces. Les dés en forme de pyramide rendent le jeu plus aléatoire et excitant.

En résumé, le jeu de Knossos est un mélange de stratégie et de hasard, où l'objectif est de naviguer de manière sûre entre le Pays des Vivants et Haydes, tout en évitant les pièges posés par l'adversaire.

