



«سانتورینی»

طراح بازی: دکتر گوردون همیلتون

مترجم: کیومرث قنبری آذر

* برای ۲ تا ۴ بازیکن، ۶ سال به بالا * مدت بازی: ۲۰ دقیقه *

آماده‌سازی و چیدمان آغازین:



۱) طرف کوچک‌تر «پایه‌ی صخره‌ای» (A) را با استفاده از زبانه‌های بلند و کوتاه‌ش - که راهنماهای خوبی برای شما هستند - بر روی «صفحه‌ی اقیانوس» (B) سوار کنید.

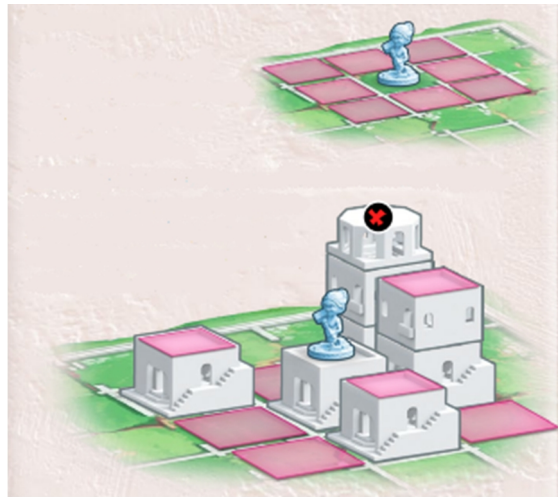
۲) صفحه‌ی «جزیره‌ی سانتورینی» (C) را با استفاده از زبانه‌ها - که باز هم راهنماهای خوبی برای شما هستند (!) - بر روی پایه‌ی صخره‌ای (A) سوار کنید.

۳) جوان‌ترین بازیکن، بازی را آغاز کرده و ۲ «آدمک کارگر» (از رنگ انتخابی خود) را در ۲ تا از خانه‌های «خالی» (اشغال نشده‌ی) صفحه قرار می‌دهد (D). سپس بازیکن (بازیکنان) دیگر، کارگرهای خود (E) را در صفحه می‌گذارد (می‌گذارند).

چگونگی بازی:

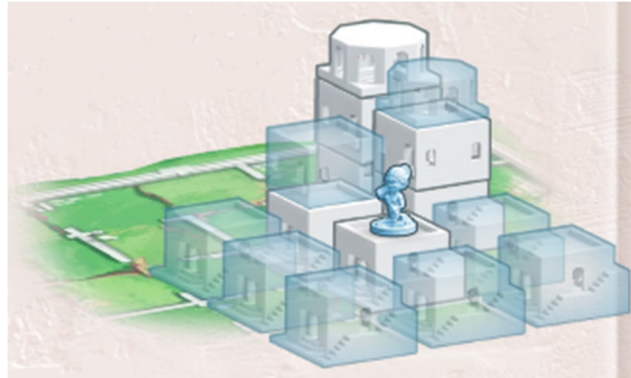
بازیکنان، به نوبت بازی می‌کنند و بازیکنی که پیش‌از دیگران، کارگانش را در صفحه قرار داده، اولین نوبت را نیز بازی می‌کند. در هر نوبت، یکی از کارگرهای تان را انتخاب کنید. شما باید با این کارگر، ابتدا «حرکت» کرده و سپس «ساخت‌وساز» کنید.

حرکت: کارگر خود را به یکی از (حداکثر) ۸ خانه‌ی مجاورش ببرید.

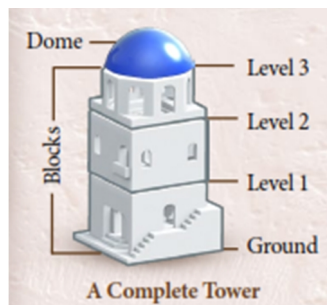


هر کارگر، در هر نوبت فقط می‌تواند ۱ طبقه بالا برود ولی برای پایین آمدن، محدودیتی وجود ندارد! هم‌چنین کارگرها می‌توانند در طبقه‌ی خودشان (بدون تغییر سطح) حرکت کنند. هیچ کارگری نمی‌تواند -در یک نوبت- بیش از ۱ طبقه بالا برود! کارگر شما فقط می‌تواند وارد خانه‌ای شود که «خالی» باشد (یعنی هیچ کارگر دیگری یا هیچ «گنبد»ی در آن نباشد).

ساخت‌وساز: یک «سازه» یا یک «گنبد»، در یکی از خانه‌های خالی در مجاورتِ خانه‌ای که کارگرتان به آن وارد شده، بنا کنید.



شما می‌توانید در هر سطحی (هر طبقه‌ای) ساخت‌وساز را انجام دهید مُنتها باید شکل «سازه» یا «گنبد» را متناسب با سطح (طبقه‌ی) مربوطه انتخاب کنید (تصویر زیر). «تُرچ»ی که شامل ۳ «سازه» و ۱ «گنبد» بر روی آن‌ها باشد، یک «تُرچ کامل» محسوب می‌شود:



برد و باخت:

۱) اگر یکی از کارگرهای شما، در طول نوبت تان، موفق شود پای بر فراز سطح (طبقه‌ی) سوم بگذارد، شما بلافاصله بازی را می‌برید!

۲) شما همواره باید ابتدا حرکت کرده و سپس ساخت‌وساز کنید؛ اگر در نوبت تان نتوانید چنین کنید، بازی را می‌بازید!

هم‌اکنون شما برای انجام یک بازی دو نفره آماده هستید. جداً پیشنهاد می‌شود که چندین بار، فقط با همین قوانین ساده بازی کنید و فقط وقتی که به قوانین اولیه مسلط شدید، سراغ بقیه‌ی قوانین بروید!

اجزاء بازی:

۱۸ گنبد / سازه‌ها (۲۲ تا برای سطح (طبقه‌ی) اول / ۱۸ تا برای سطح دوم / ۱۴ تا برای سطح سوم)

۱ پایه‌ی صخره‌ای / ۳۰ کارت امدادهای غیبی (قدرت‌های خدایان)

۱ صفحه‌ی اقیانوس / ۱ صفحه‌ی جزیره / ۶ کارگر (در ۳ رنگ مختلف)



آماده‌سازی امدادهای غیبی:

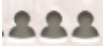
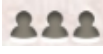
وقتی که چندین بار **سانتورینی** را با قوانین اولیه و به صورت دونفره امتحان کردید، زمان آن فرامی‌رسد که طعم «امدادهای غیبی» (قدرت‌های خدایان) را نیز بچشید!

«امدادهای غیبی» کارت‌هایی هستند که توانایی‌هایی ویژه (A) به شما اعطا می‌کنند که در طول بازی، می‌توانید از آن‌ها استفاده کنید. بسیاری از امدادهای غیبی، نحوه حرکت و ساخت‌وساز کارگرها را تغییر می‌دهند.



پس از چیدمان آغازین و آماده‌سازی صفحه‌ی جزیره (پس از انجام مراحل ۱ و ۲ که در بخش چیدمان آغاز بازی، در صفحات قبل، گفته شد)، مراحل زیر را انجام دهید:

۳) «چالش‌گر» (که بر اساس این که چهره‌اش از بقیه «نورانی‌تر» است، برگزیده می‌شود!)، متناسب با تعداد بازیکنان، کارت‌های امداد غیبی را انتخاب می‌کند.

۴) برای بازی‌های سه نفره یا چهار نفره، مطمئن شوید که همه‌ی کارت‌های امداد غیبی، با تعداد بازیکنان (B)، متناسب باشند (به نمادهای  و  روی کارت‌ها دقت کنید). همه‌ی امدادهای غیبی، در بازی دونفره قابل استفاده هستند.

۵) «چالش‌گر»، کارت‌های خدایان انتخابی را -با کمک دفترچه‌ی قوانین- به همه معرفی می‌کند. برای پیدا کردن توضیحات مربوط به امدادهای غیبی، از نماد گروه‌های خدایان و شماره‌ی هر خدا (C) استفاده کنید!!

۶) هر بازیکن، یکی از «امداد»ها را انتخاب می‌کند؛ به ترتیب و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت؛ آخرین کارت، نصیب خود چالش‌گر می‌شود (حدیث کوزه‌گر است و آب خوردن از کوزه‌ی شکسته!).

۷) چالش‌گر، آغازکننده‌ی بازی را تعیین می‌کند؛ آغازکننده‌ی بازی، ۲ کارگر را (از یک رنگ مشخص) انتخاب کرده و در ۲ تا از خانه‌های خالی صفحه می‌گذارد. سپس بقیه‌ی بازیکنان نیز -در جهت حرکت عقربه‌های ساعت- کارگرهای خود را انتخاب کرده و در صفحه قرار می‌دهند.

استفاده از امدادهای غیبی (قدرت‌های خدایان):

قوانین معمولی و ابتدایی بازی، در هنگام استفاده از امدادهای غیبی نیز ساری و جاری هستند مگر در مواردی که قدرت‌های خدایان، قوانین را تغییر بدهند!

شما باید از تمام دستورات و فرامین خدایان که به شما می‌گویند «باید کاری را انجام دهید» یا «هرگز نمی‌توانید کاری را انجام دهید»، پیروی کنید وگرنه بلافاصله بازنده می‌شوید!

«گنبدها»، «سازه» نیستند! اگر در شرح قدرت یکی از خدایان نوشته شده باشد که او می‌تواند قوانین مربوط به «سازه‌ها» را تغییر دهد، به این معنی نیست که می‌تواند قوانین مربوط به «گنبدها» را نیز تغییر بدهد!

«رانده‌شده» با «حرکت کرده» فرق می‌کند! برخی از خدایان، با قدرت‌های ویژه‌ی خود، کارگرها را به خانه‌های دیگر می‌رانند! کارگری که بدین شکل «رانده» می‌شود، «حرکت کرده» محسوب نمی‌شود!


نکته مهم: توجه داشته باشید که برای پیروزی با قدم گذاشتن بر فراز طبقه‌ی سوّم، کارگر شما باید در طول نوبت خودتان، وارد طبقه‌ی سوّم شود. بنابراین اگر کارگر شما، به سطح سوّم «رانده» شود، شما برنده نخواهید بود! حرکت از یک خانه در سطح سوّم به خانه‌ای دیگر در همان سطح نیز دردی از شما دوا نخواهد کرد!


امدادهای غیبی، در زمان‌هایی مشخص، در بازی اعتبار دارند؛ این «زمان» را توضیحات نوشته‌شده روی کارت‌ها، تعیین می‌کنند. برای مثال، کارت «آپولو» با عبارت «حرکت شما» آغاز می‌شود. این بدان معناست که اگر شما، کارت «آپولو» را در اختیار داشته باشید، فقط می‌توانید آن را در نوبت خودتان و در مرحله‌ی «حرکت» به کار ببرید.

در هنگام استفاده از یک امداد غیبی، توجه داشته باشید که هر نوشته‌ای که در قسمت توضیحات کارت وجود دارد، از دید دارنده‌ی کارت بیان شده‌است. هرگاه در یکی از کارت‌ها، از یک «رقیب» نام برده شود، این «رقیب» از دید دارنده‌ی کارت تعیین می‌شود!

«آماده‌سازی ویژه» فقط وقتی انجام می‌شود که از امدادهای غیبی (قدرت‌های خدایان) استفاده شود. اگر در قسمت توضیحات کارت‌هایی که انتخاب کرده‌اید، واژه‌ی «چیدمان» به کار رفته باشد، این «چیدمان‌های تکمیلی» را در هنگام آماده‌سازی اولیه انجام دهید. اگر ترتیبی که بر اساس آن، بازیکنان باید چیدمان‌های تکمیلی را اعمال کنند، امتیاز یا امکان ویژه‌ای برای یکی از بازیکنان به وجود می‌آورد، حتماً باید چیدمان‌ها را به نوبت اعمال کرد.

«شرایط ویژه‌ی پیروزی» بر اساس قدرت‌های برخی خدایان به بازی اضافه می‌شود. علاوه بر این که می‌توانید با رسیدن کارگرتان به بالای طبقه‌ی سوّم، برنده‌ی بازی شوید، با حاصل کردن این شرایط ویژه نیز می‌توانید بازی را ببرید.

بسیاری از کارت‌های خدایی، از نشان  (D، در تصویر ۲ صفحه‌ی قبل!) برخوردار هستند که بدان معناست که این کارت‌ها فقط در نسخه‌ی «پشم زرین» قابل استفاده‌اند (توسعه‌دهنده‌ی «پشم زرین» به شکل جداگانه به فروش می‌رسد). برای اطلاعات بیشتر، بخش «پشم زرین» از همین راهنما را ببینید.

پیشنهاد می‌شود در دفعاتِ اولی که «امدادهای غیبی» را امتحان می‌کنید، فقط از «خدایان ساده» استفاده کنید - که در این راهنما، با نشان  مشخص شده‌اند!



خدایان ساده (نماد «پشم زرین» و نمادهای بازی‌های ۳ و ۴ نفره‌ی روی کارت‌ها را فراموش نکنید!)

۱) آپولو (Apollo): خدای موسیقی

حرکت شما: کارگر شما، وارد خانه‌ای می‌شود که کارگر رقیب در آن حضور دارد و کارگر رقیب را به خانه‌ای می‌فرستد که خودش به تازگی ترک کرده‌است!

۲) آرتیمیس (Artemis): خدایانوی شکار

حرکت شما: کارگر شما، یک حرکت اضافی انجام می‌دهد. البته نمی‌تواند با این حرکت اضافی، دوباره به جای اولی‌هی خودش برگردد (سر آرتیمیس نمی‌شود کلاه گذاشت)!

۳) آتینا (Athena): خدایانوی خرد

نوبت حریف: اگر در نوبت آخرتان، کارگر شما، یک حرکت روبه بالا کرده باشد، حریف شما اجازه نخواهد داشت در نوبت خودش، حرکت روبه بالا انجام دهد!

۴) آتلس (Atlas): تایتانی که آسمانها را بر شانه‌ی خود حمل می‌کند...

ساخت‌وساز شما: کارگر شما می‌تواند در هر سطحی که بخواهید، یک گنبد بنا کند.

۵) دیمه‌تر (Demeter): خدایانوی درو (و غلات)

ساخت‌وساز شما: کارگر شما یک ساخت‌وساز اضافی انجام می‌دهد ولی نه در همان خانه‌ای که ساخت‌وساز اول را انجام داده‌است!

۶) هفائستوس (Hephaestus): خدای آهنگری و صنعت

ساخت‌وساز شما: کارگر شما می‌تواند یک سازه‌ی اضافی (و نه یک گنبد) بر روی سازه‌ی قبلی که ساخته، بنا کند.

۷) هیرمیس (Hermes): خدای سفر

نوبت شما: اگر کارگرهای شما نخواهند به سطح بالاتر یا پایین‌تر بروند، می‌توانند هر کدام، هر تعداد خانه‌ای که بخواهند، حرکت کرده (یا اصلاً حرکت نکنند) و سپس هر دو ساخت‌وساز کنند.

۸) مینوتاور (Minotaur): هیولای گاوسر

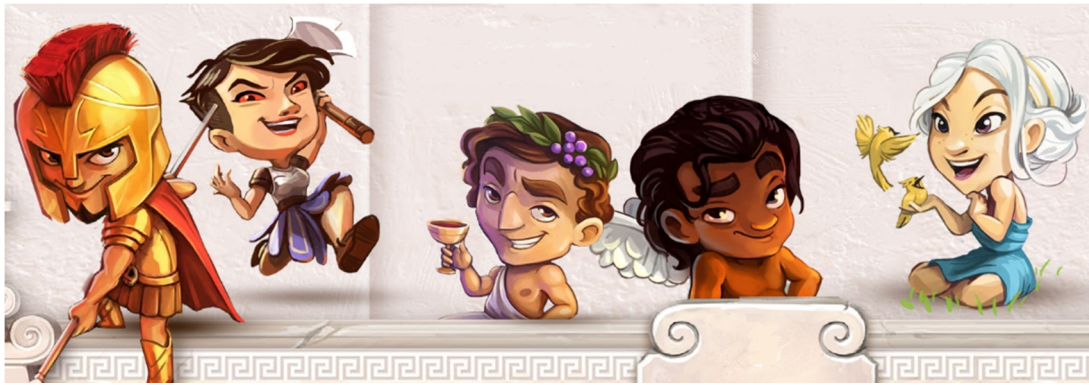
نوبت شما: کارگر شما، وارد خانه‌ای می‌شود که یکی از کارگرهای رقیب، در آن حضور دارد، به شرط آن که پشت‌سر کارگر حریف، یک خانه‌ی خالی - در هر سطحی - وجود داشته باشد که او بتواند - در همان جهت - به عقب رانده شود!!

۹) پان (Pan): خدای حیات وحش

شرایط ویژه‌ی پیروزی: شما در صورتی که کارگرتان، دو طبقه یا بیش‌تر پایین بیاید نیز بازی را خواهید بُرد.

۱۰) پرومتئوس (Prometheus): تایتان حامی انسان‌ها (و رباینده‌ی آتش)

نوبت شما: اگر کارگر شما نخواهد روبه بالا حرکت کند، شما اجازه دارید هم پیش‌از حرکت و هم پس‌از حرکت، ساخت‌وساز کنید.



خدایان پیشرفته (نماد «پشم زرین» و نمادهای بازی های ۳ و ۴ نفره ی روی کارت‌ها را فراموش نکنید!)

۱۱) آفرودیت (Aphrodite): خدابانوی عشق

هر حرکتی: اگر رقیب، نوبت خود را با حرکت دادن کارگری که در مجاورت یکی از کارگرهای شماست، آغاز کند، حرکت‌اش باید در مجاورت یکی از کارگرهای شما نیز خاتمه یابد!

۱۲) آریس (Ares): خدای جنگ


پایان نوبت شما: می‌توانید یکی از سازه‌های (و نه یکی از گنبدهای) خالی مجاور کارگر «حرکت‌نکرده»ی خود را از بازی خارج کنید. شما همچنین همه‌ی توکن‌های روی سازه را نیز از بازی خارج می‌کنید.

۱۳) بیا (Bia): خدابانوی خشونت

چیدمان: کارگرهای خود را پیش‌از دیگران در صفحه قرار دهید.

حرکت شما: اگر کارگر شما وارد خانه‌ای شود که در خانه‌ی بعدی‌اش در همان راستا، یکی از کارگرهای حریف قرار داشته باشد، کارگر حریف، از بازی حذف می‌شود!

۱۴) کانوس (خائوس) (Chaos): نیستی نخستین (عدم)

چیدمان: همه‌ی کارت‌های استفاده‌نشده‌ی «خدایان ساده» را -که با نشان  مشخص شده‌اند- بُر زده و به‌شکل یک دسته‌ی روبه پایین، در محوطه‌ی بازی خود قرار دهید؛ کارت بالایی دسته‌ی کارت‌ها را برگردانده و «به‌رو» در کنار دسته‌ی کارت‌ها بگذارید.

هر زمان: قدرت کارت خدایی رو-شده در اختیار شماست! شما باید در هر نوبتی که دست‌کم یک گنبد ساخته می‌شود، کارت فعلی را باطل کرده و یک کارت دیگر را برگردانید. اگر دسته‌ی کارت‌های خدایی، خالی شد، کارت‌های باطل‌شده را بُر زده، یک دسته‌ی جدید تشکیل داده و کارت بالایی را برگردانید.

۱۵ خارون (Charon): قایقران جهان زیرین

حرکت شما: پیش از آن که کارگر شما حرکت کند، می‌توانید کارگر حریف را که مجاور شماست، به خانه‌ای در پشت‌سر کارگر خود، در همان راستا - اگر خالی باشد - بفرستید.

۱۶ کروئوس (Chronus): خدای زمان

شرایط ویژه پیروزی: اگر ۵ «برج کامل» بر روی صفحه ایجاد شود نیز شما برنده‌ی بازی خواهید بود!

۱۷ سیریه (Circe): افسونگر الهی

آغاز نوبت شما: اگر کارگرهای یکی از حریفان، در مجاورت یکدیگر نباشند، شما تا پایان نوبت‌تان، به‌تنهایی حق استفاده از قدرت آن‌ها را خواهید داشت.

۱۸ دیونیزوس (Dionysus): خدای شراب

ساخت‌وساز شما: هرگاه یکی از کارگرهای شما، یک «برج کامل» بسازد، شما می‌توانید با یکی از کارگرهای حریفان، یک نوبت اضافی بازی کنید. در طول این نوبت‌های اضافی، کسی نمی‌تواند برنده‌ی بازی شود!

۱۹ اروس (Eros): خدای شهوت

چیدمان: یکی از کارگرهای خود را در یکی از ردیف‌های لبه‌ی صفحه - در هر خانه‌ای - و دیگری را در ردیفِ قرینه‌ی آن - در هر خانه‌ای - قرار دهید.

شرایط ویژه پیروزی: اگر کارگر شما وارد خانه‌ای در مجاورت کارگر دیگرتان شود و هر دوی آن‌ها در سطح اول باشند (یا در بازی سه نفره، هم‌سطح باشند) نیز شما برنده‌ی بازی خواهید بود.

۲۰ هیرا (Hera): خدایانوی ازدواج

نوبت حریف: هیچ رقیبی نمی‌تواند با ورود به یکی از خانه‌های لبه‌ی صفحه برنده‌ی بازی شود!

۲۱ هستیا (Hestia): خدایانوی خانواده و آشپزخانه

ساخت‌وساز شما: کارگر شما می‌تواند یک ساخت‌وساز اضافی انجام دهد؛ اما نه بر روی یکی از خانه‌های لبه‌ی صفحه!

۲۲ هیپنوس (Hypnus): خدای خواب

آغاز نوبت حریف: اگر یکی از کارگرهای یکی از حریفان، به تنهایی، از همه‌ی کارگرهای دیگر، بالاتر ایستاده باشد، نمی‌تواند حرکت کند!

۲۳ لیموس (Limus): خدایانوی خشک‌سالی

نوبت حریف: کارگرهای رقیب نمی‌توانند در خانه‌های مجاور کارگرهای شما ساخت‌وساز کنند! مگر این‌که بخواهند با ساختن یک گنبد، یک «برج کامل» به وجود بیاورند.

۲۴ مدوزا (Medusa): گورگونی که انسان‌ها را به سنگ تبدیل می‌کند...

پایان نوبت شما: اگر امکانش باشد، کارگر شما در یکی از خانه‌های مجاور خودش در سطح پایین‌تر که یکی از کارگرهای حریف در آن قرار دارد، ساخت‌وساز انجام داده و کارگر حریف را از بازی بیرون می‌اندازد.

۲۵ مورفیوس (Morpheus): خدای رویاها

آغاز نوبت شما: یک سازه یا یک گنبد بر روی کارت امداد غیبی خود بگذارید!

ساخت‌وساز شما: کارگر شما نمی‌تواند به شکل معمول ساخت‌وساز کند. در عوض، کارگر شما می‌تواند هر تعداد که بخواهد، با استفاده از سازه‌ها / گنبد‌های جمع‌شده بر روی کارت خدایی‌تان، ساخت‌وساز کند (یا نکند). در هر لحظه از بازی، هر بازیکنی می‌تواند یکی از سازه‌ها یا گنبد‌های روی کارت خدایی را با یک گنبد یا یک سازه‌ی متفاوت مبادله کند.

۲۶ پرسفونه (Persephone): خدایانوی رویش بهاری

نوبت حریف: اگر ممکن باشد، دست‌کم یک کارگر باید در این نوبت روبه‌بالا حرکت کند.

۲۷ پوزیدون (پوسایدون) (Poseidon): خدای دریاها

پایان نوبت شما: اگر کارگر «حرکت‌نکرده»ی شما، در پایین‌ترین سطح باشد، می‌تواند تا سقف ۳ مرتبه ساخت‌وساز کند.

۲۸ سلینه (Selene): خدایانوی ماه

چیدمان: یک «کارگر مرد» و یک «کارگر زن» (از رنگ انتخابی خود) در صفحه قرار دهید.

ساخت‌وساز شما: به‌جای ساخت‌وساز به شکل معمول، کارگر زن شما، بدون توجه به این‌که کدام‌یک از کارگرها حرکت کرده‌است، می‌تواند یک گنبد در هر طبقه‌ای بنا کند.

۲۹) تریتون (Triton): خدای امواج

حرکت شما: هرگاه که یکی از کارگرهای شما وارد یکی از خانه‌های لبه‌ی صفحه شود، می‌تواند یک حرکت اضافی انجام دهد.


۳۰) زئوس (Zeus): خدای آسمان‌ها / خدای کهکشان‌ها!!

ساخت‌وساز شما: کارگر شما می‌تواند سازه‌ای در زیر پای خودش بسازد!



خدایان «پشم زرین»

رقابت‌های ممنوعه:

کارت‌هایی که نشان  را با خود دارند، نشان‌دهنده‌ی «رقابت‌های ممنوعه» هستند! اکیداً توصیه می‌شود که هیچ‌یک از کارت‌های خدایان را در رقابت با خدایان ممنوعه - که در ادامه معرفی می‌شوند - قرار ندهید زیرا چنین رقابتی متناسب، دلچسب و قطعاً منصفانه نخواهد بود!

۳۱) ایولوس (Aeolus): خدای باده‌ها

چیدمان: توکن «باد» را در کنار صفحه گذاشته و آن را در یکی از ۸ جهت ممکن قرار دهید تا جهت وزش باد مشخص شود.

پایان نوبت شما: توکن «باد» را در یکی از ۸ جهت ممکن قرار دهید.

هر حرکتی: کارگرها نمی‌توانند مستقیماً برخلاف جهت باد حرکت کنند.

۳۲) کاریب دیس (Charybdis): هیولای گرداب

چیدمان: ۲ توکن «گرداب» را روی کارت خدایی خود بگذارید.

پایان نوبت شما: می‌توانید یک توکن «گرداب»، از روی کارت خدایی‌تان، در یکی از خانه‌های خالی صفحه بگذارید.

هر زمان: وقتی که هر دو توکن گرداب، روی صفحه -در خانه‌های خالی- قرار گرفتند، کارگری که قدم به یکی از گرداب‌ها بگذارد، باید بلافاصله به گرداب دیگر منتقل شود. این حرکت جدید باید دقیقاً در همان جهتی انجام شود که حرکت قبلی انجام شده‌است. اگر روی یکی از توکن‌های گرداب، ساخت‌وساز انجام شود یا یکی از توکن‌های گرداب از بازی خارج شود، آن توکن بلافاصله به روی کارت خدایی شما بر می‌گردد.

۳۳) کلیو (Clio): الهه‌ی تاریخ

ساخت‌وساز شما: روی هر یک از ۳ سازه‌ی اولی که کارگران‌تان می‌سازند، یک توکن «سگه» بگذارید.

نوبت حریف: خانه‌هایی که توکن‌های «سگه»ی شما در آن‌ها قرار دارد، برای رُقا، مانند خانه‌هایی هستند که تنها با یک گنبد پوشیده شده‌اند.

ممنوع الرقابت با سیریه و نیمه‌سیس

۳۴) انوروپه (اروپا) و تالوس (Europa & Talus): ملکه و نگهبان آهنین

چیدمان: توکن «تالوس» را بر روی کارت خدایی خود قرار دهید.

پایان نوبت شما: می‌توانید توکن «تالوس» را تغییر مکان داده و به خانه‌ای در مجاورت کارگر «حرکت کرده»ی خود ببرید.

هر زمان: خانه‌ای که توکن تالوس شما در آن‌ها قرار دارد، برای رُقا، مانند خانه‌ای است که تنها با یک گنبد پوشیده شده‌است.

۳۵) گایا (Gaea): خدایانوی زمین

چیدمان: ۲ کارگر اضافی (از رنگ انتخابی خود) بردارید. این کارگراها، بر روی کارت خدایی شما می‌مانند تا زمانی که لازم شود...

هر ساخت‌وساز: هرگاه یکی از کارگراها، یک گنبد بسازد، «گایا» بلافاصله یکی از کارگرهای اضافی را برداشته و به یکی از خانه‌های مجاور گنبد -در پایین‌ترین سطح- می‌فرستد.

ممنوع الرقابت با آطلس. نیمه‌سیس و سینه

۳۶) گرایانه (Graee): عجزه‌های خاکستری

چیدمان: در هنگام قرار دادن کارگراها، ۳ کارگر (از رنگ انتخابی خود) در صفحه قرار دهید.

ممنوع الرقابت با نیمه‌سیس

۴۷) هادس (Hades): خدای جهان زیرین

نوبت حریف: کارگرهای حریف نمی‌توانند روبه پایین حرکت کنند.

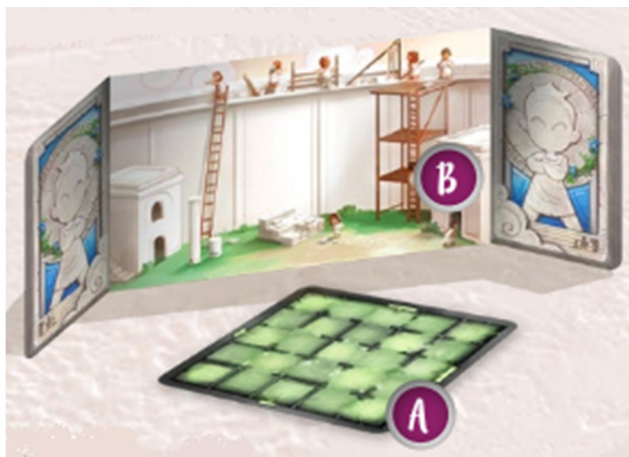
ممنوع الرقابت با: پِن (پان)

۴۸) هارپی‌ها (Harpies): تهدیدکنندگان بال‌دار

نوبت حریف: هر بار که یکی از کارگرهای رقیب حرکت می‌کند، خانه به خانه - در همان جهت - رانده می‌شود تا این که یا به خانه‌ای در سطحی بالاتر برسد یا به خانه‌ای برسد که قبلاً اشغال شده و «خالی» نیست!

ممنوع الرقابت با هیریس و تریتون

۴۹) هیکایه (Hecate): خدایانوی جادو



چیدمان: نقشه (A)، حفاظ (B) و ۲ توکن «کارگر» را بردارید. نقشه را پشتِ حفاظ پنهان کرده و توکن‌های «کارگر» خود را مخفیانه روی آن قرار دهید تا نشانگر مکان کارگرهای شما بر روی صفحه‌ی اصلی باشند. کارگرهای خود را آخر از همه در صفحه قرار دهید.

نوبت شما: یکی از توکن‌های کارگر را -انگار که روی صفحه حرکت می‌کند- بر روی نقشه حرکت دهید. به شکل معمول، روی صفحه ساخت‌وساز کنید.

هر زمان: اگر یکی از حریفان، دست به عملی بزند که به خاطر حضور مخفیانه‌ی کارگرهای شما، قانونی و ممکن نباشد، عمل‌اش باطل شده و بقیه‌ی نوبت‌اش نیز از دست می‌رود! اگر ممکن بود، از طرف او، از قدرت‌هایش استفاده کنید و بدون این که به او بگویید، نوبت‌اش را قانونی کنید!

ممنوع الرقابت با سیریه و خارون

۴۰) **موییرانه (Moerae):** خدایانویان تقدیر

چیدمان: نقشه (A)، حفاظ (B) و توکن «تقدیر» را بردارید. در پشتِ حفاظ، با قرار دادنِ توکنِ «تقدیر» بر روی نقشه، یک محوطه‌ی ۲×۲ را به‌عنوان خانه‌های تقدیرِ خود تعیین کنید. در هنگامِ قرار دادنِ کارگراها، ۳ کارگر (از رنگ انتخابی خود) بر روی صفحه بگذارید.

شرایط ویژه‌ی پیروزی: اگر یکی از بازیکنان بخواهد با ورود به یکی از خانه‌های تقدیرِ شما، برنده شود، شما، به‌جای او، برنده‌ی بازی خواهید شد!

ممنوع‌الرقابت با هکاته و نیمه‌سیس

۴۱) **نیمه‌سیس (Nemesis):** خدایانوی مکافات

پایان نوبت شما: اگر هیچ‌کدام از کارگرهای رقیب در مجاورت کارگرهای شما نباشند، می‌توانید هر تعداد از کارگرهای حریف را وادار کنید که جای‌شان را با کارگرهای شما عوض کنند!

ممنوع‌الرقابت با آفرودیت، بیا، مدوزا، تریسکور و تزئوس

۴۲) **سیرن (Siren):** نیمف (پری دریایی) اغواگر

چیدمان: توکنِ «پیکان» را در کنارِ صفحه‌ی بازی گذاشته و نوکِ پیکان را در یکی از ۸ جهتِ ممکن قرار دهید تا جهتِ «آوازِ سیرن» تعیین شود.

نوبت شما: می‌توانید تصمیم بگیرید که نوبت‌تان را به‌طور معمول انجام ندهید! در عوض، می‌توانید یک یا دو کارگر حریف را یک خانه در جهتِ نوکِ پیکان -و به‌سمتِ یک خانه‌ی خالی- به جلو برانید.

۴۳) **تارتاروس (Tartarus):** خدای مَگاکِ بی‌انتها

چیدمان: نقشه (A)، حفاظ (B) و توکنِ «مَگاک» را بردارید. کارگرهای خود را اول از همه روی صفحه بگذارید. پس از آن که همه‌ی بازیکنان، کارگرهای خود را روی صفحه گذاشتند، نقشه را پشتِ حفاظ، پنهان کرده و توکنِ «مَگاک» را در یکی از خانه‌های خالی قرار دهید. بدین ترتیب، این خانه، تبدیل به «مَگاک» می‌شود.

شرایط ویژه‌ی شکست: اگر یکی از کارگرهای یکی از بازیکنان واردِ «مَگاک» شود، او بلافاصله بازی را می‌بازد! به‌هیچ‌وجه نمی‌توان با ورود به مَگاک، برنده شد!!

ممنوع‌الرقابت با بیا، هکاته و موییرانه

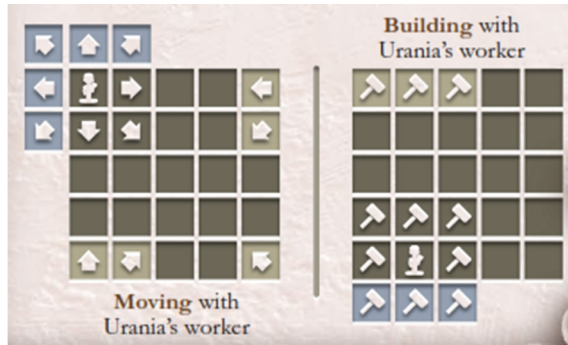
۴۴) تِرِپسِکُور (Trepichore): الهه‌ی رقص

نوبت شما: همه‌ی کارگرهای شما باید حرکت کنند و باید پس از حرکت، ساخت‌وساز کنند!

ممنوع الرقابت با هیپنوس. تارتاروس و لیموس

۴۵) اورانیا (Urania): الهه‌ی نجوم

نوبت شما: وقتی که کارگر شما، حرکت یا ساخت‌وساز می‌کند، فرض کنید که لبه‌ها و گوشه‌های روبه‌روی صفحه به یکدیگر متصل هستند؛ بدین ترتیب، هر خانه‌ای (حتی خانه‌های کناری) دارای ۸ خانه‌ی مُجاور می‌شود.



▶ حرکت با کارگر اورانیا

◀ ساخت‌وساز با کارگر اورانیا

ممنوع الرقابت با آفرودیت



سانتورینی: پشم زرین

اجزاء بازی:

حفاظ / ۱۵ کارت خدایان / ۴ کارگر / ۱۰ کارت قهرمانان / ۲ توکن کارگر / ۲ توکن جهت
توکن تقدیر / ۱۲ توکن سکه / نقشه / ۲ توکن گرداب / توکن تالوس / توکن باد / توکن مَغاک

مجسمه‌ی قوچ زرین



در این نسخه، تجربه‌ای جدید و دونفره ارائه می‌شود که در آن، بازیکنان با لمسِ «قوچ زرین»، از موهبتِ یک کارت خدایی برخوردار می‌شوند.

چیدمان:

پس از انجام دو مرحله‌ی ابتدایی چیدمان (۱ و ۲ / در صفحه‌ی دوم راهنما)، آماده‌سازی را به این شکل ادامه دهید:

۳) یکی از کارت‌های امدادهای غیبی را که با نماد «پشم زرین» نشان‌گذاری شده (بالا، سمت راست کارت)، برداشته و در کنار صفحه بگذارید (بازیکنان، دیگر قدرت‌های خدایی جداگانه ندارند).

۴) بازیکنِ مُسن‌تر، بازی را آغاز کرده و ۲ کارگر (از رنگ انتخابی خود) در ۲ تا از خانه‌های خالی صفحه قرار می‌دهد. سپس بازیکنِ دیگر، کارگرهای خود را جای‌گذاری می‌کند.

۵) بازیکنی که کارگرهای خود را پیش‌از دیگری، روی صفحه گذاشته، «قوچ زرین» را نیز در یکی از خانه‌های خالی صفحه می‌گذارد. بازیکنِ دیگر، اولین حرکت را انجام می‌دهد.

آغاز هر نوبت:

هر بازیکنی که کارگری در مجاورتِ قوچ زرین داشته باشد، قدرت خدایی را در طولِ نوبت در اختیار خواهد داشت (از جمله قدرت‌های قابل‌استفاده در پایانِ نوبت).

استفاده از قدرت‌های قهرمانان:

«قدرت قهرمان» قابلیت است که در هر بازی فقط یک‌بار می‌توانید مورد استفاده قرار دهید. فقط شما می‌توانید از این قدرت استفاده کنید و هیچ‌یک از قدرت‌های حریف نمی‌توانند شما را وادار به استفاده از آن کنند!

«قدرت‌های قهرمانان» در نسخه‌ی «پشم زرین» مورد استفاده قرار نمی‌گیرند! قدرت‌های قهرمانان فقط در بازی‌های دو نفره مورد استفاده قرار می‌گیرند. کارت‌های قهرمانان، به راحتی با رنگ بنفش پشت‌شان (A) و نشان کلاهخود (B) قابل شناسایی هستند.



آماده‌سازی و چیدمان ابتدایی:

از همان روش چیدمان کارت‌های امدادهای غیبی استفاده کنید. قدرت‌های قهرمانان معمولاً ضعیف‌تر از قدرت‌های خدایان هستند! برای حفظ تعادل در بازی، پیشنهاد می‌شود که از قدرت‌های قهرمانان فقط در برابر قدرت‌های قهرمانان استفاده شود! قدرت‌های قهرمانان همچنین می‌توانند برای ایجاد تعادل در بازی‌هایی که بازیکنانش هم‌سطح (دارای دانش یا تجربه‌ی یکسان نسبت به بازی) نیستند نیز به کار گرفته شوند؛ در چنین بازی‌هایی، بازیکن ماهرتر از کارت‌های قهرمانان و بازیکن کم‌تجربه‌تر از کارت‌های خدایان استفاده می‌کند.

۴۶ آشیل (آکیلین) (Achilles): جنگجوی غیرقابل پیش‌بینی

نوبت شما: فقط یک‌بار در طول بازی، کارگر شما، هم پیش و هم پس از حرکت، ساخت و ساز می‌کند.

۴۷ آدونیس (Adonis): جذاب تا سرحد مرگ!

پایان نوبت شما: یک‌بار، یکی از کارگرهای حریف را انتخاب کنید؛ اگر ممکن باشد، آن کارگر باید در پایان نوبت حریف، با یکی از کارگرهای شما مجاور شود!

۴۸) آتالانتا (Atalanta): شکارچی تیزپا

حرکت شما: یکبار، کارگر شما هر تعداد که بخواهید، حرکت اضافی انجام می‌دهد.

۴۹) بِلِرِوْفون (Bellerophon): رام‌کننده‌ی پگاسوس

نوبت شما: یکبار، کارگر شما، ۲ طبقه بالا می‌رود.

۵۰) هرکول (هراکلیس) (Heracles): مردِ کارهای بزرگ

پایان نوبت شما: یکبار، هر دو کارگر شما، هر تعداد گنبد که بخواهید، در هر سطحی، بنا می‌کنند.

۵۱) جیسون (Jason): رهبرِ آرگونات‌ها

چیدمان: یک کارگر اضافی (از رنگ انتخابی خودتان) بردارید. این کارگر، تا وقتی که لازم شود، روی کارت خدایی شما قرار می‌گیرد.

نوبت شما: یکبار، به جای یک نوبت معمولی، کارگر اضافی خود را در یکی از خانه‌های خالی کناره‌ی صفحه در سطح اول قرار دهید. سپس این کارگر، ساخت‌وسازش را انجام می‌دهد.

۵۲) مِدهآ (Medea): ساحره‌ی اعظم

پایان نوبت شما: یکبار، یک سازه از زیر پای هر تعداد از کارگرهای حریف که مجاورِ کارگرِ «حرکت‌نکرده»ی شما هستند، بیرون کشیده و از بازی خارج کنید! همچنین همه‌ی توکن‌های روی سازه‌ها را نیز از بازی خارج کنید!

۵۳) اودیسنوس (اولیس) (Odysseus): فرماندهِ سیّاس

آغاز نوبت شما: یکبار، همه‌ی کارگرهای حریف را که مجاورِ کارگرهای شما هستند، به گوشه‌های خالی صفحه برانید!

۵۴) پولیفِموس (Polyphemus): غولِ یک‌چشم (سایکلوپس)

پایان نوبت شما: یکبار، کارگر شما ۱ یا ۲ گنبد، در هر خانه‌ی خالی از هر سطحی، بنا می‌کند.

۵۵) تِزوس (Theseus): گُشنده‌ی مینوتائور

یکبار، اگر یکی از کارگرهای شما، دقیقاً ۲ طبقه پایین‌تر از یک یا چند کارگرِ حریف باشد که با او مجاور هستند، شما، یکی از این کارگرهای حریف را از بازی بیرون می‌اندازید!


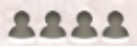


بازی سه یا چهار نفره

بهترین حالت بازی **سانتورینی** بازی دو نفره است. اضافه کردن قوانین بازی برای سه یا چهار نفر، برای احترام به کسانی است که بازی‌های گروهی را ترجیح می‌دهند...

در بازی سه یا چهار نفره، همه‌ی قوانین بازی دو نفره، ساری و جاری هستند، به‌اضافه‌ی این قوانین:

چیدمان:

در بازی‌های سه یا چهار نفره، شما باید با کارت‌های امدادهای غیبی بازی کنید. وقتی که می‌خواهید تصمیم بگیرید با کدام کارت خدایی بازی کنید، اگر ۳ نفر هستید، همه‌ی کارت‌ها باید دارای نشان  باشند و اگر ۴ نفر هستید، باید نشان  داشته باشند.

بازی سه نفره:

اگر در یک بازی سه نفره باختید، بلافاصله کارگراها، توکن‌ها و کارت خدایی خود را از بازی خارج کنید. اگر فقط یک بازیکن در بازی باقی بماند، او برنده‌ی بازی خواهد بود!

بازی چهار نفره (تیمی):

شما، در قالب ۲ تیم دو نفره که هر کدام، هدایت ۲ کارگر را برعهده دارند، بازی می‌کنید. هم‌تیمی‌ها روبه‌روی یکدیگر می‌نشینند (تیم‌ها به‌نوبت بازی می‌کنند). هر بازیکن، امداد غیبی خود را دارد؛ شما نمی‌توانید از قدرت خدایی هم‌تیمی‌تان استفاده کنید!

در زمانِ چیدمان ابتدایی، اولین بازیکنِ تیمِ تان، کارگرها را روی صفحه می‌گذارد و دومین بازیکنِ تیمِ تان، اولین نوبت را بازی می‌کند.

اگر یکی از بازیکنان برنده شود، تیم برنده می‌شود؛ اگر یکی از بازیکنان ببازد، تیم می‌بازد!

چکیده:

سازه: بخشی از هر بُرج است و فضایی جدید را در صفحه ایجاد می‌کند (در سطحی بالاتر). در هنگام ساخت‌وساز، سازه‌ها را به ترتیب، از بزرگ به کوچک، روی یکدیگر قرار دهید - در غیر این صورت، بُرج، تعادل درستی نخواهد داشت. به تصاویر قسمت «بُرج کامل» در ابتدای راهنما مراجعه کنید.

بُرج کامل: دقیقاً از ۳ سازه روی هم و یک گنبد بر فراز آن‌ها تشکیل شده است.

گنبد: بالاترین بخشِ یک «بُرج کامل». هیچ چیز نمی‌تواند روی یک گنبد گذاشته شود. گنبد فقط می‌تواند بر روی طبقه‌ی سوم بنا شود مگر این که یکی از خدایان، دستور دیگری بدهد!

مُجاورت: هر خانه از صفحه، نهایتاً ۸ خانه در مُجاورتِ خود دارد. این خانه‌ها، خانه‌های «مُجاور» (یا همسایه) نامیده می‌شوند.

خانه‌ی «پُر» (اشغال شده): خانه‌ای که یک کارگر یا یک گنبد در آن قرار داشته باشد!

خانه‌ی کناری: یکی از ۱۶ خانه‌ی دورتادور صفحه.

توکن: نشان‌گری که اشاره به یک خدا یا یک قهرمان خاص دارد. توکن‌ها را نمی‌شود در یک خانه‌ی «پُر» یا در خانه‌ای که یک توکن در آن هست، گذاشت. وقتی که در خانه‌ای که توکنی در آن هست، ساخت‌وسازی اتفاق بیفتد، توکن از بازی بیرون گذاشته می‌شود.

کارگر «حرکت نکرده»: کارگری که در نوبتِ شما حرکت نمی‌کند!

خانه‌ی «خالی» (اشغال نشده): خانه‌ای که هیچ کارگر یا گنبدی در آن قرار نداشته باشد!

* **طراح بازی:** دکتر گوردون همیلتون * **مترجم:** کیومرث قنبری آذر *

