



САНТОРИНИ



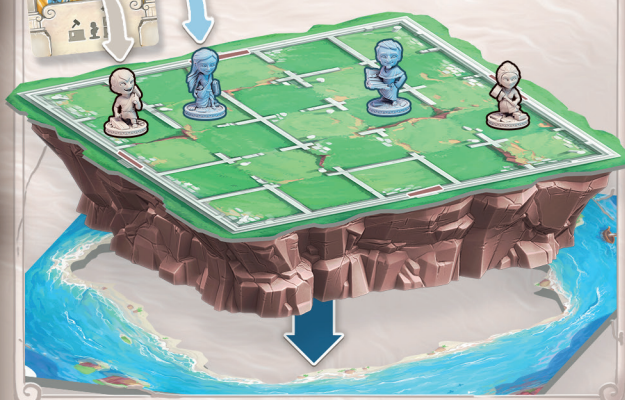
Вы — греческие боги, которые соревнуются в перемещении своих рабочих и строительстве прекрасной деревни.
Игрок, первым поднявшийся на башню 3-го уровня, становится победителем!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сыграйте прямо сейчас!

Начните с игры для двух игроков, выполнив следующие действия:

- 1 Соедините игровые поля острова и океана.
- 2 Один игрок берёт Артемиду и размещает 2 рабочих выбранного им цвета в разных клетках.
- 3 Другой игрок берёт Деметру и размещает 2 рабочих другого цвета в **незанятых** клетках (клетках без рабочих или куполов). Артемиде — первый игрок. Она делает первый ход.



ХОД ИГРОКА

Игроки совершают ходы поочерёдно по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы должны **1 переместиться**, затем **2 построить**.

1 ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ ЗАТЕМ 2 ПОСТРОИТЬ

Переместите одного из ваших рабочих в свободную соседнюю (смежную) клетку.



При перемещении вверх вы можете подняться максимум на 1 уровень.



*Вы также можете перемещаться по одному и тому же уровню.

При перемещении вниз вы можете спуститься на любое количество уровней.



Постройте один раз в свободной клетке, соседней с перемещённым рабочим.



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



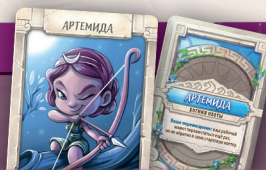
Используйте соответствующую форму блока/купола для строящегося уровня.



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

Каждый бог даёт уникальную силу.

Артемиде позволяет вашим рабочим каждый ход перемещаться дважды!



Сила бога может нарушать базовые правила игры.

Деметра позволяет вашим рабочим каждый ход строить дважды!



Я победила!



ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Вы немедленно **ВЫИГРЫВАЕТЕ**, если один из ваших рабочих перемещается на 3-й уровень башни!



Вы **ПРОИГРЫВАЕТЕ**, если застреваете, то есть не можете переместиться, а затем построить во время вашего хода.





СТОП!

Прежде чем читать дальше, сыграйте вашу первую игру, используя правила на противоположной стороне листа.

КАРТЫ РЕЖИМОВ

После того как вы сыграли вашу первую игру (*Артемиду против Деметры*, см. на противоположной стороне листа), начните при подготовке к игре использовать карты режимов. Каждый режим предлагает уникальный вариант игры.

РЕЖИМ ИГРЫ
СТАНДАРТНЫЙ, ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Классический вариант игры

Отличный формат, рекомендуемый как любителями, так и опытными игроками как наиболее сбалансированный и увлекательный способ сыграть один на один.

ПОДГОТОВКА
Каждый игрок берёт своих рабочих.
1. Определите первого игрока, который выбирает рекомендуемый вариант противостояния с обратной стороны этой карты. Другой игрок выбирает...

РЕЖИМ ИГРЫ
СТАНДАРТНЫЙ, ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

Борьба 2 на 2 за лидерство

Объединяйтесь с другом. Вы и ваш напарник делите рабочих, но каждый из вас получает свою собственную силу бога.

ПОДГОТОВКА
Объединитесь в команды по 2 игрока. Каждый игрок берёт своих рабочих. Определите первого игрока, который выбирает рекомендуемый вариант противостояния с обратной стороны этой карты.

РЕЖИМ ИГРЫ
СТАНДАРТНЫЙ, ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Тройная битва

Игра втроём может быть невероятно захватывающей, а ещё она является отличным способом для пары новичков попытаться остановить эксперта.

ПОДГОТОВКА
Каждый игрок берёт своих рабочих.
1. Определите первого игрока, который выбирает рекомендуемый вариант противостояния с обратной стороны этой карты.

РЕЖИМ ИГРЫ
АГОРА

Режим вечеринки - хаос и задор!

Возьмите карту случайного бога, но не слишком привязывайтесь к нему. Карты богов могут передаваться между игроками.

ПОДГОТОВКА
2-3 игрока — это идеальная команда. Объединитесь в команды по 2 игрока. Каждый игрок берёт своих рабочих. Первый игрок берёт случайную карту бога с символами «Агора».

КАРТЫ БОГОВ

Карты богов обладают следующими особенностями:

Сила бога, дающая возможность изменять правила. За исключением случаев, указанных здесь, при использовании силы бога действуют обычные правила.

Символ (если есть), используемый в различных режимах для распределения богов, имеющих схожий стиль игры.

Изображение на лицевой стороне карты, наглядно демонстрирующее силу бога.

* Некоторые продвинутые боги могут быть запрещены (⊖) при игре против других богов (см. «Запрет» в глоссарии).



КОМПОНЕНТЫ

Поле острова

Поле океана

22 блока 1-го уровня **18** блоков 2-го уровня **14** блоков 3-го уровня **18** куполов

2 ловких рабочих **1** кубик

2 умных рабочих **4** карты режимов игры

2 могучих рабочих **32** карты богов

ГЛОССАРИЙ

Обращайтесь к этому разделу только в том случае, если у вас возник вопрос по конкретному термину, используемому в игре.

Блок : часть башни, занимающая клетку на игровом поле. По мере строительства ставьте блоки друг на друга от самого большого к самому маленькому (см. схему завершенной башни на первой странице). Блоки считаются неограниченными по количеству. Если у вас закончились блоки любого типа, удалите завершенную башню с игрового поля и поместите на её место купол (на землю).

Ваш ход: эффект, срабатывающий только во время ваших ходов.

Ваше перемещение / Ваше строительство: эффект, срабатывающий во время вашего перемещения (или строительства).

В любое время: эффект, действующий во время ходов всех игроков.

Вариант хода (по желанию): эта сила бога позволяет вам выбрать выполнение перечисленных в её тексте действий вместо стандартного хода.

Должен или не может: эффекты, в которых указано «должен» или «не может», являются **обязательными** — их условия необходимо соблюдать, иначе вы проиграете игру. Иногда бог оппонента может наложить на вас ограничение, которое вы обязательно должны соблюдать.

Дополнительный вариант победы: эта сила бога позволяет вам выиграть либо по обычным правилам, либо по правилам этого дополнительного варианта.

Жетон: вы не можете разместить жетон в клетке, которая занята или содержит другой жетон. Если не указано иное, жетон удаляется из игры, когда поверх него строится блок или купол.

Жетон мини-поля: используется в некоторых дополнениях для обозначения секретных мест на мини-поле .

Завершённая башня: состоит из трёх блоков и купола .

Замороженный: замороженные клетки и всё, что в них находится, временно не существуют и не являются частью игры, пока остаются замороженными.

Занятая клетка: клетка, содержащая рабочего или купол .

Запрет : продвинутые боги (в дополнениях) иногда запрещают других богов (по имени или символу), которых не следует использовать в той же партии. Если вы случайным образом вытягиваете богов с запретами друг против друга, первый игрок откладывает одного из конфликтующих богов и вытягивает ему замену. Повторяйте это до тех пор, пока конфликт с запретами не будет разрешён.

Каждое перемещение / Каждое строительство: эффект, срабатывающий каждый раз, когда любой игрок совершает перемещение (или строительство).

Команды: если вы играете в команде с другим игроком, вы делите рабочих. Если кто-то из вас выигрывает или проигрывает игру, это распространяется на вас обоих.

Конец вашего хода: эффект, срабатывающий в качестве последнего шага вашего хода.

Кубик : единственный кубик, который используется всеми игроками и бросается только тогда, когда это указано в правилах режима или в силе бога. После броска грань кубика остаётся неизменной для всех игроков, пока какому-либо игроку не нужно будет использовать кубик снова.

Купол : верхний уровень башни. Наверх куполов нельзя ничего размещать. Купола не являются блоками. Если сила бога действует на блоки , она не действует на купола .

Может: эффекты, в которых используется слово «может», являются необязательными.

Направления на кубике : это и есть компас, изображённый на поле океана. Стрелка компаса, соответствующая цвету выпавшей грани кубика, указывает направление (игроки с нарушениями цветового восприятия могут ориентироваться на число на грани кубика, которое всегда соответствует количеству точек на соответствующей стрелке компаса).

Насильно разместить: эффект, который принуждает рабочего (или другой объект) насильно разместиться в другую клетку. Клетка, в которую эффект заставляет разместиться, должна быть незанятой, если только прямо не указано иное. В отличие от перемещения, насильное размещение может быть осуществлено на любое количество уровней вверх или вниз. Рабочий не может выиграть, если его насильно размещают на 3-м уровне (он должен переместиться на 3-й уровень сам, чтобы выиграть).

Начало вашего хода: эффект, срабатывающий немедленно в начале вашего хода (после любых эффектов «Перед вашим ходом»).

Неперемещавшийся рабочий: рабочий, который не перемещался в ваш ход.

Незанятая клетка: клетка, не содержащая рабочего или купол .

Ограничение победы: эффект, изменяющий ваше обычное условие победы.

Один раз за игру: вы можете активировать эту силу бога только один раз за игру.

Оппонент: когда слово «оппонент» используется в описании силы бога, оно относится к игрокам-соперникам, не обладающим этой силой бога.

Перед вашим ходом: эффект, срабатывающий до эффекта «Начало вашего хода».

Перемещение оппонента / Строительство оппонента: эффект, срабатывающий только во время перемещения (или строительства) оппонента.

Первый игрок: первый игрок делает первый ход, а далее игроки совершают ходы поочередно по часовой стрелке. Игроки могут договориться о том, кто будет первым игроком, или определить его броском кубика .

Периметр: одна из 16 клеток по краям игрового поля.

Подготовка: этот режим игры или сила бога требует выполнения дополнительных действий во время подготовки.

После вашего перемещения: эффект, срабатывающий после вашего перемещения, но до начала вашего строительства.

Проигрыш: если игрок проигрывает, он должен убрать своих рабочих, жетоны и силу бога из игры. Если в игре остаются 2 или более игрока-оппонента, игра продолжается.

Соседние (по соседству): каждая клетка окружена другими клетками в количестве до 8. Они называются соседними клетками.

Ход оппонента: эффект, срабатывающий только во время ходов оппонента.

*Это игра «Санторини. Второе издание».

Если у вас более старая версия игры, то поля острова и океана, здания и рабочие совместимы с этой версией. Карты богов из старых версий следует заменить новыми картами.

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

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