



САНТОРИНІ



Ви — давньогрецькі боги! Змагайтеся між собою й керуйте своїми працівниками, щоб звести прекрасне містечко. Переможе гравець, який першим перемістить свого працівника на триповерхову вежу!

ПРИГОТУВАННЯ

Розпочніть гру негайно!
Приготування гри на двох гравців:

- 1 Зберіть ігрове поле: поєднайте острів з океаном.
- 2 Один з вас вибирає Артеміду й розміщує 2 працівників відповідного кольору в різних клітинках острова.
- 3 Інший вибирає Деметру й розміщує 2 працівників відповідного кольору у вільних клітинках (тих, що не містять працівників або куполів). Гравець за Артеміду є першим гравцем і має перший хід.



ВИКОНАННЯ ХОДУ

Ходи виконують за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця.
У свій хід ви мусите здійснити **1** переміщення, а після цього **2** будівництва.

1 ПЕРЕМІЩЕННЯ **ТОДІ** 2 БУДУВАННЯ

Перемістіть одного свого працівника на вільну сусідню (прилеглу) клітинку.



Працівник може піднятися не більш ніж на 1 поверх угору.



*Можна також переміщуватися й у межах одного поверху.

Працівник може спуститися на будь-яку кількість поверхів униз.



Один раз збудуйте щось на вільній клітинці, прилелій до щойно переміщеного працівника.



Будувати можна як угору, так і вниз на будь-яку кількість поверхів.



Використовуйте відповідну форму блока для поверху, який будуєте, або купол.



*Ви можете ставати на блоки, які збудував будь-хто з гравців, але не на куполи.

Кожен бог наділяє вас унікальною силою.

З Артемідою ваші працівники кожен хід переміщуватимуться двічі!!



Сили богів можуть порушувати загальні правила.

З Деметрою ваші працівники будуватимуть двічі під час кожного ходу!



Перемога!



ПЕРЕМОГА Й ПОРАЗКА

Ви перемігаєте негайно, щойно ваш працівник переходить з нижчого поверху на триповерхову вежу!



Ви програєте, якщо потрапляєте в безвихідь, тобто не можете переміститися, і, як наслідок, збудувати щось під час свого ходу.



СТОП!

Перш ніж читати далі, зіграйте свою першу партію в «Санторині» за правилами на звороті.

КАРТКИ РЕЖИМІВ ГРИ

Після того як уперше зіграєте за Артеміду проти Деметри (дивіться зворот), почніть використовувати під час приготування до гри картки режимів. Кожен режим пропонує унікальний спосіб гри.

РЕЖИМ ГРИ
ЗВЧАЙНИЙ ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ

Класичний варіант гри в «Санторині»

Чудовий формат, який професіонали й пересічні гравці радять як найбільш збалансований і цікавий спосіб грати 1 на 1.

ПРИГОТУВАННЯ

КОЖЕН ГРАВЕЦЬ БЕРЕ СВОЇХ ПРАЦІВНИКІВ.

1. Вискобте першого гравця, який вибере рекомендовану пару богів із звороту цієї картки. Інший гравець нічого не робить.

РЕЖИМ ГРИ
ЗВЧАЙНИЙ ДЛЯ 4 ГРАВЦІВ

Командна боротьба 2 на 2 за першість

Об'єднайтеся з другом. Ви з напарником використовуєте спільних працівників, але кожен з вас має власну божественну силу.

ПРИГОТУВАННЯ

НЕ СІДАЙТЕ НА СТОЛІ. Замість цього, як і в класичному варіанті, ви повинні вибрати пару богів із звороту цієї картки. Після цього кожен гравець вибирає працівників.

1. Вискобте першого гравця, який вибере рекомендовану пару богів із звороту цієї картки.

Запекле тристороннє протистояння

Гра на трьох може бути надзвичайно захоплюючою — цей варіант підійде для пари новачків, які намагаються зупинити досвідченого гравця.

РЕЖИМ ГРИ
ЗВЧАЙНИЙ ДЛЯ 3 ГРАВЦІВ

ПРИГОТУВАННЯ

КОЖЕН ГРАВЕЦЬ БЕРЕ СВОЇХ ПРАЦІВНИКІВ.

1. Вискобте першого гравця, який вибере рекомендовану пару богів із звороту цієї картки.

РЕЖИМ ГРИ
АГОРА

Веселий і хаотичний режим гри для вечірок

Навмання візьміть картку бога, але не надто до неї прив'язуйтеся. Картки богів можуть переходити від гравця до гравця за столом.

ПРИГОТУВАННЯ

2-3. КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ГРАЄ СІМ НА СЕБЕ. Використовуйте рекомендовану пару богів із звороту цієї картки. Після цього кожен гравець вибирає працівників.

1. Перший гравець, який вибере рекомендовану пару богів із звороту цієї картки.

Відвідайте сайт roxley.com/santorini, щоб дізнатися більше про доступні аксесуари та доповнення з новими режимами гри, картками богів і мініатюрами!

КАРТКИ БОГІВ

Картки богів містять:

божественну силу, що дає змогу порушувати загальні правила (за винятком випадків, безпосередньо зазначених у тексті сили, під час її використання діють звичайні правила гри);

СИМВОЛ (якщо є), який використано в певних режимах для групування богів зі схожим стилем гри;

схему на лицьовому боці картки — наочне зображення сили бога, щоб швидко зорієнтуватися.



* Просунуті боги можуть забороняти до використання певних богів разом із собою (дивіться «Заборона» в глосарії).

КОМПОНЕНТИ

Острів

Океан

22 1-й поверх 18 2-й поверх 14 3-й поверх 18 Купол

2 спритні працівники

1 гральний кубик

2 розважливі працівники

4 картки режимів гри

2 могутні працівники

32 картки богів

ГЛОСАРІЙ



Звертайтеся сюди тоді, коли виникає питання щодо конкретного терміна у грі.

Альтернативна умова перемоги: ви можете перемогти у звичайний спосіб або виконати альтернативну умову перемоги цієї божественної сили.

Альтернативний хід (необов'язково): ця божественна сила дає вам змогу виконати перелічені у ній дії замість того щоб виконувати звичайний хід.

Блок : частина вежі, яка займає клітинку на ігровому полі. Під час будування складайте блоки від найбільшого до найменшого (дивіться схему повної вежі на першій сторінці). Кількість блоків є необмеженою. Якщо у вас закінчується будь-який тип блоків, приберіть з поля повну вежу та замість неї розмістіть купол на землі.

Ваш хід: ефект, що спрацьовує лише під час ваших ходів.

Ваше переміщення / ваше будування: ефект, що спрацьовує, коли ви переміщуєтеся або будувате.

Вільна клітинка: клітинка, що не містить працівника або купола .

Жетон: ви не можете розмістити жетон на зайнятій клітинці або такій, що вже містить жетон. Якщо не зазначено інше, жетон прибирають з гри, щойно на ньому побудували блок або купол.

Заборона : просунуті боги (з доповнень) інколи забороняють інших богів (за ім'ям або символом), яких не можна використовувати в одній грі. Якщо ви випадково витягли богів із взаємними заборонами, перший гравець відкладає одного з богів у конфлікті і тягне іншого на заміну. Повторюйте це, доки не залишиться жодних конфліктів заборон.

Зайнята клітинка: клітинка, що містить працівника або купол .

Заморожено: заморожені клітинки (та все, що в них) тимчасово не існують і не є частиною гри, доки вони лишаються замороженими.

Кінець вашого ходу: цей ефект спрацьовує як останній крок під час вашого ходу.

Клітинка периметра: одна з 16 клітинок уздовж краю ігрового поля.

Кожне переміщення / кожне будування: цей ефект спрацьовує щоразу, коли будь-який гравець здійснює переміщення або будування.

Команди: коли перебуваєте в команді з іншим гравцем, ви використовуєте спільних працівників. Якщо хтось із вас перемагає або програє, це стосується вас обох.

Кубик : один кубик є спільним для всіх гравців, його кидають **лише** тоді, коли це передбачає режим гри чи божественна сила. Значення на верхній грані — результат кидка — є чинним для всіх гравців, доки кубик не муситимуть кинути знову.

Купол : верхній рівень вежі. Куполи не є блоками, і на них не можна нічого побудувати. Якщо божественна сила впливає на блоки , вона не впливає на куполи .

Може (можете): ефекти, в тексті яких вжито слова «може» / «можете», є необов'язковими.

Мусить або не може: ефекти, в тексті яких є «мусить» або «не може», — обов'язкові. Їх будь-що необхідно виконувати, інакше ви програєте гру. Іноді божественна сила суперника накладає на вас обмеження, якого ви

зобов'язані дотримуватися.

Напрямок, який показує кубик : ефект посиляється на символ компаса, що є на частині ігрового поля з океаном . Стрілка компаса, яка відповідає поточному кольору на кубик, вказує напрямок (для гравців з порушенням прийняття кольорів: число на грані кубика завжди відповідає кількості точок на відповідній стрілці компаса).

Нерухомий працівник: працівник, якого не було переміщено під час вашого ходу.

Обмеження перемоги: ефект, який змінює вашу звичайну умову перемоги.

Один раз на гру: ви можете активувати цю божественну силу лише один раз на гру.

Переміщення суперника / будування суперника: ефект, що спрацьовує лише коли суперник переміщується або будув.

Перед вашим ходом: ефект спрацьовує перед ефектами «Початок вашого ходу».

Перший гравець: перший гравець робить перший хід, після чого гра триває за годинниковою стрілкою. Гравці можуть домовитися про те, хто стане першим гравцем, або визначити його, кинувши кубик .

Після вашого переміщення: цей ефект спрацьовує після того як ви здійснили переміщення, але до того як ви щось побудуєте.

Повна вежа: складається з трьох блоків і купола .

Поразка: якщо гравець зазнає поразки, він прибирає з гри своїх працівників, жетони та божественну силу. Якщо залишаються 2 або більше суперників, гра триває далі.

Постійно: ефект діє протягом ходів усіх гравців.

Початок вашого ходу: ефект спрацьовує одразу на початку вашого ходу після будь-яких ефектів «Перед вашим ходом».

Приготування: цей режим гри або ця божественна сила потребує виконання додаткових кроків під час приготування до гри.

Примус (примусово перемістити): ефект, який примушує працівника (або інший об'єкт) перейти в іншу клітинку. Клітинка, в яку когось змушують перейти, має бути вільною, якщо не зазначено інше. На відміну від переміщення, завдяки примусу можна переміщувати працівників вгору або вниз на будь-яку кількість поверхів. Якщо працівника примусово перемістили на третій поверх, він не здобуває перемоги — щоб досягти цього потрібно здійснити звичайне переміщення.

Символ мінімапі: є в певних доповненнях для позначення секретних локацій на мінімапі .

Сусідні: кожна клітинка має до восьми клітинок навколо неї — це її сусідні клітинки. Об'єкти, що на них, сусідні до об'єктів на цій клітинці.

Суперник: слово «суперник», вжите в тексті божественної сили, стосується лише ворожих гравців, які не володіють цією божественною силою.

Хід суперника: такий ефект спрацьовує лише під час ходів суперника.

* Це друге видання «Санторині». Острів, океан, будівлі й працівники з нього також сумісні зі старішими версіями цієї гри. Картки богів зі старих видань варто замінити на нові.



Щоб ознайомитися з поширеними запитаннями, відеопосібниками, звернутися до служби підтримки та знайти інші корисні матеріали щодо «Санторині», відвідайте: roxley.com/santorini



Інформацію про проведення дружніх і змагальних турнірів у вашому місцевому клубі настільних ігор можна знайти на сайті: roxley.com/santorini-tournaments