



САНТОРИНИ

Загадка Серинкса



КНИГА ПРАВИЛ И ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Отправляйтесь в приключение, чтобы разгадать Загадку Сфинкса!
Объединитесь с друзьями, креативно используйте силы богов и ограниченные ресурсы
для решения каждой из 22 уникальных загадок.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Джеймс Ван Никерк, Пол Саксберг (на основе настольной игры
«Санторини», созданной Гордоном Гамильтоном)

РАЗРАБОТЧИКИ

Адам Уайз, Гэван Браун

СОЗДАТЕЛИ ЗАГАДОК

Джеймс Ван Никерк, Пол Саксберг, Дастин ДеПеннинг

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ КОРОБКИ И ПЕРСОНАЖЕЙ

Дэвид Форест и Лина Коссетт (mrcuddington.com)

ОФОРМЛЕНИЕ КАРТЫ

Демиэн Маммолити

СОЗДАТЕЛЬ ФИГУРОК И ОРГАНАЙЗЕРА

Джеймс Ван Никерк

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Джеймс Ван Никерк, Гэван Браун, Ги Лэндграф, Нгуен Нам Хунг

РЕДАКТОРЫ

Гэван Браун, Дастин ДеПеннинг, Робин Гордон, Кира Пивли,
Пол Саксберг, Джеймс Ван Никерк, Адам Уайз

ГЛАВНЫЕ ТЕСТИРОВЩИКИ

Майкл Кокс, Морган Кокс, Робин Гордон, Ги Лэндграф, Рик Мэй,
Кира Пивли, Анаис Торрес, Джонатан Вестфолл

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ».

Редакция выражает благодарность Денису Карпенко,
Роману Цирулёву, Станиславу Морозову, Ирине Пластининой,
Елене Даценко, Евгении Акбашевой, Марии Гольской-Дияс,
Никите Сальникову, Глебу Андросову и Владимиру Сахно
за помощь в подготовке русского издания.

СОСТАВ ИГРЫ



8 серебряных монет 1/2 уровня



2 серебряные монеты 3/4 уровня



6 золотых монет 1/2 уровня



4 золотые монеты 3/4 уровня



1 жетон здоровья



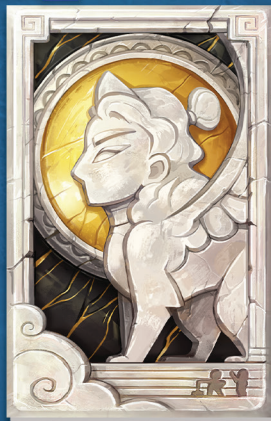
3 жетона благословений



3 самоцвета Сфинкса



1 кубик



1 тайный набор



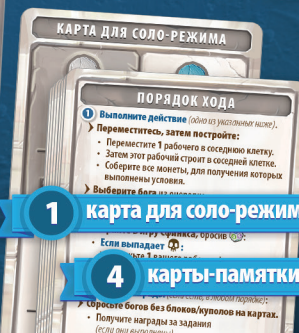
1 фигурка царя



1 фигурка странника



1 фигурка Сфинкса



ПОДГОТОВКА ЗАГАДКИ

Книга загадок содержит 22 сценария-головоломки, называемые загадками.

Сначала возьмите башни и рабочих из вашей базовой версии игры «Санторини».

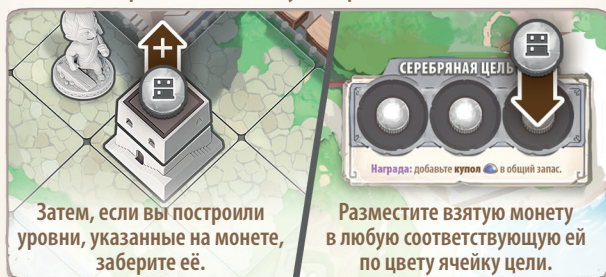
Разместите планшет Сфинкса над Книгой загадок.

В каждой загадке описаны её особые правила, а также дополнительная подготовка к игре (если есть).

Чтобы решить загадку, достигните одной любой из её четырёх целей.

В некоторых целях описывается конкретная задача, которую необходимо выполнить. Для достижения других целей требуется определённое количество **серебряных** и **золотых** монет.

Когда вы строите блок в клетке с монетой, разместите монету на верх этого блока.



Затем, если вы построили уровни, указанные на монете, заберите её.

Разместите взятую монету в любую соответствующую ей по цвету ячейку цели.

Вы не забираете монеты, когда просто перемещаетесь на них.

Цель считается достигнутой, когда заполнены ячейки для монет или выполнена задача этой цели. За достижение цели вы можете получить награды (если есть).

У каждой загадки есть одна цель, достижение которой завершает эту загадку.

В каждой загадке используется колода богов, созданная из синих базовых богов.

Очередь из 3 карт всегда пополняется новыми картами из колоды богов (если есть).



Символы на поле показывают, где размещать начальные башни и жетоны.

У вас есть ограниченный **общий** запас блоков, хранящийся рядом с полем. Любой игрок может использовать эти блоки для строительства.

Хотите увеличить сложность игры? Используйте усложнённые правила (объясняются во время подготовки к игре) или попробуйте выполнить богоподобную цель!

У рабочих есть свои уникальные правила, зависящие от количества игроков:



1 игрок

Подготовьте 2 белых и 2 синих рабочих, затем ознакомьтесь с картой для соло-режима, чтобы узнать особые правила для одного игрока.



2 игрока

Каждый игрок использует пару рабочих выбранного им цвета.



3 игрока

Каждый игрок берёт по 1 рабочему выбранного им цвета. Затем совместно разместите странника. Он является общим для всех рабочих, но игрок не может его передвинуть в начале своего хода, если другой игрок передвинул его в начале своего прошлого хода.



4 игрока

Два игрока, сидящие друг напротив друга (а не рядом в порядке хода), совместно используют пару рабочих. Другие игроки совместно используют другую пару рабочих.

ГЛОССАРИЙ

Вам нет необходимости читать этот раздел, пока у вас не возникнет вопрос во время игры.

Ближайший рабочий: рабочий, находящийся на расстоянии наименьшего количества клеток (считается по прямой линии или по диагонали) от начальной точки. В случае ничьей выбор за вами.

Блок/купол: блок 1-го уровня, 2-го уровня, 3-го уровня или купол.

Вместо обычного перемещения/строительства: когда ваш рабочий перемещается или строит, вы можете обменять это перемещение/строительство на эту силу. Перемещение и строительство, предоставляемые этой силой, считаются «необычными» и не могут активировать дальнейшие силы с ключевым словом «вместо».

(Пример 1: Артемид может обменять «обычное» перемещение на 2 перемещения, которые являются «необычными». Таким образом, Артемид и Тритон не могут активировать силы друг друга. Пример 2: Персей может предоставить вам силу «переместиться ещё раз», но она не является силой «вместо»; это «обычное» перемещение, поэтому Персей может активировать силу Артемиды несколько раз.)

Жетоны благословений: в конце каждого хода соберите все жетоны благословений, на которых размещены рабочие. За каждый такой собранный жетон возьмите 1 карту благословения из колоды благословений и поместите её на верх колоды богов. Если вы строите блок на жетоне благословения, разместите жетон благословения на верх этого блока. Если на жетоне благословения построен купол, жетон благословения сбрасывается и удаляется из игры.

Карты благословений: когда карты благословений выкладываются в очередь из колоды богов, они остаются там до тех пор, пока не будут использованы. Во время вашего хода вы можете сбросить благословение из очереди, чтобы получить его силу в этот ход. Вы можете использовать любое количество карт благословений в дополнение к вашему обычному ходу.

Монеты: жетоны, которые собираются, когда выполняются их условия при строительстве указанного уровня башни (1, 2, 3, 4, 5).

Мосты: стрелка иногда перекрывает промежуток между клетками. Сам мост не является клеткой, но он указывает на уникальную возможность перемещения.

Во время перемещений клетки по обе стороны моста являются соседними. Это позволяет фигурке перемещаться или быть смещённой по прямой линии через мост (никогда по диагонали).

Во время строительства (и в любое другое время) клетки по обе стороны моста не являются соседними. Рабочие не могут строить на мостах или через них.

Рабочие: фигурки, управляемые игроками, включая белых, синих, коричневых, рабочих и общего для всех игроков странника (в режиме игры для 3 игроков).

Странник: общий рабочий, используемый в режиме игры для 3 игроков. Он является общим для всех рабочих, но игрок не может его передвинуть в начале своего хода, если другой игрок передвинул его в начале своего прошлого хода.

ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ

- Блоки уровня 1 / 2 / 3
- Купол
- Выберите любой блок/купол
- Результаты броска кубика
- Разместите здесь рабочего
- Разместите здесь царя
- Разместите здесь Сфинкса
- Бог-строитель
- Перемещающий бог
- Бог-специалист
- Разместите жетон благословения
- Постройте башню высотой 1 / 2 / 3 / 4
- Уникальная особенность поля

Фигурки: любая фишка рабочего или персонажа является фигуркой. Некоторые способности влияют только на рабочих, а не на другие фигурки, например царя или Сфинкса (которые не являются рабочими).

Убрать: убранная карта возвращается в коробку и не может быть использована во время этой игры.

Уничтоженный рабочий: когда рабочий уничтожается, он помещается на рядом с игрой Сфинкса. Если уничтожается второй рабочий, загадка немедленно завершается. Все достигнутые цели по-прежнему приносят награды за ваше приключение.

ПОРЯДОК ХОДА

Сначала ходит первый игрок, затем ходы передаются по часовой стрелке и продолжаются, пока не закончится загадка. Каждый ход вы должны:

- 1 ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ | 2 ПОЛУЧИТЬ НАГРАДЫ | 3 ПРИМЕНИТЬ ЭФФЕКТЫ СЦЕНАРИЯ

1 ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ: Переместиться, затем построить - ИЛИ - Выбрать бога - ИЛИ - Сыграть в игру Сфинкса

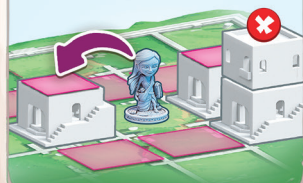
ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ, ЗАТЕМ ПОСТРОИТЬ

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ

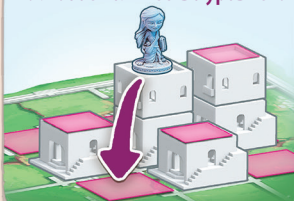
Переместите одного из ваших рабочих на незанятую соседнюю (смежную) клетку.



При перемещении вверх вы можете подняться максимум на 1 уровень.



При перемещении вниз вы можете спуститься на любое количество уровней.



Вы также можете перемещаться по одному и тому же уровню.

ЗАТЕМ

ПОСТРОИТЬ

Постройте один раз на незанятой клетке, соседней с перемещённым рабочим.



В дополнении «Загадка Сфинкса» для строительства необходимо использовать блок/купол из общего запаса или с карты бога любого игрока (но не из коробки).

Построить можно на любом уровне: том же, на котором находится ваш рабочий, или выше/ниже него.



Вы можете перемещаться на блоки, построенные любым игроком (но не на купола).

Используйте соответствующую форму блока/купола для строящегося уровня.



В дополнении «Загадка Сфинкса», если вы не можете переместиться или у вас нет блоков/куполов для строительства, вы должны выбрать другое действие в свой ход.

ВЫБРАТЬ БОГА



Выберите бога из очереди и разместите его перед собой.

Возьмите указанный блок/купол из коробки и разместите его на карте этого бога. Любой игрок может использовать этот компонент для строительства.

Только вы получаете силу своего бога.

Только вы можете выполнить задание своего бога.

У большинства богов стандартные задания: Очистите карту, сняв последний блок или купол с этой карты в тот ход, когда вы использовали её силу. Награда по умолчанию — то есть вы добавляете 1 любой блок или купол в общий запас. Выполнение некоторых заданий приносит уникальные награды.



После выполнения задания вы можете использовать её силу на другой карте, соседней с построенным рабочим.

Задание: (стандартное) очистите эту карту в тот ход, когда вы использовали её силу.

У вас может быть до 2 богов одновременно, и вы можете использовать их силы вместе!

Если вы достигли лимита в 2 бога, вы не можете выбрать бога.

В дополнении «Загадка Сфинкса» все силы и задания являются необязательными.

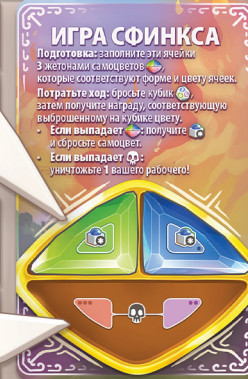
СЫГРАТЬ В ИГРУ СФИНКСА



Бросьте кубик.

Если выпавший цвет совпадает с цветом жетона самоцвета: **Успех!** Сбросьте этот самоцвет и получите.

Если самоцвет соответствующего цвета уже сброшен: **Неудача!** Вы должны выбрать и уничтожить рабочего любого цвета.



Первый уничтоженный рабочий займёт эту ячейку.

Второй уничтоженный рабочий завершает загадку!

Все достигнутые цели по-прежнему приносят награды за ваше приключение.

2 ПОЛУЧИТЬ НАГРАДЫ (если есть, в любом порядке)



Сбросьте любых богов, с карт которых убраны все блоки и купола. Получите награды за задания (если они выполнены).

Вы теряете силу сброшенного бога.



Соберите жетоны благословений под рабочими. Добавьте по 1 карте благословения на верх колоды богов за каждый собранный жетон благословений.



Получите награды за достижение каждой цели в этом ходе (если есть).

3 ПРИМЕНИТЬ ЭФФЕКТЫ СЦЕНАРИЯ (если есть)

Примените все эффекты КОНЦА КАЖДОГО ХОДА. Затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Примеры на этой странице познакомят вас с правилами **Карты приключений**.

Карта приключений — это своеобразное меню для выбора вашей следующей загадки.

После каждой загадки выполняйте 3 следующих шага на Карте приключений, чтобы отметить награды, которые будут действовать на протяжении всего вашего приключения!

1 Новые игроки оставляют запись в гостевой книге.

Если вы только что прошли обучение, начните своё приключение прямо сейчас на **первой** пустой странице карты приключений.

(Нет необходимости играть с одними и теми же игроками в каждой загадке.)

На карте приключений изображено множество островов, на каждом из которых находится последовательный набор загадок для решения. Загадки на **Райских Островах** обучают игре, поэтому мы рекомендуем начать именно здесь.

После прохождения острова вы можете перейти на любой другой остров, начав с первой загадки на этом острове.

Здесь указан номер каждой загадки.

Рядом с каждой загадкой изображено до **4 кругов целей**, соответствующих целям этой загадки (Серебряные Золотые Героические Богоподобные).

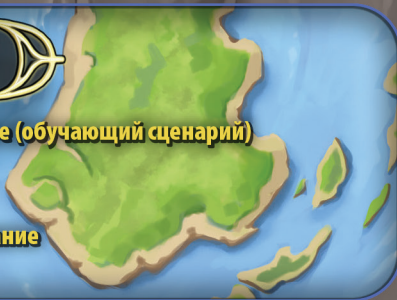
После партии в ту или иную загадку отметьте достигнутые вами цели, закрасив соответствующие круги целей на вашей Карте приключений. Вы можете сыграть в любую загадку снова, когда пожелаете, — просто для удовольствия или чтобы закрасить ранее пропущенные круги целей.

(Вы не получаете дополнительных наград за достижение определённой цели во второй раз.)

2 Закрасьте круги целей. Если вы только что прошли обучение, откройте свою Карту приключений, чтобы закрасить **серебряный** и **золотой** круги целей, которых вы только что достигли.

Райские Острова

- 0 — Солнечное побережье (обучающий сценарий)
- 1 — Маяк
- 2 — Портовый город
- 3 — Богатство и процветание
- 4 — Зловещий гость



Карта приключений

Юра, Марина, Алла, Маша, Соня,
Роман, Паша, Наташа, Таня,
Андрей, Саша, Ким

Сыграли?
Оставьте запись
в гостевой книге!

Торные Острова

- 17 — Молчание богов
- 18 — Безумие богов
- 19 — Начать сначала
- 20 — Наказать царя

Воюющие Острова

- 13 — Взбираясь по стенам
- 14 — Сравнять с землёй
- 15 — Битва за Коринф
- 16 — Почерневшие небеса

Далёкие Острова

- 5 — Затерянные в море
- 6 — Коварные приливы
- 7 — Кружащий хищник
- 8 — Отпугнуть зверя

Острова Скорби

- 9 — Оплакать царя
- 10 — Река Стикс
- 11 — Спасённый из могилы
- 12 — Башня Вознесения

Логово Зверя

- 21 — Через ворота
- 22 — Логово Сфинкса

Перед посещением необходимо закрасить хотя бы **один** круг целей на каждой загадке (1–20).

Древо созвездий

На **Древе созвездий** показан каждый бог, которого вы можете разблокировать во время своего приключения. Созвездие каждого бога отображает:

Его начальный блок(и) или купол(а).

Тип его силы — **Перемещающий** / **Строитель** / **Специалист**

Краткое описание силы бога.

Его уникальный номер карты.

Каждый раз, когда вы закрашиваете новый круг цели на карте приключений:

Вы также должны закрасить **кристалл** (не стрелку) на любом пути в любом месте вашего Древа созвездий.

Полностью закрашенный путь соединяет 2 созвездия богов вместе.

Если закрашенные пути соединяют бога с центром, **Полярной звездой**, то этот бог становится **дружественным богом** и вы должны закрасить его.

Начиная с **Загадки № 3**, вам потребуется выбрать некоторых ваших **дружественных богов** чтобы добавить их в вашу очередь в начале игры.

3 **Закрасьте кристаллы.** Если вы только что прошли обучение, вы закрашили 2 круга целей на карте приключений для обучающего сценария «Солнечное побережье». Теперь вы должны закрасить 2 кристалла на любом пути вашего Древа созвездий.

(Вы можете закрасить 2 кристалла так, как показано в примере **красным цветом**, или сделать свой собственный выбор.)

на 1 клетку дальше

ПЕГАС
Переместитесь вверх на любое количество уровней

ПЛЕЯДЫ
Телепортируетесь между башнями одинаковой высоты

АРЕС
Перед перемещением на клетку уничтожьте блок на ней

ГРАИИ
Вы можете переместить 1 рабочего, а построить другим

ХАРОН
В качестве перемещения сместите ближайшего рабочего на противоположную от вас сторону

КРАТОС
Потратьте чтобы уничтожить соседний блок

ГИПНОС
Второй рабочий копирует ваше перемещение или строительство

ТЕРМЕС
Переместитесь на 0–3 клетки по одному уровню (не вверх или вниз)

АИД
Очистите эту карту и положите сброшенного бога в очередь

АПОЛЛОН
Переместитесь на рабочего, чтобы поменяться местами

ПРОТЕЙ
Телепортируйте любого рабочего на клетку, с которой вы ушли

ГЕСТИЯ
Постройте рядом с любой башней, чтобы построить снова

СИРЕНА
После перемещения сместите ближе к себе рабочих, находящихся в 2 клетках от вас

ЭРИДА
Поглощает запас. Постройте второй раз с этой карты

СЕЛЕНА
Постройте второй раз рабочим, находящимся выше

ЗЕВС
Сместите вашего рабочего на только что построенный им блок

МЕДЕЯ
Один раз все рабочие уничтожают блок под собой

ПОСЕЙДОН
Второй рабочий может построить, если построит выше первого

ПРОМЕТЕЙ
Постройте до и после вашего перемещения



Начиная с **Загадки № 2**, вы будете использовать благословения.

Жетоны благословений собираются, если рабочий заканчивает на них ход. Это позволяет взять **карту благословения** и положить её на верх колоды богов.

Когда карты благословений раскрываются в очередь из колоды богов, их можно сбросить из очереди, чтобы однократно использовать в этот ход (см. «Карты благословений» на с. 4).

Когда загадка предписывает вам выбрать **дружественного бога** с Древа созвездий, немедленно закрасьте одну из незакрашенных стрелок (если есть), указывающих на выбранного бога.

Существует **20** пронумерованных карт благословений. Во время подготовки к игре колода благословений собирается из всех карт благословений, номер которых не превышает ваш уровень благословения.

Вы начинаете игру с уровнем благословения, равным **8** (от Полярной звезды).

Каждый раз, когда вы закрашиваете все **3 стрелки** вокруг **+1 звезды**, вы также добавляете **+1** к своему уровню благословения, закрашивая следующий кружок на шкале уровня благословения.

Каждый раз, когда вы увеличиваете свой уровень благословения, вы разблокируете новое благословение, которое сможете взять из своей колоды благословений в будущих играх.

Уровень благословения

8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20