



Wersja dla 3 i 4 graczy

W grę Santorini najlepiej gra się we dwójkę. Jednakże włączyliśmy do podręcznika wersję dla trzech i czterech graczy. Jeśli macie ochotę na rozgrywkę obejmującą więcej osób, wyróbujcie je.

Podczas gry z trzema lub czterema graczami, obowiązują zasady dotyczące wersji dla dwóch graczy, wraz z poniższymi zasadami dodatkowymi:

Przygotowanie do gry

W przypadku wersji dla trzech lub czterech graczy musicie podczas rozgrywki korzystać z kart Boskich mocy. Podczas przygotowywania kart Boskich mocy do gry, należy pamiętać, że należy wybrać karty z oznaczeniami odpowiednimi dla liczby graczy: oznaczenie w przypadku wersji dla trzech graczy i oznaczenie dla rozgrywki obejmującej czterech graczy.

Wersja dla 3 graczy

Jeśli jeden z graczy poniesie porażkę w rozgrywce dla trzech graczy, powinien natychmiast usunąć z gry swoich Murarzy, tokeny oraz karty Boskich mocy. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz — zostaje zwycięzcą.

Wersja dla 4 graczy (gra drużynowa)

W grze biorą udział dwie drużyny składające się z dwóch graczy, którzy wspólnie kontrolują swoich Murarzy. Członkowie tej samej drużyny muszą siedzieć naprzeciwko siebie (drużyny wykonują ruchy naprzemiennie). Każdy z graczy posiada własną kartę Boskich mocy. Podczas gry **nie można** używać mocy drugiego gracza ze swojej drużyny.

Podczas przygotowania do gry, pierwszy gracz danej drużyny umieszcza na planszy Murarzy. Drugi gracz drużyny wykonuje pierwszy ruch.

Jeśli jeden z graczy doprowadzi do zwycięstwa własnej drużyny w swoim ruchu, cała drużyna wygrywa. Jeśli jeden z graczy poniesie porażkę, cała drużyna przegrywa.

© 2017 Roxley Games. Wszystkie prawa zastrzeżone na całym świecie.

Wyprodukowane i dystrybuowane zgodnie z licencją przez firmę Spin Master Ltd.

SANTORINI™ jest znakiem towarowym firmy Gordon Hamilton wykorzystywany w ramach licencji.

Logo Spin Master i © 2017 Spin Master Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone.

SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA

Imported into EU by/Importé dans l'UE par SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L.,
20 RUE DES PEUPLIERS, L-2328, LUXEMBOURG

www.spinmastergames.com

T34307_0004_20095150_GML_IS_R1_Polish

Stowniczek

Blok: to część wieży, podstawowy element budowany na planszy. Podczas budowania należy stawiać bloki w kolejności od największych do najmniejszych, tak aby mogły stabilnie stać jeden na drugim. Patrz schemat z Ukończoną wieżą znajdujący się na pierwszej stronie. Liczba bloków do wykorzystania w grze jest nieograniczona. Jeśli podczas gry zabraknie bloków dowolnego rodzaju, należy usunąć z planszy Ukończoną wieżę i na jej miejscu położyć samą kopułę, bezpośrednio na poziomie ziemi.

Ukończona wieża: budowla złożona z trzech bloków oraz kopuły.

Kopuła: element wieńczący wieżę. Na kopule nie można już stawiać żadnych elementów. Kopuła może być zbudowana wyłącznie na wysokości trzeciego poziomu, o ile opis zawarty na wykorzystywanej karcie Boskich mocy nie stanowi inaczej.

Sąsiednie: każde pole jest otoczone przez osiem innych pól. Nazywa się je polami sąsiednimi.

Zajęte pole: pole, na którym znajduje się Murarz lub kopuła.

Pole przy brzegu planszy: jedno z 16 pól położonych wzdłuż brzegów planszy.

Token: znaczek przynależny do mocy Boga lub Bohatera. Nie można umieścić tokena na zajętym polu lub polu, na którym znajduje się już inny token. Kiedy na polu, na którym znajduje się token, zostaną wybudowane bloki, należy usunąć token.

Murarz, który nie został przesunięty: Murarz, który nie został przesunięty w danym ruchu.

Wolne pole: pole, na którym nie stoi żaden Murarz ani kopuła.



⚠ Uwaga! NIEBEZPIECZEŃSTWO ZADŁAWIENIA - Drobne elementy.

Autorzy gry

Projekt gry: Gordon Hamilton vel Dr. Pickle. Więcej puzzli, gier oraz rozwiązań najczęściej pojawiających się problemów znajdziesz na stronie mathpickle.com

Przepiękny projekt graficzny: David Forest i Lina Cossette (mrcuddington.com)

Projekt produktu/graficzny: Gavan Brown

Wspaniali redaktorzy podręcznika: Michael Van Biesbrouck, Simon Rourke, Lee Mitchell, Richard Castle, Mario Radmilovic, Patrick Dombrowski, Duncan Hecht, Paul Saxberg

Główni testerzy gry: Charles Ursenbach, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Paul Saxberg, Joe McDaid, Jim Drinkle

Autor aplikacji: Stefano Giugliano

Samouczki video: Joe McDaid

Inne osoby zaangażowane w projekt gry

Michael Van Biesbrouck: Adonis, Jazon, Hestia

Simon Rourke: Europa i Talos

Joe McDaid: wariant Złote runo

Keefer Hamilton: Hefajstos

Arya Asakura: Hera

Paul Saxberg: Chaos, Mojry

Will Fordham: Odyseusz

Matt Tolman: Zeus



• Przed użyciem wyjąć zabawkę z opakowania.

• Zachować niniejsze informacje, adresy i numery telefonów na wypadek, gdyby były potrzebne w przyszłości.

• Zawartość opakowania może różnić się od zabawki przedstawionej na obrączkach.

• Osoba dorosła powinna regularnie sprawdzać zabawkę pod kątem uszkodzeń oraz zagrożeń. Jeśli takowe wystąpią, należy zaprzestać używania zabawki.

• Dzieci nie powinny bawić się bez nadzoru.

WYPRODUKOWANO W MEKSYKU



PL



SANTORINI™

Potrzebujesz pomocy?

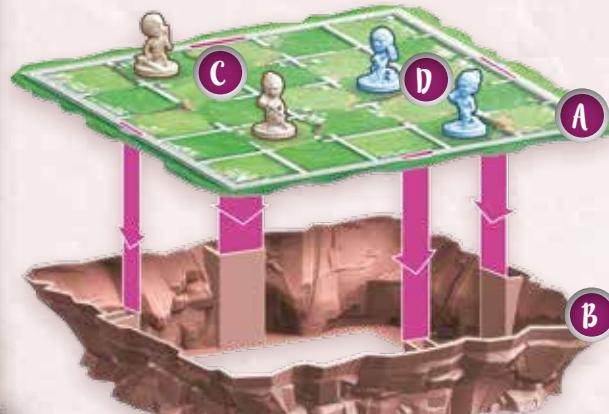
Samouczki video Na stronie spinmastergames.com znajdziesz samouczki video, dzięki którym poznasz podstawowe zasady gry oraz pomocne wskazówki!

Wersja dla początkujących – dla 2 graczy

Zdecydowanie zalecamy rozegranie na początek kilku gier na podstawie zasad znajdujących się wyłącznie na tej stronie. Do następnych rozgrywek można wprowadzić zasady z dalszych stron.

Przygotowanie do gry

- Umieść planszę **A** na platformie w kształcie klifu **b**, korzystając z długich i krótkich znaczników, aby odpowiednio złożyć oba elementy.
- Każdy gracz wybiera kolor swoich dwóch figurek Murarzy. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, umieszczając dwóch Murarzy **C** w wybranym kolorze na dowolnych pustych polach na planszy. Następnie drugi gracz stawia na planszy swoich Murarzy **D**.
- Karty Boskich mocy należy odłożyć na bok. Nie są one wykorzystywane w wariantie dla początkujących.



WWW.SPINMASTER.COM

Jak grać

Gracze wykonują ruchy kolejno, począwszy od **gracza rozpoczynającego grę**, który jako pierwszy umieścił swoich Murarzy na planszy. W swojej kolejce wybiera jednego z posiadanych Murarzy. Wybrany Murarz musi **przesunąć się na inne pole**, a następnie **rozpocząć budowę** (wspomniane czynności należy wykonywać w tej kolejności).

Przesuń Murarza na jedno z (maksymalnie) ośmiu sąsiednich pól.

Murarz może przesuwać się o jeden poziom w górę, o dowolną liczbę poziomów w dół lub poruszać się w obrębie poziomu, na jakim się znajduje. Nie może natomiast przesuwać się o więcej niż jeden poziom w góre



Możesz przesuwać Murarza na puste sąsiednie pola, również na pola z blokami, które zostały zbudowane przez przeciwnika. (Puste pola to takie, na których nie stoi żaden Murarz ani kopuła).

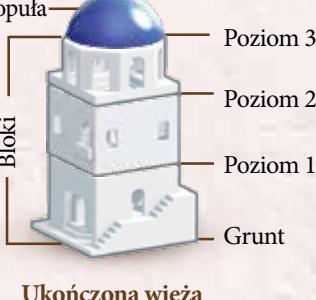
Wybuduj blok lub kopułę na pustym polu sąsiadującym z polem, na którym znajduje się przesunięty przez Ciebie Murarz.



Kopuła

Blok

Grunt



Możesz prowadzić budowę na dowolnym poziomie, ale **musisz** pamiętać o dobraniu kształtu bloku (lub wybraniu kopuły) odpowiedniego dla danego poziomu (patrz: schemat po lewej stronie). Wieża złożona z 3 bloków i kopuły uznawana jest za „Ukończoną wieżę”.

Zwycięstwo w grze

1 Jeśli jednemu z Twoich Murarzy uda się wejść na poziom 3. podczas Twojego ruchu – **natychmiast** zostajesz zwycięzcą!



2 W swoim ruchu **musisz** zawsze najpierw przesunąć danego Murarza, a następnie przejść do fazy budowania. Jeśli nie masz możliwości wykonania ruchu, przegrywasz.



Wiesz już teraz wszystko, co potrzebne do rozgrywki w wersji dla początkujących dla dwóch graczy! Zdecydowanie zalecamy rozegranie na początek kilku gier wyłącznie na podstawie powyższych zasad. Do następnych rozgrywek można wprowadzić zasady z dalszych stron.

Zawartość



BÓSTWA PROSTE

Przygotowanie kart Boskich mocy

Po rozegraniu kilku gier w wersji dla dwóch graczy (przy użyciu zasad z pierwszej strony podręcznika), zalecamy wyprowadzenie Boskich mocy.

Boskie moce to karty dostarczające potężnych zdolności (A), które możesz wykorzystać podczas gry. Wiele kart zmienia sposób przesuwania Murarzy i stawiania budowli.

Przygotowanie kart Boskich mocy

Po przygotowaniu wyspy zgodnie z instrukcjami zawartymi na pierwszej stronie – w kroku 1., w sekcji „Przygotowanie do gry”, wykonaj poniższe kroki:

2 Śmiałek (najbardziej „boski” z graczy) wybiera karty Boskich mocy w ilości równej liczbie graczy i wyjaśnia zasady ich wykorzystywania, opierając się na informacjach z podręcznika (aby je znaleźć, należy odszukać odpowiedniego boga po oznaczeniu i numerze B).

3 Gracze kolejno – zgodnie z ruchem wskazówek zegara – wybierają karty Boskich mocy i kładą je obok siebie. Śmiałek otrzymuje ostatnią z kart Boskich mocy.

4 Śmiałek wybiera osobę, która rozpocznie grę (może wybrać siebie). Pierwszy gracz umieszcza dwóch Murarzy w wybranym kolorze na dowolnych pustych polach na planszy. Gracze kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, stawiają wszystkie figurki Murarzy na planszy.



Uwaga: gdy w grze bierze udział 3 (▲▲▲) lub 4 graczy (▲▲▲▲), należy upewnić się, że wszystkie wybrane karty Boskich mocy będą mogły zostać wykorzystane dla danego wariantu rozgrywki (C). Wszystkie karty Boskich mocy można wykorzystać w wersji dla 2 graczy.

Wykorzystanie kart Boskich mocy

Standardowe zasady nadal mają zastosowanie podczas wykorzystywania kart Boskich mocy, z wyjątkiem konkretnych zmian wprowadzanych przez karty.

Musisz przestrzegać całej treści tekstu znajdującego się na karcie Boskich mocy, który mówi czego „nie możesz” i co „musisz” zrobić. Jeśli się do niego nie zastosujesz, przegrywasz.

Kuputy nie są blokami. Jeśli opis na karcie Boskich mocy dotyczy bloków, nie odnosi się on do kupuł.

„Zepchnięty” nie znaczy „przesunięty”. Niektóre karty Boskich mocy mogą spowodować „zepchnięcie” Murarza na inne pole. Murarza, który został „zepchnięty”, nie uważa się za „przesuniętego”.

Pamiętaj: aby wygrać grę poprzez przesunięcie Twojego Murarza na trzeci poziom, musisz wykonać ten ruch podczas swojej kolejki. Dlatego, jeśli Twój Murarz zostanie zepchnięty na pole znajdujące się na trzecim poziomie, nie oznacza to, że jesteś zwycięzcą. Przesunięcie figurki z trzeciego poziomu na inne pole na tym poziomie również nie powoduje wygranej.

Karty boskich mocy mogą zostać wykorzystane w określonym momencie, zgodnie z informacją zawartą w początkowej części opisu znajdującego się na karcie.

Na przykład: na karcie Boskich mocy boga Apollo znajduje się informacja: „Twój ruch (faza przesuwania)”. To oznacza, że jeśli masz tę kartę, możesz ją wykorzystać wyłącznie w momencie „przesuwania” swojego Murarza, podczas **Twojego ruchu**.

Tekst zawarty na kartach Boskich mocy napisany jest z perspektywy gracza posiadającego daną kartę. Słowo „przeciwnik” używane w opisie znajdującej się na karcie odnosi się do przeciwnika tego gracza.

Dodatkowe przygotowania muszą zostać przeprowadzone, jeśli opis na wybranej karcie Boskich mocy zawiera sekcję „Przygotowanie”. Dodatkowe przygotowania są wykonywane kolejno, począwszy od gracza rozpoczęjącego grę, zanim pozostały gracze ustawią swoich Murarzy na planszy (o ile tekst „Przygotowań” nie stanowi inaczej).

Dodatkowe warunki wygranej są określone przez niektóre karty Boskich mocy.

Poza tym, że możesz wygrać przenosząc własnego Murarza na trzeci poziom podczas swojego ruchu, możesz to również zrobić, wypełniając opisany na karcie „Warunek wygranej”.

Zabronione łączenie z... Jeśli w przeszłości zakupisz dodatek do gry Santorini, zauważysz, że niektóre karty mogą posiadać oznaczenia (●) wskazujące na zakazane połączenia. Zdecydowanie odradzamy stosowanie kart Boskich mocy przeciwko któremukolwiek z wymienionych zakazanych bogów – takie połączenie może być niekompatybilne, nieciekawe lub wysoce niewyważone. Wszelkie zasady dotyczące tokenów i Mocy bohaterów mają zastosowanie podczas rozgrywki z dodatkiem do gry, który pojawi się na rynku w niedalekiej przyszłości.

Zwykłe karty Boskich mocy Podczas pierwszych kilku gier z wykorzystaniem Boskich mocy, zdecydowanie zalecamy użycie zwykłych kart Boskich mocy znajdujących się poniżej, oznaczonych kwiatkiem hibiskusa (✿).



1. Apollo

Bóg muzyki

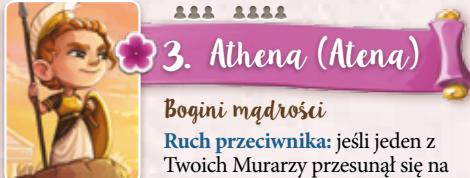
Twój ruch (faza przesuwania): Twój Murarz może przesunąć się na pole zajmowane przez figurkę przeciwnika (stosując się do standardowych zasad dotyczących przesuwania Murarzy) i zepchnąć ją na zwolnione przez siebie pole (figurki zamieniają się miejscami).



2. Artemis (Artemida)

Bogini łowów

Twój ruch (faza przesuwania): Twój Murarz zyskuje dodatkowe przesunięcie, nie może jednak wrócić na pole, z którego rozpoczętał ruch.



3. Athena (Atena)

Bogini mądrości

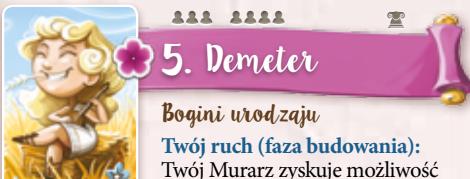
Ruch przeciwnika: jeśli jeden z Twoich Murarzy przesunął się na wyższy poziom podczas Twojego ostatniego ruchu, figurki Twojego przeciwnika nie mogą przejść na wyższy poziom w tej kolejce.



4. Atlas

Tytan dźwigający niebia

Twój ruch (faza budowania): Twój Murarz może zbudować kopułę na dowolnym poziomie, nawet bezpośrednio na ziemi.



5. Demeter

Bogini urodzaju

Twój ruch (faza budowania): Twój Murarz zyskuje możliwość wybudowania jednego dodatkowego elementu, nie może jednak budować na tym samym polu, na którym prowadził budowę podczas ruchu podstawowego.



6. Hephaestus (Hefajstos)

Bóg kowali

Twój ruch (faza budowania): Twój Murarz może dobudować dodatkowy blok (nie kopułę) na pierwszym wybudowanym bloku.



7. Hermes

Bóg podróżny

Twój ruch: jeśli Twoi Murarze nie przesuwają się w górę lub w dół, mogą się poruszać dowolną liczbę razy (nawet zero) i potem ewentualnie przejść do fazy budowania.



8. Minotaur

Potwór z głową byka

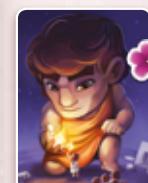
Twój ruch (faza przesuwania): Twój Murarz może zająć miejsce figurki przeciwnika (stosując się do standardowych zasad dotyczących przesuwania Murarzy), jeśli kolejne pole leżące w tej samej linii jest wolne. Murarz przeciwnika zostaje wówczas zepchnięty na to pole (niezależnie od jego poziomu).



9. Pan

Bóg lasów

Warunek wygranej: wygrasz rozgrywkę, jeśli Twój Murarz przesunie się w dół o dwa lub więcej poziomów.



10. Prometheus (Prometeusz)

Tytan – dobrotzyniec ludzkości

Twój ruch: jeśli Twój Murarz nie przesunie się w górę, może zbudować po jednym elemencie zarówno przed, jak i po przejściu na inne pole.



OBÓSTWA ZAAWANSOWANE



⑩ 11. Aphrodite (Afrodytą)

Bogini miłości

Dowolny ruch: jeśli Murarz Twego przeciwnika rozpoczyna swój ruch z pola sąsiadującego z polem, na którym znajduje się jedna z Twoich figurek, jego ostatni ruch również musi zakończyć się na polu sąsiadującym z jednym z Twoich Murarzy.



⑪ 12. Ares

Bóg wojny

Zakończenie Twojego ruchu: możesz usunąć wolny blok (nie kopułę) sąsiadującą z polem z Twoim Murarem, który nie został przesunięty w tym ruchu. Usuwasz wówczas również wszelkie tokeny znajdujące się na tym bloku.



⑫ 13. Bia

Bogini przemocy

Przygotowanie: najpierw umieść na planszy swoich Murarzy. Twój Murarze muszą znajdować się połach przy brzegach planszy.

Twój ruch (faza przesuwania): jeśli Twój Murarz przesuwa się na pole, za którym w tej samej linii znajduje się figurka przeciwnika (może znajdować się na dowolnej wysokości), zostaje ona usunięta z gry.



⑬ 14. Chaos

Pierwotna próżnia

Przygotowanie: potasuj wszystkie nieużywane zwykłe karty Boskich mocy (oznaczony symbolem 🌸) i połóż talię blisko siebie, obrzędkiem do dołu. Dobierz kartę leżącą na wierzchu i położyć ją obok talii obrzędkiem do góry.

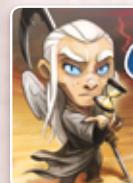
W dowolnym momencie: masz moc odkrywania kart Boskich mocy. Musisz odrzucić posiadaną kartę Boskich mocy i dobrać nową po każdej kolejce, w której zostanie zbudowana co najmniej jedna kopuła będąca elementem nowej Ukończonej Wieży. Jeśli zabraknie kart Boskich mocy do dobierania, potasuj je, aby stworzyć nową talię i dobierz pierwszą kartę z góry.



⑭ 15. Charon

Przewoźnik dusz zmarłych

Twój ruch (faza przesuwania): zanim przesunesz swojego Murarza, możesz zepchnąć figurkę przeciwnika na pole znajdujące się po drugiej stronie Twojej figurki, jeśli pole to jest wolne.



⑮ 16. Chronus (Chronos)

Bóg czasu

Warunek wygranej: wygrywasz rozgrywkę, jeśli na planszy powstanie pięć Ukończonych wież.



⑯ 17. Circe (Kirke)

Boska czarodziejka

Początek Twojego ruchu: jeśli Murarze Twojego przeciwnika nie stoją na sąsiadujących ze sobą polach, możesz sam korzystać z jego karty Boskich mocy, aż do Twojego następnego ruchu.



⑰ 18. Dionysus (Dionizos)

Bóg wina

Twój ruch (faza budowania): za każdym razem, gdy kontrolowany przez Ciebie Murarz postawi Ukończoną wieżę, możesz wykorzystać dodatkowy ruch, używając figurki przeciwnika zamiast swojej. Gracze nie mogą wygrać rozgrywki podczas tych dodatkowych ruchów.



⑱ 19. Eros

Bóg pożądania

Przygotowanie: umieść swoich Murarzy na dowolnych polach znajdująjących się na przeciwnie brzegach planszy.

Warunek wygranej: wygrywasz rozgrywkę, jeśli Twój Murarz staną na sąsiadujących ze sobą polach — obie figurki muszą znajdować się na blokach, na poziomie 1. (lub na tej samej wysokości w wersji dla trzech graczy).



⑲ 20. Hera

Bogini matczyństwa

Ruch przeciwnika: Twój przeciwnik nie może wygrać rozgrywki poprzez przesunięcie się na pole znajdujące się przy brzegu planszy.



⑳ 21. Hestia

Bogini ogniska domowego

Twój ruch (faza budowania): Twój Murarz może wybudować jeden dodatkowy element. Jednakże nie może postawić go na polu znajdującym się przy brzegu planszy.



㉑ 22. Hypnus (Hypnos)

Bóg snu

Początek ruchu przeciwnika: jeśli jeden z Murarzy Twojego przeciwnika znajduje się na wyższym poziomie niż jego pozostałe figurki, ów Murarz nie może się przesunąć.



㉒ 23. Limus (Limos)

Bogini głodu

Ruch przeciwnika: Murarze Twojego przeciwnika nie mogą budować na polach sąsiadujących z Twoimi figurkami (nie dotyczy budowy kopuły, która pozwala na powstanie Ukończonej wieży).



㉓ 24. Medusa (Meduza)

Paralizująca Gorgona

Zakończenie Twojego ruchu: jeśli dowolny z Murarzy Twojego przeciwnika znajduje się na sąsiadujących polach na niższym poziomie, zastąp wszystkie te figurki blokami i usuń je z gry.



㉔ 25. Morpheus (Morfeusz)

Bóg marzeń sennych

Początek Twojego ruchu: postaw blok lub kopułę na swojej karcie Boskich mocy.

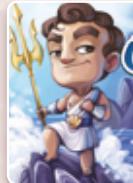
Twój ruch (faza budowania): Twój Murarz nie może prowadzić budowy w tradycyjny sposób. Zamiast tego zabierz dowolną liczbę bloków lub kopuł z karty Boskich mocy (możesz nie zabrać żadnego elementu) i wybuduj je wszystkie. **Uwaga:** bloki i kopuły na karcie Boskich mocy funkcjonują jak pieniądze i mogą być wymieniane przez każdego gracza w dowolnym momencie na inny z dostępnych kształtów bloków lub na kopuły.



㉕ 26. Persephone (Persefona)

Bogini kiełkującego ziarna

Ruch przeciwnika: jeśli to możliwe, co najmniej jeden Murarz musi w tej kolejce przesunąć się na wyższy poziom.



㉖ 27. Poseidon (Posejdon)

Bóg morza

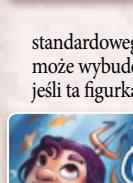
Zakończenie Twojego ruchu: jeśli Twój Murarz, który nie został przesunięty w tej kolejce, znajduje się na poziomie ziemi, może wybudować trzy elementy na sąsiadnych polach.



㉗ 28. Selene

Bogini księżyca

Przygotowanie: umieść na planszy Murarzy obu płci w wybranym przez Ciebie kolorze.



㉘ 29. Triton (Tryton)

Bóg fal

Twój ruch (faza przesuwania): za każdym razem, gdy Twój Murarz wejdzie na pole znajdujące się przy brzegu planszy (na poziomie ziemi lub wyższym), od razu zyskuje dodatkowe przesunięcie.



㉙ 30. Zeus

Bóg nieba

Twój ruch (faza budowania): Twój Murarz może budować pod sobą, na polu, na którym stoi — spychając w ten sposób siebie samego o jeden poziom wyżej. Nie można odnieść zwycięstwa w rozgrywce poprzez zepchnięcie swojej figurki na trzeci poziom.

