



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!

Подготовка к игре

- 1 Установите Скальный Пьедестал (А) (меньшей стороной) на Океанское Основание (В), используя длинные и короткие выступы Скального Пьедестала согласно инструкции по сборке.
- 2 Установите Островное Плато (С) на вершину Скального Пьедестала (А), снова используя длинные и короткие выступы Скального Пьедестала согласно инструкции по сборке.
- 3 Самым молодой игрок выбирается Первым Игроком, который и начинает игру, поместив 2-х работников (D) своего выбранного цвета на любой свободный квадрат на игровом поле. Затем другие игроки также размещают своих работников (E).



Игровой процесс

Игроки ходят по очереди, начиная с Первого Игрока, который первым разместил своих работников. В свой ход Вы должны выбрать одного из Ваших работников, переместить его, а затем воздвигнуть строение.

Перемещим выбранного работника можно в одно из восьми окружающих его соседних пространств



Работник может перемещаться вверх — максимум на один уровень, вниз — на любое количество уровней, или перемещаться по тому же уровню. Работник не может перемещаться вверх более чем на один уровень



Пространство, на который перемещается Ваш работник, должно быть свободным (не содержать другого работника или купол).

Установим блок () или купол () можно на одном из восьми соседних (незанятых) пространств вокруг Вашего перемещённого работника.



Вид завершенной Башни

Вы можете строить на уровне любой высоты, но при этом должны выбирать правильную форму блока или купол для соответствующего уровня сооружения (см. рисунки). Башня из 3-х блоков и купола считается «Завершённой Башней».

Условия победы

- 1 Если во время Вашего хода один из Ваших работников переместился на блок 3-го уровня, то Вы моментально выигрываете!
- 2 В свой ход Вы всегда должны совершить перемещение работника, а затем установить блок или купол. Если Вы не можете это выполнить, Вы проигрываете.



Теперь Вы готовы играть в основную игру для 2-х игроков! Мы настоятельно рекомендуем Вам сыграть несколько партий, используя только эти правила. Читайте дальше, когда Вы будете готовы к большому!

Компоненты



SIMPLE GODS

Божественные Силы

После того как Вы сыграете несколько партий на двоих игроков, используя только вышеописанные правила, мы рекомендуем Вам опробовать Божественную Силу.

Карты с Божественными Силами обеспечат Вам самые мощные способности (А), которые могут быть использованы на протяжении всей игры. Многие Божественные Силы могут изменять способ перемещения рабочих и способ строительства.

Выбор божественной Силы

После сборки и установки игрового поля (пункты 1 и 2 из раздела «Подготовка к игре»), выполните следующие действия:

- Бросающий Вызов Богам (определяется как наиболее «Богopodobный») выбирает карты с Божественными Силами, в количестве равном числу игроков.
- Если играют 3-и игрока (1 1 1) или 4-е игрока (1 1 1 1), убедитесь, что все Божественные Силы совместимы с числом игроков (В). Все Божественные Силы также могут быть задействованы в игре на двоих.
- Бросающий Вызов Богам зачитывает вслух описание (из книги правил) каждой отобранной Божественной Силы. См. набор пиктограмм и индексов (С), что бы найти описание каждой Божественной Силы.
- Каждый игрок по очереди (по часовой стрелке) выбирает себе Божественную Силу и кладёт выбранную карту перед собой на стол. Бросающий Вызов Богам получает последнюю карту.
- Бросающий Вызов Богам выбирает Первого Игрока, который размещает 2-х работников своего выбранного цвета на любой незанятые квадраты на игровом поле. Затем остальные игроки по очереди (по часовой стрелке) также размещают всех своих работников.



Использование Божественных Сил

Обычные правила и условия применимы к игре с использованием Божественных Сил, за исключением отдельных свойств описанных Божественных Сил. Вы должны соблюдать все свойства Божественной Силы, которые говорят тебе «не могу» или «должен», иначе Вы проиграете игру. Купола не блокируются. Если свойство Божественной Силы — это влияние на блоки, то это свойство никак не влияет на купола.

«Принудительное перемещение» не считается за обычное «Перемещение». Некоторые Божественные Силы могут вызвать работников, чтобы «Принудительно переместить» в другое пространство. В этом случае такое принудительное перемещение не засчитывается за обычное перемещение работника. Помните: чтобы выиграть игру, переход на третий уровень Ваш работник должен осуществить перемещением вверх именно во время Вашего хода. Тем не менее, если Ваш работник попадет на третий уровень в результате вынужденного перемещения, то это не будет считаться Вашей победой. Переход с одного третьего уровня на другой третий уровень также не приводит к победе. Божественная Сила применяется или не применяется в определенное время, согласно тому, что говорится в начале описания каждой Божественной Силы. Например, описание Божественной Силы Аполлона начинается со слов «Ваше перемещение». Это означает, что если Вы обладаете Божественной Силой Аполлона, то она может быть использована Вами только во время фазы «перемещения» Вашего хода. Когда используется Божественная Сила, весь текст в её описании написан с точки зрения игрока владеющего Божественной Силой. Каждый раз, когда в описание Божественной Силы упоминается «опponent», то имеется ввиду соперник игрока, владеющего Божественной Силой.

Дополнительная Подготовка к игре должна выполняться при использовании некоторых Божественных Сил. Если выбранная Божественная Сила имеет в описании текст «Подготовка к игре», то выполните эти специальные инструкции во время подготовки к игре. Если в Божественных Сил нескольких игроков прописаны дополнительные Подготовки к игре, то эти подготовки выполняются в порядке очереди хода игроков. Дополнительные Условия Выигрыша указываются в описании Божественной Силы. В дополнение к возможности выиграть, поднявшись в свой ход на третий уровень, Вы также можете выиграть посредством выполнения «Условий Победы».

Многие Божественные Силы отмечены пиктограммой (D), что указывает на возможность использования в варианте «Золотое Руно» (расширение «Золотое Руно» продается отдельно). Дополнительные сведения см. в разделе «Золотое Руно» книги правила.

Первые несколько игр с использованием Божественных Сил мы настоятельно рекомендуем Вам использовать Простые Божественные силы (описанные ниже), обозначенные символом цветка гибискуса.



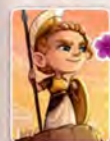
1. Аполлон

Бог Музыки
Ваше перемещение: Ваш работник может переместиться на место, занятое работником соперника, а работник соперника в этом случае перемещается на освободившееся от вашего работника место.



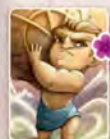
2. Артемиды

Богиня Охоты
Ваше перемещение: Ваш работник может совершить ещё одно дополнительное перемещение, но не вернуться в исходное пространство.



3. Афина

Богиня Мудрости
Ход противника: если один из Ваших работников поднялся в Ваш последний ход, то работники противника не может так же подняться (в ход противника).



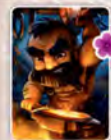
4. Атлас

Титан Возвращения На Плечи Небеса
Ваше сооружение: Ваш работник может установить купол на любом уровне.



5. Деметра

Богиня Урожая
Ваше сооружение: Ваш работник может построить ещё один дополнительный блок/установить купол, но не на одном и том же пространстве.



6. Гефест

первого блока.

Бог Кузнечов
Ваше сооружение: Ваш рабочий может построить ещё один дополнительный блок (не купол) на верхней части Вашего



7. Гермес

доступное свободное место (и даже остаться на своём месте), а затем построить сооружение.

Бог Путешествий
Ваш ход: если Ваш работник не перемещается вверх или вниз, они могут переместиться на любое



8. Минотавр

Чужовине с головой Быка
Ваш ход: Ваш работник может переместиться на место работника соперника, если его работник может быть принудительно перемещён на одно незанятое пространство назад вниз на любом уровне.

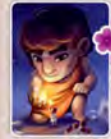
Чужовине с головой Быка
Ваш ход: Ваш работник может переместиться на место работника



9. Пан

Бог Дикой Природы
Условия Выигрыша: Вы также выиграете, если Ваш работник сможет переместиться вниз на два или более уровней.

Бог Дикой Природы
Условия Выигрыша: Вы также выиграете, если Ваш работник сможет переместиться вниз



10. Прометей

Титан Благотель Человеколюбива
Ваш ход: если Ваш работник не перемещается вверх, то он может строить как до, так и после своего перемещения.

Титан Благотель Человеколюбива
Ваш ход: если Ваш работник не перемещается вверх, то он может строить как до, так и после своего перемещения.

ADVANCED GODS



11. Афродита

Богиня Любви

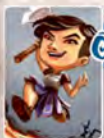
Любое перемещение: если рабочий противник начинает свой ход по соседству с одним из Ваших рабочих, то его последнее перемещение должно быть в пространство соседнее с одним из Ваших рабочих.



12. Арез

Бог Воины

В конце Вашего хода: Вы можете удалять пустые блоки (не купола), окружающие неподвижного работника. Вы также удаляете любые токены на блоке.



13. Биа

Богиня Насилия


Подготовка к игре: Ваши работники выставляются первыми, т.е. вне очереди.

Ваш ход: если Ваш рабочий перемещается в пространство, и следующее место в этом направлении занимает рабочий противника, то рабочий противника удаляется из игры.



14. Хаос

Изначальное Небытие

Подготовка к игре: Перемешать все неиспользованные карты Простых Богов (отмеченных символом )

и положить колодой (лицом вниз) на стол в Вашей игровой зоне. Возьмите сверху одну карту, и поместить её лицевой стороной вверх рядом с колодой.

Любое время: Вы обладаете Божественной Силой в соответствии с лежащей у колоды картой. Вы должны сбросить открытую карту и взять новую после любого хода, в котором был построен хотя бы один купол. Если колода закончилась, то перемешайте карты сброса и уложите их новой колодой



15. Харон

Паромщик в Преисподнюю

Ваш ход: прежде чем Ваш рабочий совершит перемещение, Вы можете принудительно переместить соседнего работника противника на место непосредственно с другой стороны Вашего работника, если оно незанято.



16. Кронос

Бог Времени

Условие Победы: Вы также побеждаете, когда на игровом поле построено по крайней мере пять Завершённых Башен.



17. Цирцея

Богоногодная Чародейка

Начало Вашего Хода: если рабочие противника не сосед друг друга, зачем тебе использовать свои силы до начала Вашего следующего хода.



18. Цирцея

Бог Вина

Ваше сооружение: каждый раз, когда Ваш рабочий сооружает Завершённую Башню, Вы можете совершить дополнительный ход, используя работника оппонента, а не своего собственного. Ни один игрок не может выиграть в течение этих дополнительных ходов.



19. Эрос

Бог Страсти

Подготовка к игре: поместите Ваших рабочих в любом месте вдоль противоположных краёв игрового поля.

Условие Победы: Вы также побеждаете, если один из Ваших рабочих перемещается в пространство, соседнее с другим Вашим работником, и они оба находятся на первом уровне (или на том же уровне в игре с 3-мя игроками).



20. Гера

Богиня Брака

Ход противника: противник не может выиграть при перемещении на пространства периметра игрового поля.



21. Гестия

Богиня Домашнего очага

Ваше сооружение: Ваш рабочий может построить один дополнительный блок / установить купол, но это не может быть выполнено на пространстве по периметру игрового поля.



22. Гипнос

Бог Сна

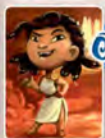
Начало хода соперника: если один из рабочих Вашего противника стоит выше остальных его рабочих, то он не может двигаться.



23. Лимес

Богиня Голода

Ход противника: работники противника не могут строить на пространствах, соседних с вашими работниками, за исключением установки купола для завершения башни.



24. Медуза

Гаргона, приВояющая в оцепенение

Конец Вашего хода: если это возможно, Ваши работники строят в соседних нижележащих пространствах, занятых работниками противника, удаляя их из игры.



25. Морфей

Бог Сновидения

Начало Вашего хода: поместите блок или купол на Вашу карту Божественной Силы. **Ваше сооружение:** Ваш рабочий не может строить обычным образом. Вместо этого, Ваш рабочий может строить любое количество раз (даже ноль), используя только блоки / купола, собранные на Вашей карте Божественной Силы.

В любое время: любой игрок может заменить блок / купол на карте Божественной Силы на купол или блок различной формы из общего запаса.



26. Персефона

Богиня Плодородия

Ход противника: в свой ход, если это возможно, по крайней мере один рабочий должен переместиться вверх.



27. Посейдон

Бог Моря

Конец Вашего хода: если Ваш перемещаемый рабочий находится на нулевом уровне, он может построить

до трех раз.

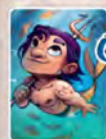


28. Селена

Богиня Луны

Подготовка к игре: Возьмите себе рабочих — мужчину и женщину — Вашего цвета.

Ваше строительство: вместо Вашего обычного строительства, Ваша работница может установить купол, находясь на любом уровне, независимо от того, какой рабочий был перемещён.



29. Тритон

Бог Волн

Ваш ход: каждый раз, когда Ваш рабочий перемещается на пространство периметра, он сразу же может снова перемещаться.



30. Зевс


Бог Неба

Ваше строительство: Ваш рабочий может построить блок под собой.



GOLDEN FLEECE GODS

Запрещенные противостояния

— **Запрещенные противостояния.** Карты Богов, с указанным на них символом , указывают на запрещенные противостояния. Мы настоятельно советуем не играть Божественными Силами любого из нижеперечисленных Запрещенных Богов, потому что противостояния или не совместимы, или не интересны, или крайне несбалансированы.



31. Зол

Бог Ветра

Подготовка к игре: поместите токен Ветра рядом с игровым полем, и ориентируйте



его в любом из 8 направлений, чтобы указать, куда именно дует ветер.

Конец Вашего хода: переориентируйте токен Ветра в любом из восьми направлений.

Любые перемещения: работники не могут двигаться прямо на Ветер.



32. Харивда

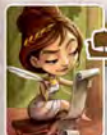
Чудовище Водоворота

Подготовка к игре: поместите 2 токена Водоворота на Вашу карту Божественной Силы.



Конец Вашего хода: Вы можете переместить токен Водоворота со своей карты Божественной Силы на любое свободное место игрового поля.

В любое время: когда оба токена Водоворота выложены на игровое поле, работник, который перемещается в пространство, содержащее один из этих токенов должен немедленно переместиться в пространстве с другим токеном. Этот шаг считается шагом в том же направлении, в каком был совершен предыдущий шаг. Когда токен Водоворота застроен или удален с игрового поля, он возвращается на Вашу карту Божественной Силы.



33. Кля

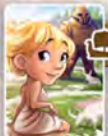
Муза Истории

Ваше строительство: поместите токен Монеты на каждый из трёх первых блоков,



которые построят Ваши работники. Ход противника: работники противников не могут занимать/проходить пространства, содержащие Ваши токены Монет, как если бы они содержали только купол.

— Запрещенные противостояния: Цирцея, Немезида



34. Еврона и Талус

Царица и Страж-Автомат
Подготовка к игре: поместите токен Талуса на Вашу карту Божественной Силы.



Конец Вашего хода: Вы можете переместить токен Талуса на незанятое пространство, соседнее с перемещённым работником.

В любое время: все игроки обходят пространство, содержащее токен Талуса, как будто в нём содержится только купол.



35. Гея

Богиня Земли
Подготовка к игре: взять 2-х дополнительных работников своего цвета.



Они хранятся на Вашей карте Божественной Силы до тех пор, пока не понадобятся.

Любое строительство: как только работник установит купол, Гея может сразу же выставить одного своего работника со своей карты Божественной Силы на соседний с куполом нулевой уровень.

— Запрещенные противостояния: Атлас, Немезида, Селена



36. Грации

Серые Ведьмы
Подготовка к игре: при размещении рабочих установите 3-ю работницу



Вашего цвета.

Ваше строительство: Вы выбираете, какой Ваш работник будет строить

— Запрещенные противостояния: Немезида



37. Аиг

Бог Подземного Мира

Ход противника: работники противник не могут двигаться вниз.

— Запрещенные противостояния: Пан



38. Гарпнии

Крылатые Узоры

Ход противника: каждый раз, когда работник противника перемещается, он вынужден продолжать движение

в том же направлении до тех пор, пока следующее пространство не окажется на более высоком уровне, или дальнейшее движение будет затруднено.

— Запрещенные противостояния: Гермес, Тритон



39. Геката

Богиня Магии
Подготовка к игре: возьмите План острова А.



Щит В, и 2 токена Работников. Спрячьте План за Щит, и тайно разместите на Плана токены Работников в соответствии с расположением Ваших работников на игровом поле. Размещайте Ваших работников последними.

Ваш ход: переместите на Плана токен Работника так, как будто это было бы на игровом поле.

Сооружайте же как обычно — на игровом поле.

В любое время: если противник пытается выполнить действие, которое не будет правомочным по отношению к Вашим секретным работникам, то его действие отменится и на этом его ход заканчивается. По возможности, используйте их Силу от их имени, чтобы сделать их ход правомочным без информирования о расположении своих скрытых работников.

— Запрещенные противостояния: Харон, Цирцея



40. Мойры

Богини Судьбы
Подготовка к игре: взять План Острова А.



Щит В, и токен Судьбы. За Щитом, скрытно от противников, выберите пространство 2x2 квадрата как Пространство Судьбы, поместив на это место Ваш токен Судьбы. При размещении используйте 3-х работников Вашего цвета.

Условия Победы: если работник противника пытается выиграть путем перемещения на Ваше Пространство Судьбы, ты Вы побеждаете вместо него.

— Запрещенные противостояния: Геката, Немезида



41. Немезида

Богиня Возмездия

Конец Вашего хода: если ни один из работников противников не соседствует с Вашими работниками, то Вы можете принудительно поменять местами одного или (по возможности и желанию) двоих своих работников с работниками противников.

— Запрещенные противостояния: Афродита, Биа, Медуза, Тесея



42. Сирена

Манящая Морская Нимфа
Подготовка к игре: поместить токен Стрелки рядом с игровым полем



и сориентируйте его в любом из 8 направлений, чтобы указать направление пения Сирены. Ваш ход: Вы можете не совершать свой нормальный ход. Вместо этого Вы можете принудительно переместить одного или нескольких работников противника, которые находятся в пространствах в направлении пения Сирены, на незанятые пространства на любом уровне.



43. Тартар

Бог Бездны
Подготовка к игре: взять План Острова А.



Щит В, и токен Бездны. Первым разместите Ваших работников. После того, как противник разместит всех своих работников, спрячьте План за Щитом и тайно разместите Ваш токен Бездны на любое свободное пространство. Это и будет пространство Бездны. Потерять условие: если работник любого игрока попадает в бездну, он сразу же пропадает. Работники не могут выиграть войдя в бездну.

— Запрещенные противостояния: Биа, Геката, Мойры



44. Терпсихора

Муза Танца

Ваш ход: все Ваши работники должны перемещаться, а затем все строить.

— Запрещенные противостояния: Гигнос, Лимес, Тартар



45. Урания

Муза Астрономии

Ваш ход: когда Ваш работник движется или строит, относитесь к противоположным краям и углам так, как будто они находятся рядом, так что каждое пространство имеет 8 соседей.

— Запрещенные противостояния: Афродита



GOLDEN FLEECE SANTORINI

A HEROES

Компоненты



Вариант Золотое Руно

Вариант «Золотое Руно» даёт разнообразный опыт игры для 2-х игроков, где фигура Барана даёт благословение единой Божественной Силы, кто бы к ней не прикоснулся.

Подготовка к игре
После сборки игрового поля, используйте только шаг 1 и шаг 2 из раздела «Подготовка к игре» на стр. 1, выполните следующее:

- 3 Выберите карту Божественной Силы с символом «Золотое Руно» в правом верхнем углу и поместите её рядом с игровым полем (игроки не имеют индивидуальных божественных сил).
- 4 Старший игрок начинает игру, выставив 2-х своих работников в любое свободное пространство на игровом поле. Затем своих работников выставляет другой игрок.
- 5 Игрок, который первым выставил работников, ставит фигурку Золотого Руна на любое свободное место. Другой игрок совершает первый ход.

В начале любого хода
Любой игрок, работник которого соседствует с фигуркой Золотого Руна, имеет Божественную Силу на время своего хода, включая возможности Божественной Силы и в конце хода.

Использование Героической Силы

Героическая Сила — это способность, которую можно использовать только один раз за игру. Только Вы можете использовать эту Силу, и никакая Сила противника не может заставить Вас её использовать. Героическая Сила не может быть использована в варианте «Золотое Руно». Героическая Сила поддерживается только в режиме для 2-х игроков. Карту Героической Силы легко распознать по пурпурной рубашке **A** и шлему со знаком **B** на бордюре лицевой стороны.

Подготовка к игре
Используйте инструкции из раздела «Божественные Силы». Героическая Сила часто слабее, чем Божественная Сила. Для сбалансированной игры мы рекомендуем играть Героическими Силами только против других Героических Сил. Героическая Сила также может быть использована для сбалансированной игры между игроками с неравным опытом — более опытному игроку предлагается выбрать Героическую Силу для себя и божественную Силу для своего соперника.



46. Ахиллес

Легионеры Воин

Ваш ход: Ваш работник строит и до и после перемещения, т.е. два раза за ход.



47. Адонис

Потрясающие Красивый

В конце Вашего хода: выберите работника противника. Если это возможно, то этот работник должен быть соседом одного из ваших работников в конце своего следующего хода.



48. Амалантия

Стремительная Охотница

Ваш ход: Ваш работник перемещается любое количество раз.



49. Беллерофон

Укротитель Пегаса

Ваш ход: Ваш работник перемещается вверх на два уровня (вместо одного как обычно).



50. Геракл

Вершишель Величайших Подвигов

В конце Вашего хода: оба ваших работника устанавливают любое количество куполов (включая 0) на любом уровне.



51. Ясон

Предводитель АргонаВитов

Подготовка к игре: возьмите одного дополнительного работника своего цвета и поставьте его на карту Героической Силы, где он будет храниться, пока не понадобится. **Ваш ход:** вместо обычного хода разместите Вашего дополнительного работника на любое свободное пространство по периметру игрового поля, после чего именно этот работник строит.



52. Ахиллес

Мозгистая Чародейка

В начале Вашего хода: удалите по одному блоку из-под любого количества работников противника, которые соседствуют с вашим неподвижным работником. Также удалите все токены на этих блоках.



53. Одиссей

Хитроумный Вождь

В начале Вашего хода: принудительно переместите любое количество работников противника, которые соседствуют с Вашими работниками, на свободные угловые пространства игрового поля.



54. Полифем

Гигантский Циклоп

В конце Вашего хода: Ваш работник устанавливает до двух куполов на любом уровне на любом незанятом пространстве игрового поля.



55. Тесея

Убийца Минотавра

В конце Вашего хода: если Ваш работник стоит ровно на два уровня ниже любого соседнего работника противника, то удалите одного из этих работников с игрового поля (выведите из игры).





Правила для 3-х и 4-х игроков

В Санторини лучше играть вдвоём. Тем не менее, мы включили правила для 3-х и 4-х игроков на тот случай, если вы захотите сыграть с большим количеством людей.

При игре с 3-мя или 4-мя игроками, применимы все правила для 2-х игроков, со следующими корректировками:

Подготовка к игре

Для 3-х и 4-х игроков в игре должны быть использованы карт Божественных Сил. Выбираемые карты Божественных Сил должны иметь символ  при игре с 3-мя игроками, или символ  для 4-х игроков.

3 игрока

Если вы проигрываете в игре с 3-мя игроками, немедленно удалите с игрового поля ваших работников, снимите все жетоны, и уберите карту Божественной Силы. Только один оставшийся игрок становится победителем.

4 игрока (Командная Игра)

Вы играете в командах по 2-а игрока, которые разделяют контроль над 2-мя работниками. Товарищи по команде должны сидеть напротив друг друга (команды ходят по очереди). У каждого игрока есть собственная карта Божественной Силы. Вы не можете использовать Божественную Силу вашего товарища по команде. Во время подготовки к игре работников устанавливает первый игрок вашей команды. Но первым ходит второй игрок вашей команды. Если игрок выигрывает, выигрывает и команда. Если любой игрок проигрывает, его команда также проигрывает.

Голосарии

Блок: часть башни и фигура на пространстве доски. Когда вы строите, устанавливайте блоки от наибольшего к наименьшему так, что бы они складывались в стек. Для справки см. раздел "Завершённая Башня", схема на первой странице.

Завершённая Башня: состоит ровно из трех блоков и одного купола.

Купол: верхний уровень на башне. На купола уже ничего нельзя установить. Купол может быть построен только на третьем уровне, если иное не предусмотрено Божественной силой или Силой Героя.

Соседние: каждое пространство имеет до восьми окружающих его пространств. Они называются соседними пространствами.

Занимаемое пространство: пространство, содержащее работника или купол.

По периметру пространства: одно из 16 мест вдоль края доски.

Токен: специальный маркер для спецификации Божественной или Героической Силы. Вы не можете поместить токен на пространство, которое занято или содержит другой токен. При установке на токен блока токен удаляется с игрового поля.

Неперемещаемый работник: работник, который не перемещался в свой ход.

Свободное пространство: пространство, не содержащее работника или купола.

Для заметок

