



2-4
20
6+

SANTORINI

This Rulebook is a living document.
Download the latest version from
roxley.com/santorini-rulebook
Copyright 2016 Roxley Games.
All Rights Reserved Worldwide.

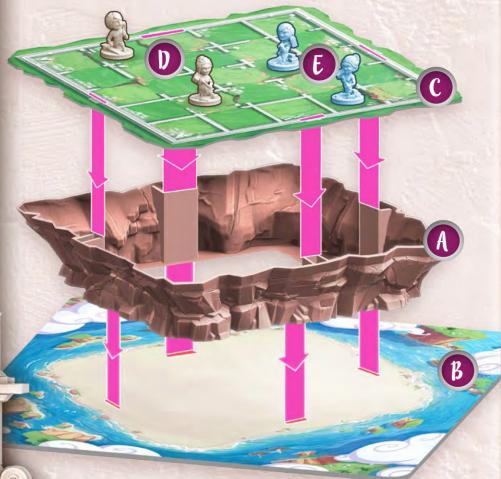
Need Help?

Video Tutorials More of a visual learner? We've got you covered! Head over to roxley.com/santorini-video for video tutorials on how to play, as well as complete visual demonstrations of all God Powers!

Santorini App Can't decide which God Powers to match up? Head over to [Google Play Store](#) or the [Apple App Store](#) and download the Santorini App absolutely free. Complete with video tutorials, match randomizer and much more!

Vorbereitung

- 1 Setze die schmalere Seite vom auf die Meereskarte **B**, benutze die langen und kurzen Laschen vom **A**.
- 2 Legt die Insel-Karte **C** auf den Sockel, **A**, auch hier die langen und kurzen Laschen zur Montage nutzen.
- 3 Der jüngste Spieler ist Startspieler, der anfängt, indem er 2 Arbeiter **D** seiner gewählten Farbe auf irgendwelche freien Felder auf dem Brett setzt. Die anderen Spieler platzieren danach ihre Arbeiter. **E**



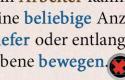
Wie wird gespielt?

Die Spieler platzieren abwechselnd, als erstes der Startspieler, ihre Arbeiter. Wenn du an der Reihe bist, wähle einen Arbeiter. Du musst ihn **bewegen** und dann mit dem gewählten Arbeiter **bauen**.

Bewege den ausgewählten Arbeiter auf eines der acht benachbarten Felder.

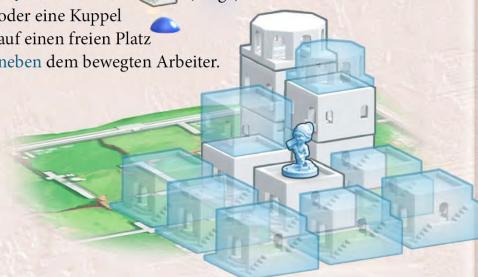


Ein Arbeiter kann sich **maximal** um eine Ebene **höher**, eine **beliebige** Anzahl von Ebenen **tiefer** oder entlang der gleichen Ebene **bewegen**.



Das Feld, in dem sich der Arbeiter **bewegt**, muss unbesetzt sein (kein Arbeiter oder Kuppel).

Bau einen Block (Etage) oder eine Kuppel auf einen freien Platz **neben** dem bewegten Arbeiter.



Es darf auf eine Ebene in beliebiger Höhe **gebaut** werden, aber es **muss** die korrekte Form des **Blocks** (Etage) oder **Kuppel** gewählt werden (siehe Diagramm links). Ein Turm mit 3 Blöcken und einer Kuppel gilt als „vollständiger Turm“.

Das Spiel gewinnen

I Win!

1 Wenn einer deiner Arbeiter sich während deines Zuges auf einen Turm der Stufe 3 **bewegt**, hast du sofort gewonnen.



2 Du **musst** immer eine **Bewegung** ausführen und **bauen**. Wenn du dazu nicht in der Lage bist, hast du verloren.

Du bist nun in der Lage dieses 2 Spieler Grundspiel zu spielen! Wir schlagen vor, dieses Spiel mehrfach mit diesen Regeln zu spielen. Lies weiter, wenn du bereit für mehr bist!

Inhalt



SIMPLE GODS

Vorbereitung „Macht der Götter“

Nachdem du ein paar Spiele mit den Grundregeln aus der Titelseite dieses Regelhefts gespielt hast, empfehlen wir die „Macht der Götter“ zu probieren. „Macht der Götter“ sind Karten, die dir eine leistungsstarke Fähigkeit **A** zur Verfügung stellen die während des Spiels verwendet werden können. „Macht der Götter“ ändern die Art der Bewegung und Bauens der Arbeiter.

„Macht der Götter“ nutzen

Nachdem nur Schritt 1 und 2 der Insel nach der Aufbau-Anleitung auf Seite 1 aufgebaut wurde, führe folgende Schritte aus:

3 Der Herausforderer (ihr bestimmt, wer von euch der göttlichste ist) wählt „Macht der Götter“ Karten gleich der Anzahl der Spieler

4 Wenn du mit 3 oder 4 Spielern spielst, stelle sicher, dass alle ausgewählten „Macht der Götter“ mit der Anzahl der Spieler **B** kompatibel sind. Alle „Macht der Götter“ sind mit 2 Spielern spielbar.

5 Der Herausforderer liest jede ausgewählte Karte laut aus dem Regelheft vor. Dabei bezieht er sich auf das Symbol und der Indexnummer **C** um die passende Beschreibung „Macht der Götter“ zu finden.

6 Im Uhrzeigersinn wählt jeder eine Karte und legt sie in seinem Bereich. Der Herausforderer erhält die letzte „Macht der Götter“-Karte.

7 Der Herausforderer wählt einen Start-Spieler, der 2 Arbeiter in der Farbe seiner Wahl jeweils auf irgendein freies Feld platziert. Im Uhrzeigersinn platzierten alle anderen Spieler Ihre Arbeiter.



„Macht der Götter“ anwenden

Die normalen Regeln und Bedingungen gelten weiter für dich, wenn du eine „Götter-Karte“ nutzt, mit Ausnahme der spezifischen Änderungen, die von „Götter-Karte“ beschrieben werden.

Du musst den ganzen Text der Aktion befolgen wie „kannst nicht“ oder „musst“, ansonsten verlierst du das Spiel.

Kuppeln sind keine Blöcke (Etagen). Wenn die „Macht der Götter“ Beschreibung sich auf Blöcke (Etagen) auswirkt, wirkt sie nicht auf Kuppeln.

.Gezwungen“ ist nicht „bewegt“. Einige „Macht der Götter“ können dazu führen, dass Arbeiter auf ein anderes Feld „gezwungen“ werden. Ein Arbeiter, der gezwungen wurde, gilt nicht als bewegt.

Zur Erinnerung: wenn dein Arbeiter auf die dritte Stufe gezwungen wird, gewinnt du nicht das Spiel. Die Bewegung von einer dritten Stufe zu einer anderen dritten Stufe löst auch keinen Gewinn aus.

„Macht der Götter“ gelten zu einem bestimmten Zeitpunkt oder werden zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgelöst, entsprechend dem, was zu Beginn der Beschreibung der „Macht der Götter“ steht.

Zum Beispiel beginnt Apollo's „Macht der Götter“ Beschreibung mit „Deine Bewegung“. Das bedeutet, wenn du Apollo's „Macht der Götter“ besitzt, kann es von dir nur während der „Bewegungs“-Phase deines Zuges genutzt werden. Wenn du eine „Macht der Götter“ benutzt, wird der gesamte Text in der Beschreibung aus der Perspektive des Spielers geschrieben, der die „Macht der Götter“ besitzt. Jedes Mal, wenn ein „Gegner“ in der Beschreibung der „Macht der Götter“ erwähnt wird, bezieht es sich auf einen Gegner des Spielers der die „Macht der Götter“ nutzt.

Bei manchen „Macht der Götter“ müssen **Zusätzliche Vorbereitungen** durchgeführt werden. Wenn dein gewählter „Macht der Götter“ zusätzliche Vorbereitungen benötigt, führe dies während der Spielvorbereitungen durch. Wenn die zusätzlichen Spielvorbereitungen einen Spieler einen Vorteil verschaffen (Startaufstellung), dann werden diese in der Zugreihenfolge durchgeführt.

Zusätzliche Gewinnbedingungen werden von einigen „Macht der Götter“ festgelegt. Zusätzlich zum Gewinn mit der Bewegung auf die dritte Ebene während deines Zuges, kannst du auch durch die Erfüllung der „Gewinn-Bedingung“ gewinnen.

Viele „Macht der Götter“ haben ein Icon **D** um anzudeuten, dass sie in der Golden-Fleece Variante genutzt werden können (Golden-Fleece Erweiterung wird separat verkauft). Weitere Informationen im Abschnitt „Golden Fleece“ dieser Anleitung.

Für die ersten Spiele, die du mit Götter-Karten spielt, empfehlen wir die einfachen „Macht der Götter“ zu nutzen, die mit einer Hibiskus-Blüte gekennzeichnet sind.



1. Apollo

Gott der Musik

Deine Bewegung: Dein Arbeiter darf auf ein von einem gegnerischen Arbeiter besetztes Feld ziehen, indem du ihn zwingst auf das Feld zu gehen, dass du gerade verlassen hast.



2. Artemis

Göttin der Jagd

Deine Bewegung: Deine Arbeiter darf noch einmal bewegen werden, aber nicht zurück auf sein ursprüngliches Feld.



3. Athena

Göttin der Weisheit

Gegenspielers Runde: Wenn einer deiner Arbeiter in der letzten Runde hoch bewegt wurde, können Gegenspieler dies in ihrer Runde nicht durchführen (Arbeiter hoch bewegen).



4. Atlas

Titan, der den Himmel schultert

Deine Bauphase: Deine Arbeiter darf eine Kuppel auf eine beliebige Ebene bauen.



5. Demeter

Göttin der Ernte

Deine Bauphase: Dein Arbeiter kann ein weiteres Mal bauen, aber nicht auf das selbe Feld.



6. Hephaestus

Gott der Schmiede

Deine Bauphase: Dein Arbeiter darf einen weiteren Block (keine Kuppel) auf dem zuvor errichteten Block bauen.



7. Hermes

Gott der Reise



Deine Runde: Wenn deine Arbeiter nicht hoch oder runter bewegen werden, kannst du sie eine beliebige Anzahl von Felder (auch null) bewegen und dann mit einem Arbeiter bauen.



8. Minotaur

Stierköpfiges Monster

Deine Bewegung: Dein Arbeiter darf auf ein gegnerisches Feld ziehen, wenn sein Arbeiter auf ein freies Feld (jeder Ebene) direkt dahinter gezogen werden kann.



9. Pan

Gott der Wildnis

Siegbedingung: Du gewinnst auch, wenn einer deiner Arbeiter sich um zwei Ebenen nach unten bewegt.



10. Prometheus

Wohltäter der Menschheit

Deine Runde: Wenn dein Arbeiter sich nicht nach oben bewegt, darfst du sowohl vor als auch nach deiner Bewegung bauen.



ADVANCED GODS

Video Tutorials Available - Learn these Gods at roxley.com/santorini-video



⑩ 11. Aphrodite

Göttin der Liebe

Bei jeder Bewegung: Wenn ein gegnerische Arbeiter seinen Zug angrenzend zu einem deiner Arbeiter beginnt, muss er seinen Zug auch angrenzend zu deinem Arbeiter beenden.



⑪ 12. Ares

Gott des Krieges

Ende deines Zuges: Du darfst einen unbesetzten Block (keine Kuppel) abauen, der angrenzend zu deinem Arbeiter ist, der sich nicht bewegt hat. Falls dort Plättchen oder Marker liegen, werden Sie ebenfalls aus dem Spiel genommen.



⑫ 13. Bia

Göttin der Gewalt

Vorbereitung: Setze zuerst deine Arbeiter

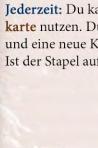
Deine Bewegung: Bewegt sich dein Arbeiter auf ein Feld, auf dem angrenzend in der selben Richtung ein gegnerischer Arbeiter steht, wird dieser aus dem Spiel genommen.



⑬ 14. Chaos

Ursprüngliches Nichts

Vorbereitung: Mische alle einfachen Götter (mit einem ☰ Symbol) als verdeckten Stapel. Decke die erste Karte auf.



⑭ 15. Charon

Fährmann zur Unterwelt



⑮ 16. Chronus

Gott der Zeit

Siegbedingung: Du gewinnst auch, wenn sich fünf vollständige Türe auf dem Spielbrett befinden.



⑯ 17. Circe

Göttliche Zauberin

Beginn deines Zuges: Fäll die gegnerischen Arbeiter nicht zusammen stehen, kannst du bis zu deinem nächsten Zug allein seine Macht nutzen.



⑰ 18. Dionysus

Gott des Weines

Deine Bauphase: Jedes Mal, wenn einer deiner Arbeiter einen Turm vervollständigt, darf du mit einem gegnerischen Arbeiter sofort einen kompletten Zug durchführen. Kein Spieler kann während dieses weiteren Zuges gewinnen.



⑱ 19. Eros

Gott der Sehnsucht

Vorbereitung: Setze deine Arbeiter auf gegenüberliegende Ränder des Spielfeldes.



⑲ 20. Hera

Göttin der Ehe



⑳ 21. Hestia

Göttin des Herdes & Heim

Deine Bauphase: Dein Arbeiter darf ein weiteres Mal bauen, aber nicht auf einem Randfeld.



㉑ 22. Hypnos

Gott des Schlafes

Beginn des gegnerischen Zuges: Wenn eine der gegnerischen Arbeiter höher steht als alle seine anderen, darf er sich nicht bewegen.



㉒ 23. Iimus

Göttin der Hungersnot

Gegnerische Zug: Gegnerische Arbeiter dürfen nicht auf ein Feld neben deinen Arbeitern ein Block bauen, es sei denn sie bauen eine Kuppel um einen kompletten Turm zu bauen.



㉓ 24. Medusa

Versteinerte Gorgon

Ende deines Zuges: Deine Arbeiter dürfen auf Felder bauen, die von einem gegnerischen Arbeiter besetzt ist, wenn das Feld tiefer liegt als der eigene Arbeiter. Der gegnerische Arbeiter wird in diesem Fall vom Spielfeld genommen



㉔ 25. Morpheus

Gott der Träume

Beginn deines Zuges: Lege einen Block oder eine Kuppel auf deine Götterkarte ab.



㉕ 26. Persephone

Göttin des Frühlingswachens

Gegnerische Zug: Wenn es möglich ist, muss der Gegner einen seiner Arbeiter in seinem Zug hoch ziehen.



㉖ 27. Poseidon

Gott des Meeres

Ende deines Zuges: Wenn dein Arbeiter, mit dem du gezogen hast am Zugende auf der Bodenebene steht, darf dieser bis zu 3 Mal bauen.



㉗ 28. Selene

Göttin des Mondes

Vorbereitung: Setze einen männlichen und weiblichen Arbeiter.

㉘ 29. Zeus

Gott des Himmels

Deine Bauphase: Dein Arbeiter darf einen Block unter sich bauen.





3 & 4 Spieler

Santorini ist als 2 Spieler Spiel am besten geeignet. Allerdings haben wir Regeln für 3 & 4 Spieler erstellt für die Male, die du wirklich mit mehr Spielern spielen willst.

Vorbereitung

Bei 3 oder 4 Spielern muss mit „Macht der Götter“ gespielt werden. Bei der Auswahl mit welchen „Macht der Götter“ gespielt werden soll, muss bei 3 Spielern das Symbol und bei 4 Spielern das Symbol vorhanden sein.

3 Spieler

Wenn du verlierst, entferne sofort deine **Arbeiter**, **Spielmarker** und „**Macht der Götter**“ vom Spiel. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, ist er der Gewinner.

4 Spieler (Team Spiel)

Du spielst in Teams mit 2 Spielern, die sich die Kontrolle der zwei **Arbeiter** teilen. Teamkamaraden müssen gegenüber sitzen. Jeder Spieler hat seine eigene „**Macht der Götter**“. Du **kannst nicht** die Macht deines Teamkamaraden nutzen.

Während der Spielvorbereitung setzt der erste Spieler die **Arbeiter**, der zweite Spieler eines Teams spielt die erste Runde. Wenn ein Spieler gewinnt, gewinnt sein Team. Verliert ein Spieler, verliert sein Team.

FOR MORE MIND CANDY VISIT
ROXLEY.COM



Glossar

Block: Ein Teil eines Turms. Wenn du baust, staple die Blöcke vom Größten bis zum Kleinsten. Als Referenz siehe „Kompletter Turm“ auf der Titelseite.

Kompletter Turm: Beinhaltet genau drei Blöcke und eine **Kuppel**.

Kuppel: Die oberste Ebene auf einem **Turm**. Auf den Kuppen kann nichts platziert werden. Eine Kuppel darf nur über der dritten Ebene gebaut werden, es sei denn, eine „**Macht der Götter**“ oder „**Helden Macht**“ gibt etwas anderes an.

Nachbarschaft: Jedes Feld ist von bis zu acht Feldern umgeben. Diese Felder werden **Nachbarschaftsfelder** genannt.

Besetztes Feld: Ein Feld auf dem ein **Arbeiter** steht oder eine **Kuppel** liegt.

Randfeld: Eines der 16 Felder am Rand des Spielfeldes.

Token: Ein Marker, der die „**Macht der Götter**“ oder „**Helden Macht**“ spezifiziert. Du kannst kein **Token** auf ein besetztes Feld legen oder auf welches bereits ein **Token** liegt. Entferne die **Token** vom Spielfeld, wenn **Blöcke** auf ihm platziert werden.

Unbewegter Arbeiter: Ein **Arbeiter**, der in deiner Runde nicht bewegt wurde.

Freies Feld: Ein Feld, welches von keinem **Arbeiter** und keiner **Kuppel** belegt ist.

Credits

Game Design: Gordon Hamilton aka Dr. Pickle.
For more puzzles, games and unsolved problems, visit mathpickle.com

Beautiful Artwork: David Forest & Lina Cossette (mrcuddington.com)

Product / Graphic design: Gavan Brown

Brilliant Rule Book Editors: Michael Van Biesbrouck, Simon Rourke, Lee Mitchell, Richard Castle, Mario Radmilovic, Patrick Dombrowski, Duncan Hecht, Paul Saxberg

Key Playtesters: Charles Ursenbach, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Paul Saxberg, Joe McDaid, Jim Drinkle

App Development: Stefano Giugliano

Tutorial Videos: Joe McDaid

Development Contributions

Michael Van Biesbrouck: Adonis, Jason, Hestia
Simon Rourke: Europa and Talus

Joe McDaid: Golden Fleece variant
Keefor Hamilton: Hephaestus

Arya Asakura: Hera
Paul Saxberg: Chaos, Moerae
Will Fordham: Odysseus
Matt Tolman: Zeus

