



SANTORINI

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

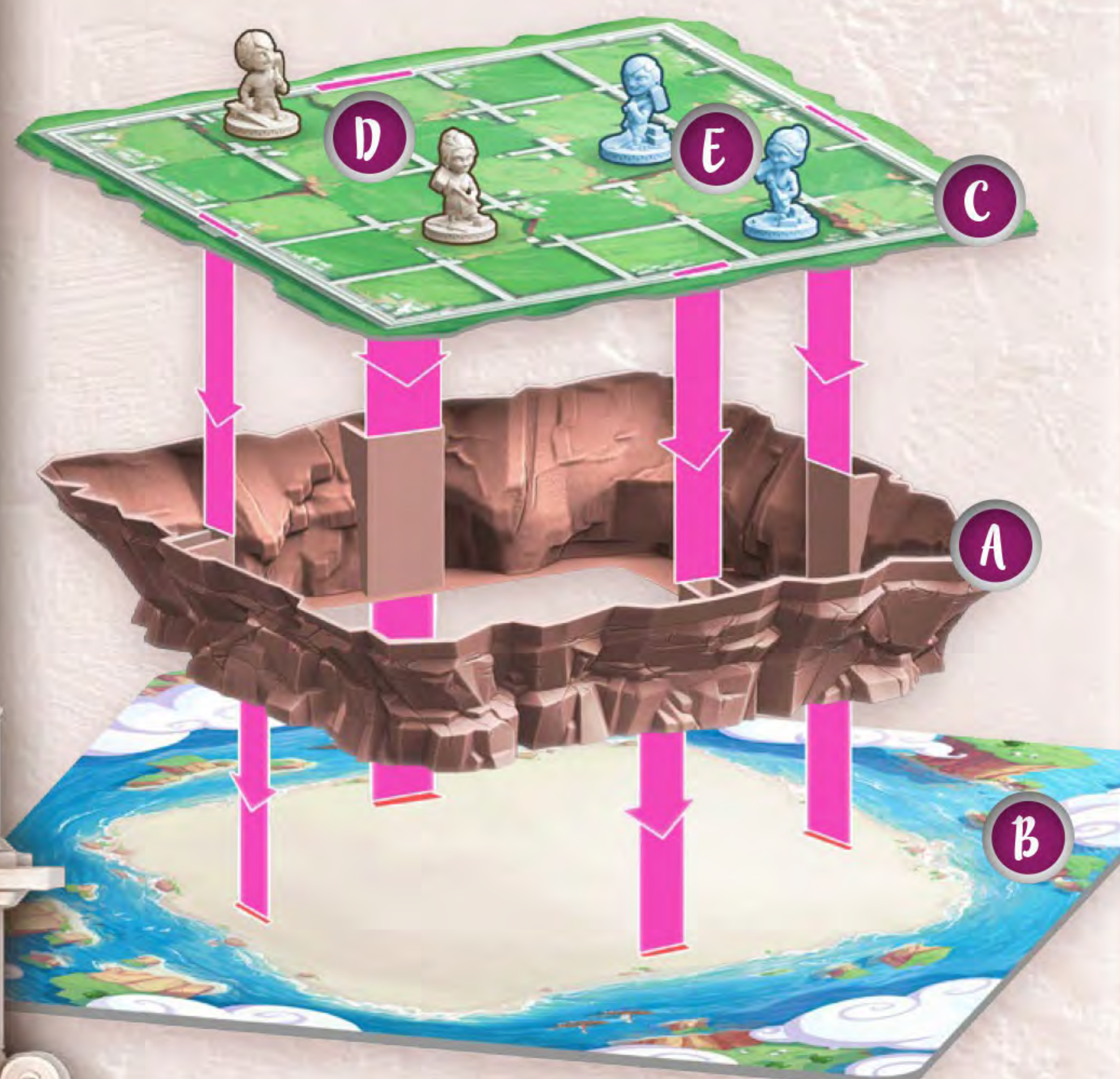
Need Help?

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 Lege 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.

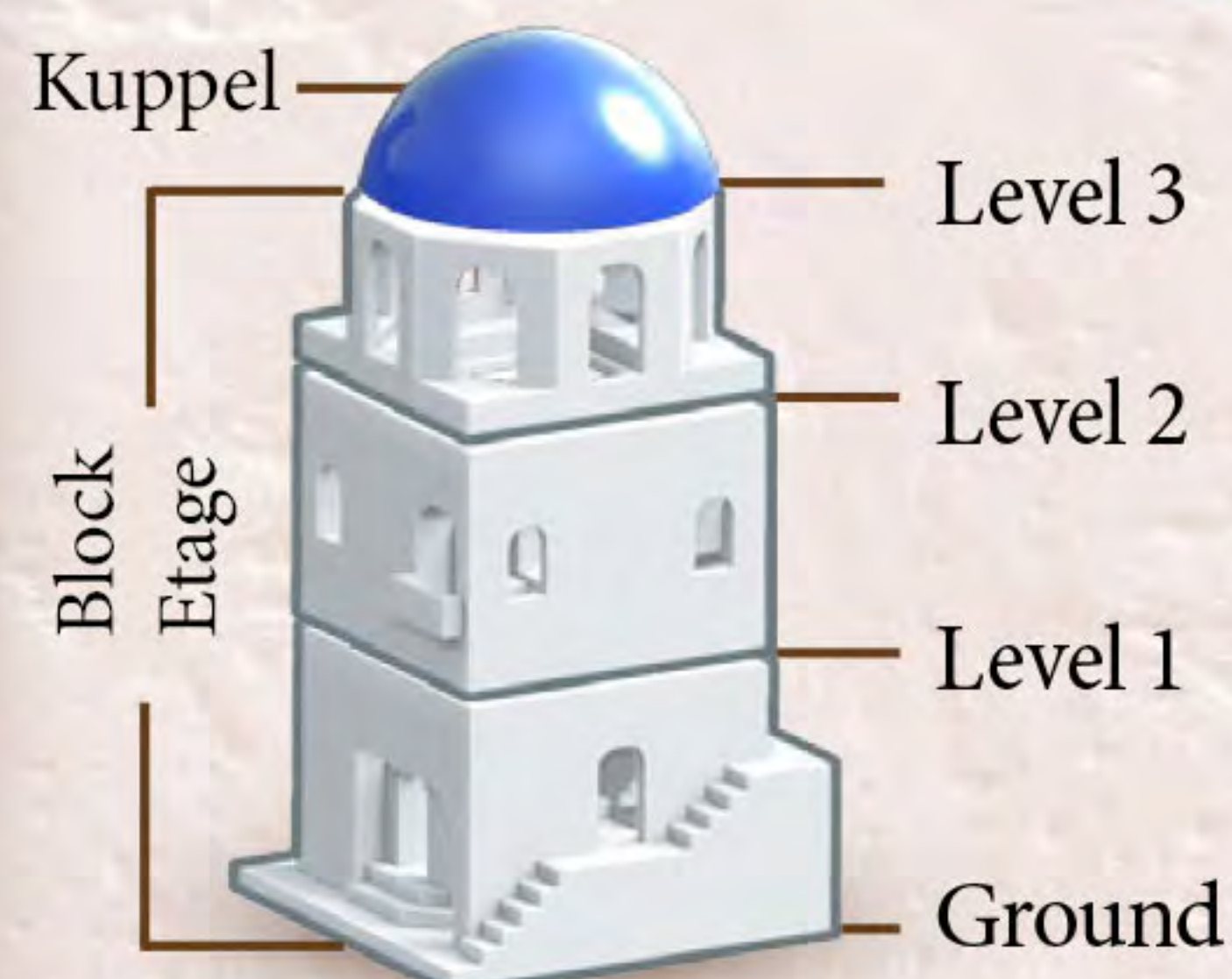
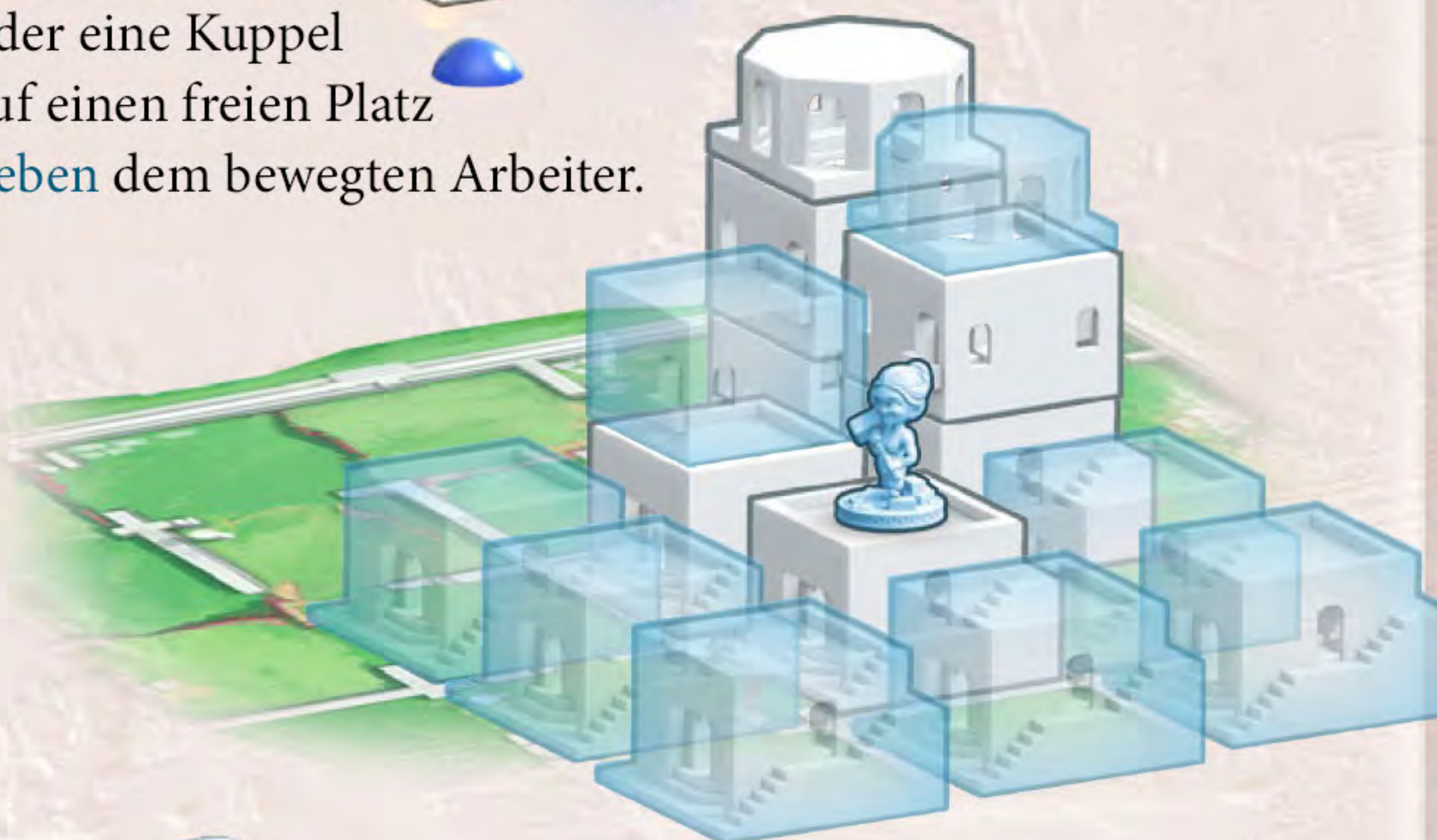


Ein Arbeiter kann sich **maximal** um eine Ebene **höher**, eine **beliebige** Anzahl von Ebenen **tiefer** oder entlang der gleichen Ebene **bewegen**.



Das Feld, in den 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.



A Complete Tower

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“.

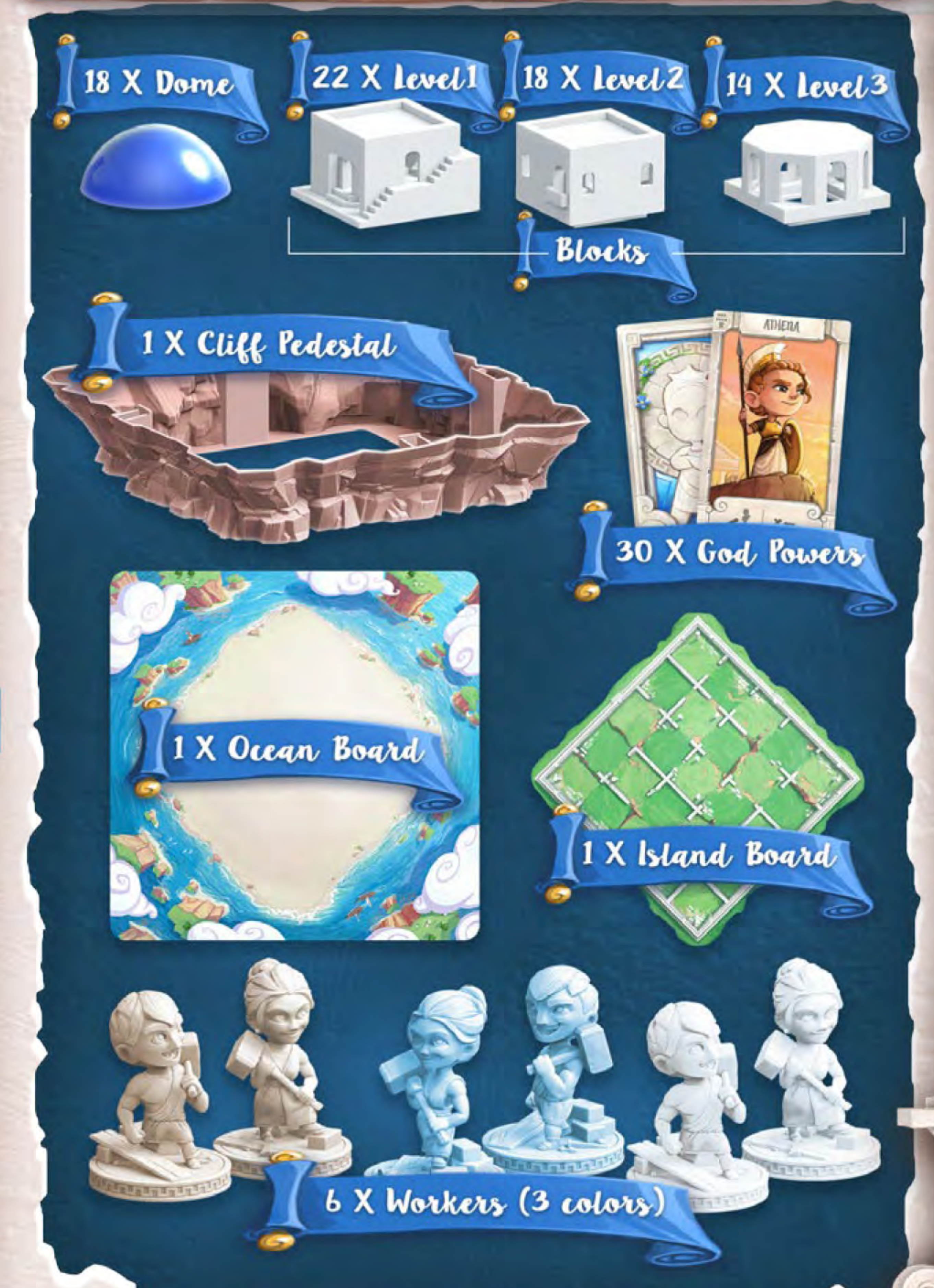
Das Spiel gewinnen

- 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 Regelheftes 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. Viele „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:

- Der Herausforderer (ihr bestimmt, wer von euch der gottähnlichere ist) wählt „Macht der Götter“ Karten gleich der Anzahl der Spieler
- 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.
- 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.
- Im Uhrzeigersinn wählt jeder eine Karte und legt sie in seinem Bereich. Der Herausforderer erhält die letzte „Macht der Götter“-Karte.
- Der Herausforderer wählt einen Start-Spieler, der 2 Arbeiter in der Farbe seiner Wahl jeweils auf irgendein freies Feld platziert. Im Uhrzeigersinn platzieren 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 der „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, gewinnst 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 anzuzeigen, dass sie in der Golden-Fleece Variante genutzt werden können (Golden-Fleece Erweiterung wird separat verkauft). Weitere Informationen im Abschnitt „Golden Fleece“ dieser Anleitung.

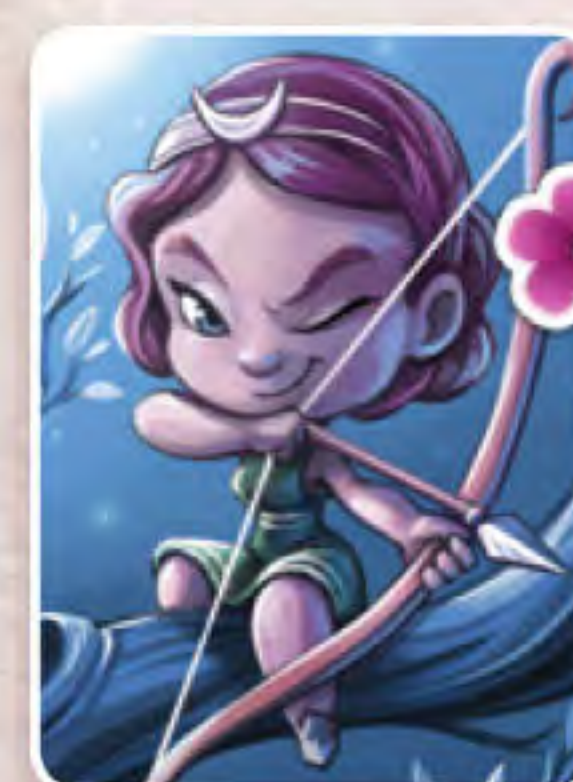
Für die ersten Spiele, die du mit Götter-Karten spielst, empfehlen wir die einfachen „Macht der Götter“ zu nutzen, die mit einer Hibiskus-Blüte gekennzeichnet sind.



1. Apollo

Gott der Musik

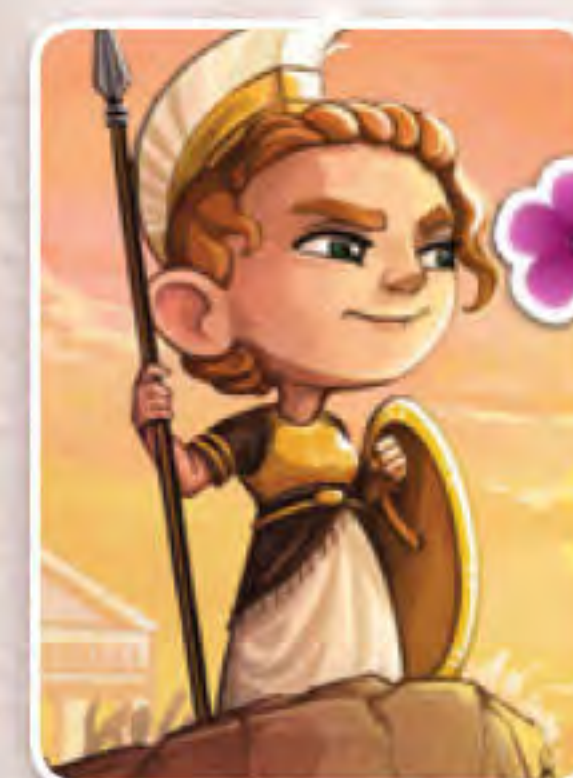
Deine Bewegung: Dein Arbeiter kann auf ein von einem gegnerischen Arbeiter besetztes Feld ziehen, indem du ihn zwingst auf das Feld zu gehen, dass du gerade verlassen hast.



2. Artemis

Göttin der Jagd

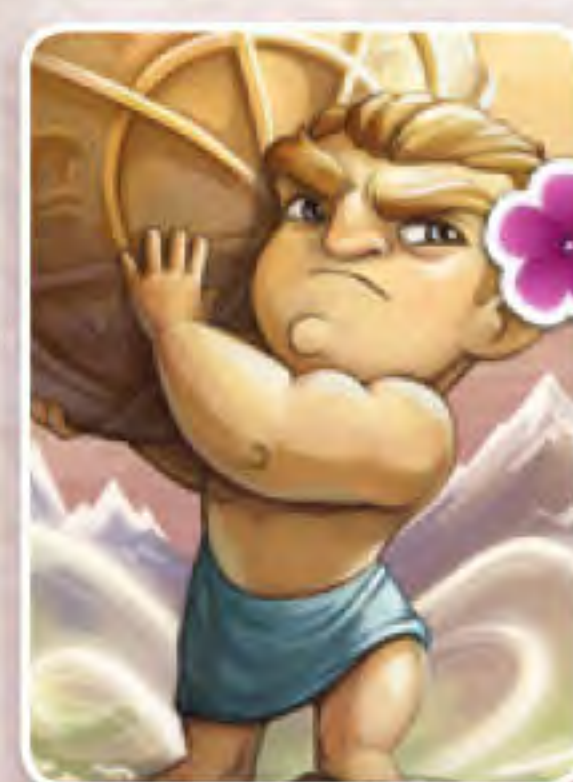
Deine Bewegung: Deine Arbeiter darf noch einmal bewegt werden, aber nicht zurück auf sein ursprüngliches Feld.



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

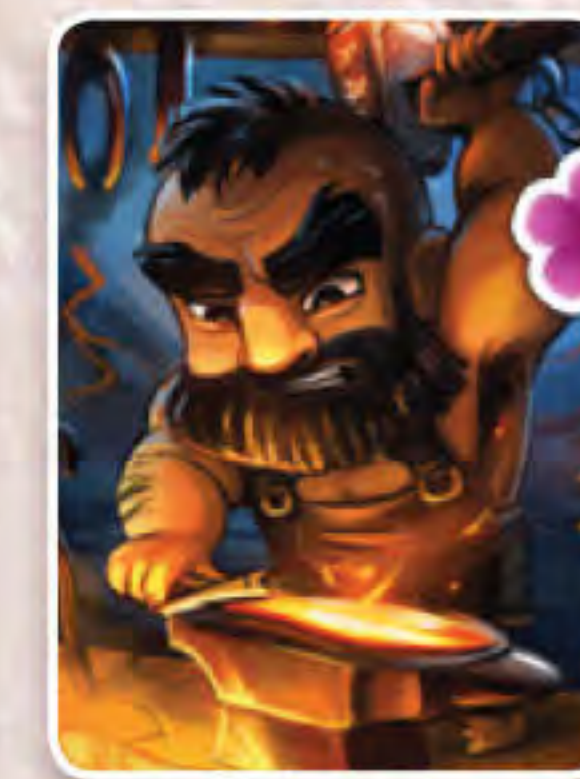
Deine Bauphase: Deine Arbeiter kann eine Kuppel auf eine beliebige Ebene bauen.



5. Demeter

Göttin der Ernte

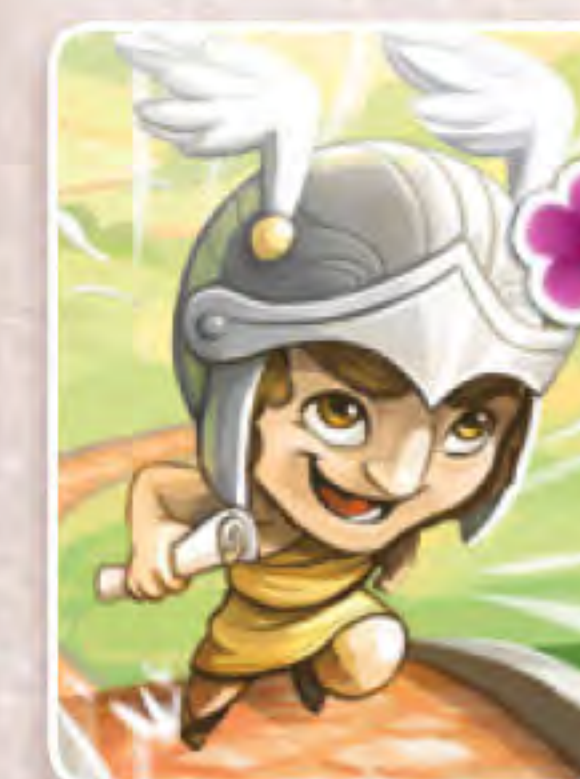
Deine Bauphase: Dein Arbeiter kann ein weiteres Mal bauen, aber nicht auf das selbe Feld.



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

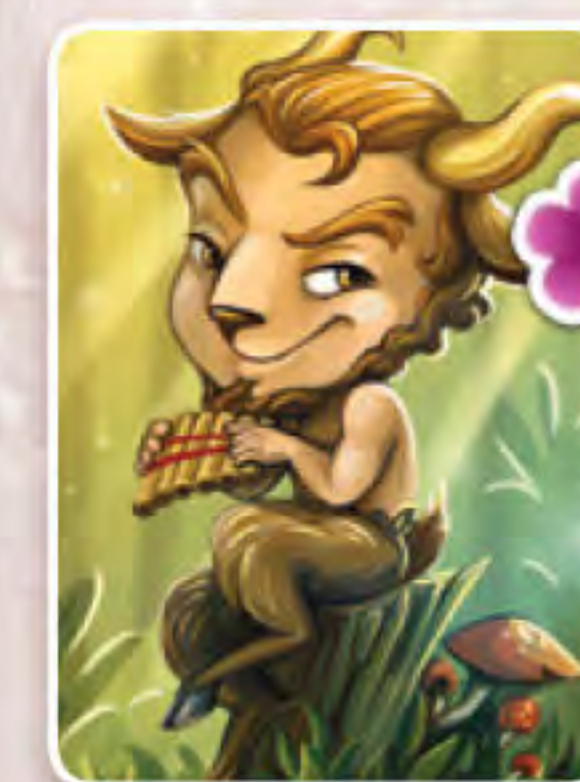
Deine Runde: Wenn deine Arbeiter nicht hoch oder runter bewegt werden, kannst du sie eine beliebige Anzahl von Felder (auch null) bewegen und dann mit einem Arbeiter bauen.



8. Minotaur

Stierköpfiges Monster

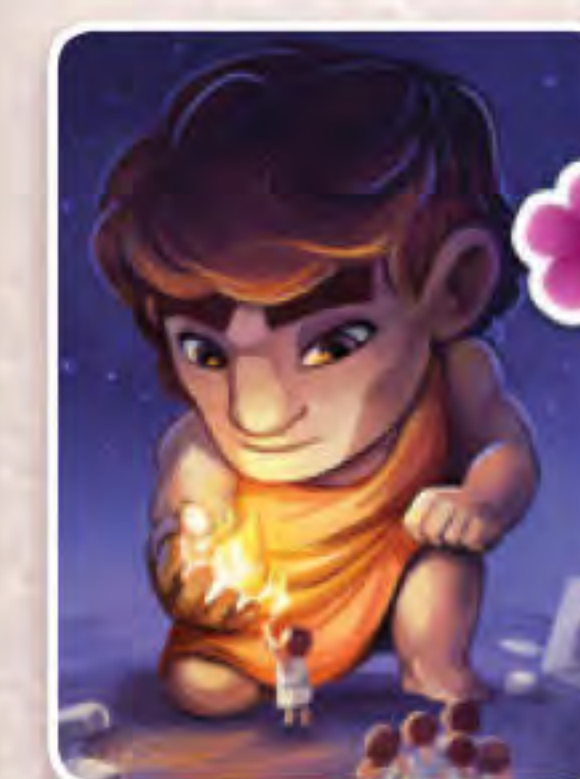
Deine Bewegung: Dein Arbeiter kann auf ein gegnerisches Feld ziehen, wenn sein Arbeiter auf ein freies Feld (jeder Ebene) direkt dahinter gezogen werden kann.



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



11. Aphrodite

Göttin der Liebe

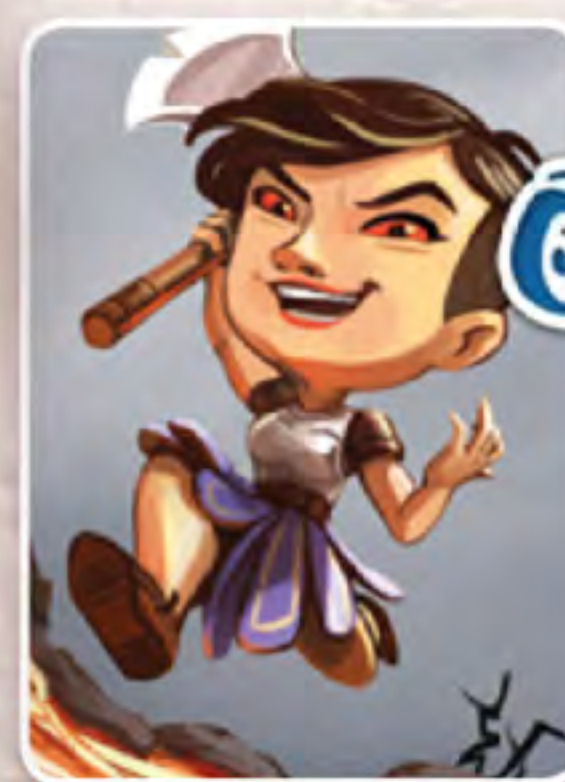
Bei jeder Bewegung: Wenn ein gegnerische Arbeiter seinen Zug angrenzend zu einem deiner Arbeiter beginnt, muss er seinen Zug auch angrenzend zu deinem Arbeiter beenden.



12. Ares

Gott des Krieges

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



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.



14. Chaos

Ursprüngliches Nichts

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

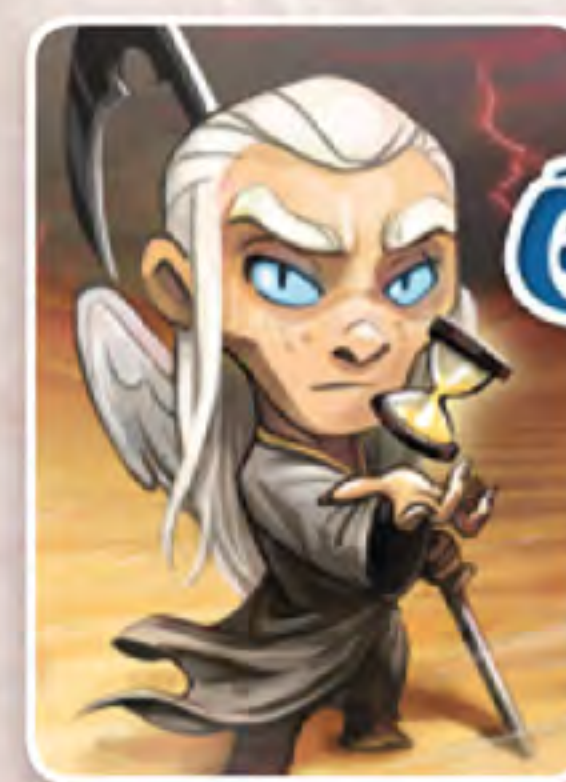
Jederzeit: Du kannst die Fähigkeit der aufgedeckten Götterkarte nutzen. Du musst jedesmal die aktuelle Karte abwerfen und eine neue Karte ziehen, wenn eine Kuppel gebaut wird. Ist der Stapel aufgebraucht, mische ihn und nutze ihn erneut.



15. Charon

Fährmann zur Unterwelt

Deine Bewegung: bevor dein Arbeiter sich bewegt, darfst du einen direkt an ihm angrenzenden gegnerischen Arbeiter auf das von deinem Arbeiter aus gesehene gegenüberliegende Feld umsetzen, falls es unbesetzt ist.



16. Chronos

Gott der Zeit

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



17. Circe

Göttliche Zauberin

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



18. Dionysus

Gott des Weines

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



19. Eros

Gott der Sehnsucht

Vorbereitung: Setze deine Arbeiter auf gegenüberliegende Ränder des Spielfeldes.

Siegbedingung: Du gewinnst auch, wenn deine Arbeiter angrenzend zueinander auf der 1. Ebene stehen (bei 3 Spielern auf eine beliebige Ebene).



20. Hera

Göttin der Ehe

Gegnerische Zug: Der Gegner kann nicht mit einer Bewegung auf ein Randfeld gewinnen.



21. Hestia

Göttin des Herdes & Heim

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



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.



23. Limus

Göttin der Hungersnot

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



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



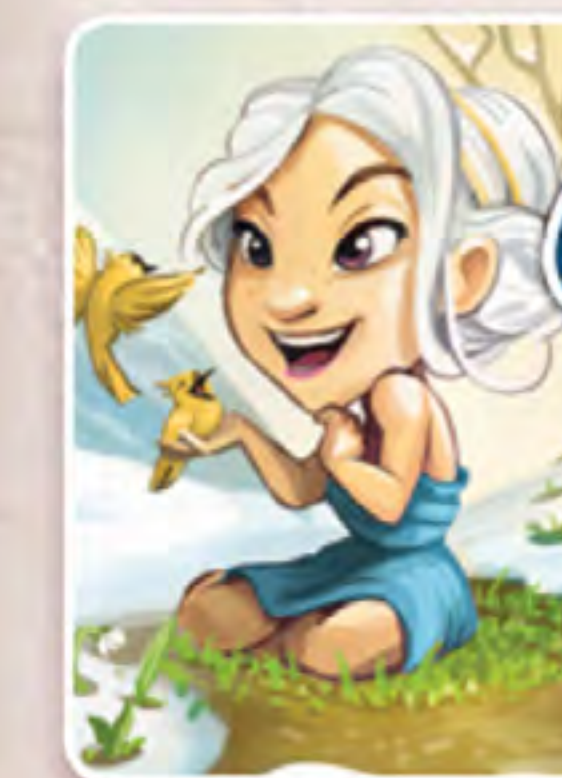
25. Morpheus

Gott der Träume

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

Deine Bauphase: Deine Arbeiter können nicht nach den üblichen Regeln bauen. Statt dessen darf jeder Arbeiter beliebig oft (auch null Mal) Blöcke oder Kuppeln bauen, die auf deine Götterkarte liegen.

Jederzeit: Jeder Spieler darf jederzeit Blöcke oder Kuppeln auf der Götterkarte mit anderen Bauteilen aus dem Vorrat austauschen.



26. Persephone

Göttin des Frühlingswachens

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



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.



28. Selene

Göttin des Mondes

Vorbereitung: Setze einen männlichen und weiblichen Arbeiter.

Deine Bauphase: Anstatt des normalen Bauens, darf dein weiblicher Arbeiter eine Kuppel auf eine beliebigen Ebene bauen, unabhängig ob sie bewegt wurde.



29. Triton

Gott der Wellen

Deine Bewegung: Jedesmal, wenn du deine Arbeiter auf ein Randfeld bewegst, dürfen sie sofort weiter bewegt werden (auch mehrfach).



30. Zeus

Gott des Himmels

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



POWERS & COMPONENTS ON THIS PAGE ARE SOLD SEPARATELY WITH THE GOLDEN FLEECE EXPANSION. VISIT ROXLEY.COM/GOLDEN-FLEECE FOR MORE INFO

GOLDEN FLEECE GODS

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

Verbotene Verbindungen

Verbotene Gegner: Götter mit einem weisen auf ein Verbot hin. Wir empfehlen dringst, keine „Mächte der Götter“ mit den verbotenen Götter zu spielen, da die Verbindung entweder nicht kompatibel, uninteressant oder unausgewogen ist.

31. Aeolus
Gott des Windes

Vorbereitung: Lege das Windplättchen neben das Spielfeld und drehe es in eine der 8 Richtungen, um anzuzeigen, wohin der Wind weht.

Ende deines Zuges: Drehe das Windplättchen in eine beliebige Richtung.

Jede Bewegung: Arbeiter können sich nicht entgegen der Windrichtung bewegen.

32. Charybdis
Strudel Monster

Vorbereitung: Lege 2 Strudelplättchen auf deine Götterkarte.

Ende deines Zuges: Du darfst ein Strudelplättchen auf ein beliebiges unbesetztes Feld setzen.

Jederzeit: Wenn sich beide Strudelplättchen auf dem Spielfeld befinden, muss ein Arbeiter, der sich auf eines der beiden Plättchen bewegt, sofort auf das andere ziehen. Wenn auf ein Strudelplättchen gebaut oder es vom Spielfeld genommen wird, bekommst du es zurück auf die Götterkarte.

33. Clio
Muse der Geschichte

Deine Bauphase: Lege ein Münzplättchen auf die ersten 3 Blöcke, die deine Arbeiter bauen.

Gegenspieler Runde: Gegnerische Arbeiter behandeln Felder mit Münzplättchen wie Kuppeln (betreten Sie also nicht).

Verbotene Gegner: Circe, Nemesis

34. Europa & Talus
Königin & Wächterautomat

Vorbereitung: Lege die Talus Figur auf deine Götterkarte.

Ende deines Zuges: Du darfst die Talus Figur auf ein angrenzendes unbesetztes Feld neben deinem Arbeiter, der sich bewegt hat, setzen.

Jederzeit: Alle Spieler behandeln das Feld mit der Talus Figur wie eine Kuppel, betreten es also nicht.

35. Gaea
Königin der Erde

Vorbereitung: Stelle zwei zusätzliche Arbeiter deiner Farbe auf deine Götterkarte.

Jede Bauphase: Wenn eine Kuppel errichtet wird, darfst du sofort einen der Arbeiter von der Götterkarte auf die Bodenebene eines an die Kuppel angrenzendes Feld stellen.

Verbotene Gegner: Atlas, Nemesis, Selene

36. Graeae
Die grauen Hexen

Vorbereitung: Beim Aufstellen deiner Arbeiter, platziere 3 von deiner Farbe.

Deine Bauphase: Du wählst, welcher deiner drei Arbeiter baut.

Verbotene Gegner: Nemesis

37. Hades
Gott der Unterwelt

Gegenspieler Runde: Gegnerische Arbeiter dürfen sich nicht nach unten bewegen.

Verbotene Gegner: Pan

38. Harpies
Geflügelte Bedrohung

Gegenspieler Runde: Jedes Mal, wenn sich ein gegnerischer Arbeiter bewegt, muss er Feld für Feld in die gleiche Richtung gehen bis das nächste Feld eine höhere Ebene hat oder besetzt ist.

Verbotene Gegner: Hermes, Triton

39. Hecate
Göttin der Magie

Vorbereitung: Nimm die Karte **A**, den Sichtschirm **B** sowie zwei Arbeiterplättchen. Lege die Karte hinter dem Sichtschirm und platziere darauf geheim die 2 Arbeiterplättchen. Diese zeigen dir die Position deiner Arbeiter auf dem Spielbrett an. Diese befinden sich während des Spiels nicht auf dem Spielbrett. Du positionierst deine Arbeiterplättchen als letzter.

Dein Zug: Bewege ein Arbeiterplättchen hinter dem Sichtschirm, so als ob du dich auf dem Spielbrett bewegst, die Arbeiter sind also „unsichtbar“. Baue nach den üblichen Regeln auf dem Spielbrett.

Jederzeit: Wenn ein gegnerischer Arbeiter eine Aktion ausführen will, die er aufgrund der Positionierung deiner Arbeiter nicht durchführen kann, gib Bescheid und der Rest seines Zuges verfällt.

Verbotene Gegner: Charon, Circe

40. Moerae
Schicksalsgöttin

Vorbereitung: Nimm die Karte **A**, den Sichtschirm **B** sowie das Schicksalsplättchen. Lege die Karte hinter dem Sichtschirm und lege das Schicksalsplättchen auf einen 2x2 großen Bereich, das ist der Schicksalsbereich. Platziere beim Spielaufbau drei Arbeiter deiner Farbe auf dem Spielbrett.

Siegebedingung: Wenn ein gegnerischer Arbeiter durch eine Bewegung gewinnt, die innerhalb des Schicksalsbereichs liegt, gewinnst du stattdessen.

Verbotene Gegner: Hecate, Nemesis

41. Nemesis
Göttin der Vergeltung

Ende deines Zuges: Wenn kein gegnerischer Arbeiter angrenzend zu deinen Arbeitern steht, tausche mit ihnen die Felder.

Verbotene Gegner: Aphrodite, Bia, Medusa, Terpsichore, Theseus

42. Siren
Verlockende Meeresnymphe

Vorbereitung: Lege das Pfeilplättchen zu Spielbeginn ausgerichtet in eine der acht Richtungen neben das Spielfeld. Die Richtung zeigt den Sirenenengesang an.

Dein Zug: Anstatt dein Zug wie üblich auszuführen, darfst du eine beliebige Anzahl gegnerische Arbeiter um ein Feld in die angezeigte Richtung versetzen, wenn das Feld unbesetzt ist. Die Höhe des Zielfeldes ist beliebig.

43. Tartarus
Gott des Abgrundes

Vorbereitung: Nimm die Karte **A**, den Sichtschirm **B** sowie das Abgrundplättchen. Setze deine Arbeiter als erster ein. Nachdem die gegnerischen Arbeiter platziert worden sind, lege das Abgrundplättchen auf ein freies Feld der Karte hinter dem Sichtschirm.

Siegebedingung: Wenn ein Arbeiter das Feld mit dem Abgrund betritt, verliert er sofort das Spiel.

Verbotene Gegner: Bia, Hecate, Moerae

44. Terpsichore
Muse des Tanzes

Dein Zug: Alle deine Arbeiter müssen sich bewegen, an dann müssen alle bauen.

Verbotene Gegner: Hypnus, Limus, Tartarus

45. Urania
Muse der Sternenkunde

Dein Zug: Wenn dein Arbeiter sich bewegt oder baut, werden gegenüberliegende Randfelder als angrenzend behandelt.

Verbotene Gegner: Aphrodite



POWERS & COMPONENTS ON THIS PAGE ARE SOLD SEPARATELY WITH THE GOLDEN FLEECE EXPANSION. VISIT ROXLEY.COM/GOLDEN-FLEECE FOR MORE INFO

GOLDEN FLEECE SANTORINI

HEROES

Inhalt



Goldenes Flies Variante

Die Goldene Fließ Variante bietet eine andere 2-Spieler-Erfahrung, in der die Ziegen Figur den Segen eines „Gottes“ gewährt, wen auch immer es berührt.



Vorbereitung:

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

- Wähle eine „Götter-Karte“ welches das goldene Fließ oben rechts zeigt, und lege es neben dem Brett (die Spieler haben keine individuelle „Macht der Götter“).
- Der älteste Spieler beginnt, indem er 2 Arbeiter seiner gewählten Farbe auf beliebige freie Felder auf dem Spielbrett platziert. Der andere Spieler stellt dann seine Arbeiter.
- Der Spieler, der seine Arbeiter zuerst stellte, stellt die Ziegen-Figur auf einen beliebigen freien Platz. Der andere Spieler hat den ersten Zug.

Beginn zu jeder Runde

Jeder Spieler mit einem Arbeiter, der an die Ziegen-Figur angrenzt, hat die „Macht der Götter“ für den Rest des Zuges (inkl der letzten Runde).

„Helden Macht“ anwenden

„Helden Macht“ ist eine Fähigkeit, die nur einmal pro Spiel durchgeführt werden kann. Nur du kannst diese Macht nutzen, und keine gegnerische Macht kann dich dazu bewegen sie zu nutzen.

„Helden Macht“ kann nicht in der Goldene Fließ Variante genutzt werden. „Helden Macht“ wird nur in einem 2-Spieler Spiel unterstützt. „Helden Macht“ sind einfach an der lila Rückseite **A** und dem Helm-Symbol **B** am Rand zu erkennen.

Vorbereitung

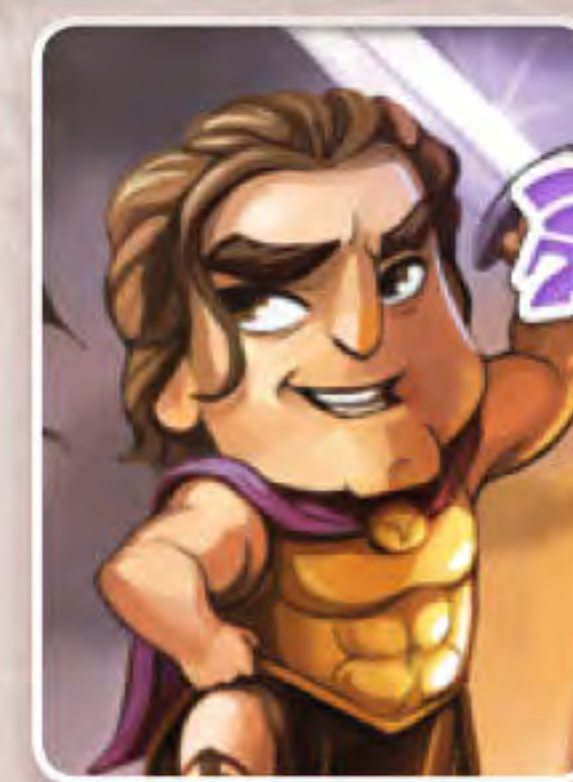
Nutze die „Macht der Götter“ Vorbereitungsbeschreibung.

„Helden Macht“ sind oft schwächer als „Macht der Götter“. Für ein ausgeglichenes Spiel empfehlen wir nur „Helden Macht“ gegen andere „Helden Macht“ zu spielen.

„Helden Macht“ kann auch verwendet werden, um Spiele zwischen Spielern ungleicher Stärke auszugleichen, wobei der erfahrene Spieler eine „Helden Macht“ und sein Gegner eine „Macht der Götter“ auswählen sollte.



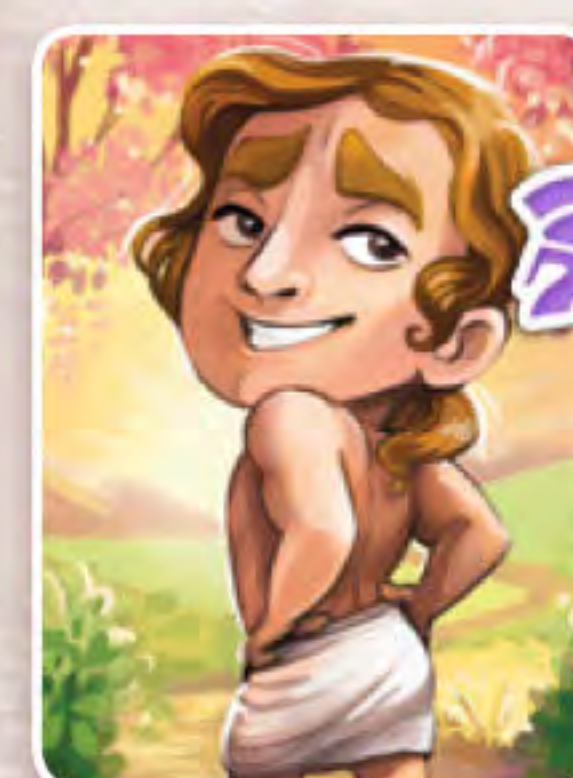
Video Tutorials Available - Learn these Heroes at roxley.com/santorini-video



46. Achilles

Flüchtiger Krieger

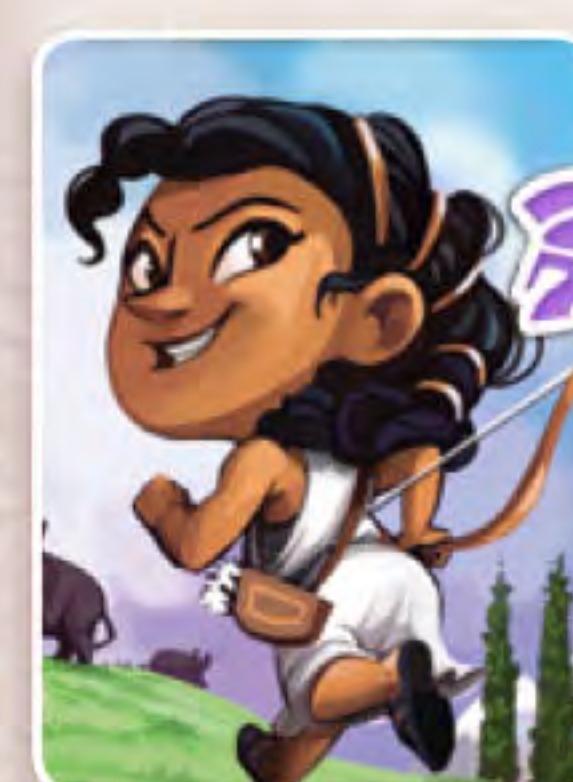
Während deines Zuges: Dein Arbeiter darf einmalig vor und nach seiner Bewegung bauen.



47. Adonis

Umwirrend schön

Am Ende deines Zuges: Wähle einmalig einen gegnerischen Arbeiter. Dieser muss seine nächste Bewegung nach Möglichkeit angrenzend zu deinem Arbeiter beenden.



48. Atalanta

Schnelle Jägerin

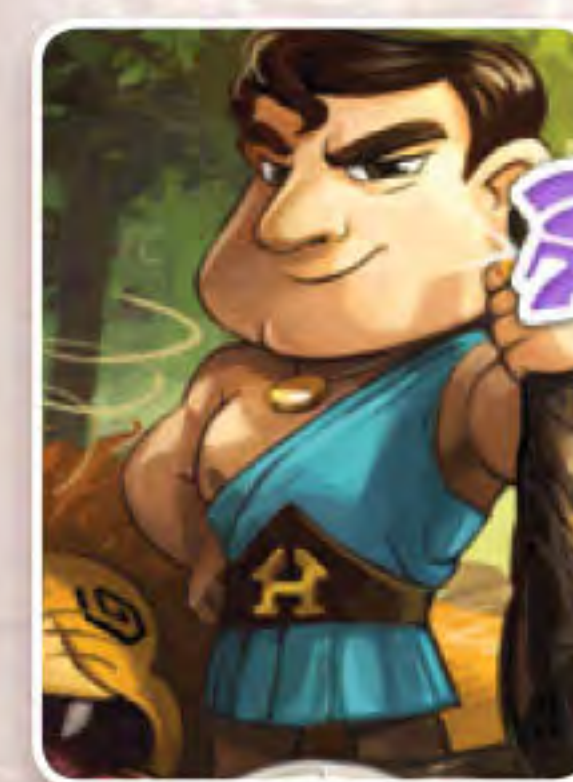
Während deines Zuges: Einer deiner Arbeiter darf sich einmalig beliebig weit bewegen.



49. Bellerophon

Dompteur der Pegasus

Während deines Zuges: Eine deiner Arbeiter darf sich einmalig zwei Ebenen nach Oben bewegen.



50. Heracles

Macher der großen Taten

Am Ende deines Zuges: Deine beiden Arbeiter dürfen einmalig eine beliebige Anzahl von Kuppeln (auch null) auf beliebige Ebenen bauen.

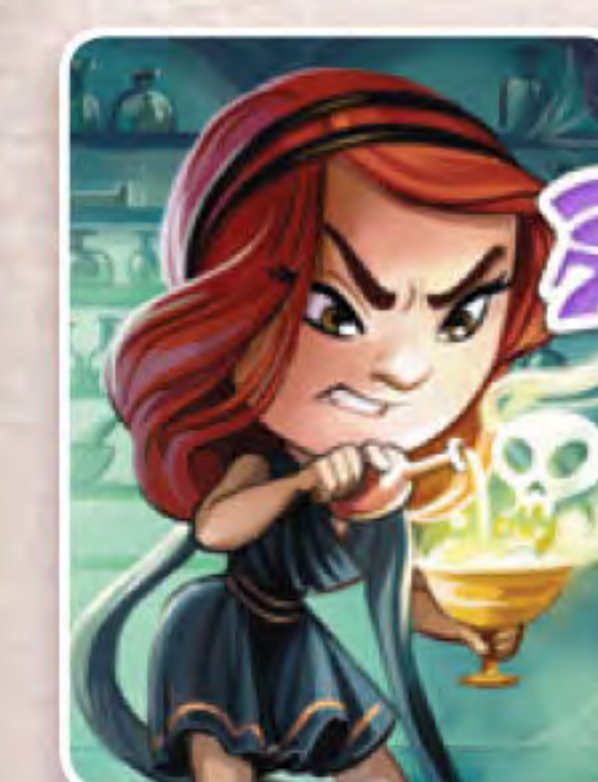


51. Jason

Führer der Argonauten

Vorbereitung: Stelle einen zusätzlichen Arbeiter deiner Farbe auf deine Götterkarte.

Während deines Zuges: Anstatt die Bewegung regulär auszuführen, stelle den dritten Arbeiter auf ein beliebiges freies Bodenfeld am Spielfeldrand. Danach baut dieser Arbeiter.



52. Medea

Mächtige Zauberin

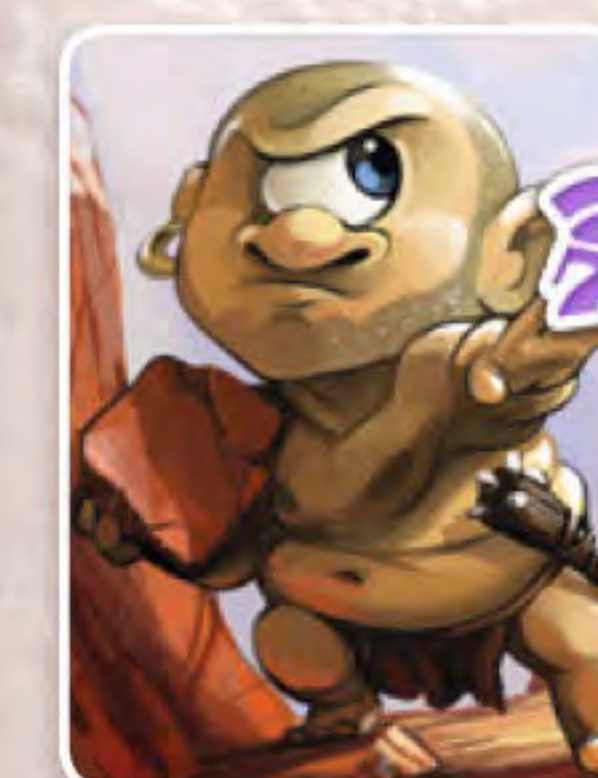
Am Ende deines Zuges: Nimm einmalig jeweils einen Block (keine Kuppel) vom Spielfeld der angrenzend zu deinem unbewegten Arbeiter steht und auf dem ein gegnerischer Arbeiter steht. Falls sich Plättchen auf einen Block befinden, werden diese ebenfalls vom Spielfeld genommen.



53. Odysseus

listiger Führer

Zu Beginn deines Zuges: Stelle einmalig beliebig viele gegnerische Arbeiter, die sich angrenzend zu deinen Arbeiter befinden, auf freie Eckfelder des Spielfeldes.



54. Polyphemus

Gigantischer Zyklop

Am Ende deines Zuges: Baue einmalig bis zu zwei Kuppeln auf beliebig freie Felder auf beliebigen Ebenen.



55. Theseus

Mörder des Minotaurus

Am Ende deines Zuges: Wenn sich einer deiner Arbeiter angrenzend zu einem gegnerischen Arbeiter befindet und genau zwei Ebenen tiefer steht, darfst du den gegnerischen Arbeiter einmalig aus dem Spiel nehmen.


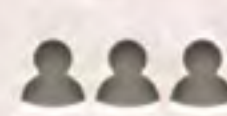




3 & 4 Spieler

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 welchem „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. Teamkameraden müssen gegenüber sitzen. Jeder Spieler hat seine eigene „Macht der Götter“. Du **kannst nicht** die Macht deines Teamkameraden 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.

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 **Kuppeln** kann nichts platziert werden. Eine **Kuppel** darf nur über der dritten Ebene gebaut werden, es sein 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

Keefer Hamilton: Hephaestus

Arya Asakura: Hera

Paul Saxberg: Chaos, Moerae

Will Fordham: Odysseus

Matt Tolman: Zeus



FOR MORE MIND CANDY VISIT
ROXLEY.COM