



Wersja dla 3i 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, wypróbujcie 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 wykorzystywanym 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

Stownik

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: znacznik 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 – Drobnie 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 wideo: 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 obrazkach.
- 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™

Pobierz najnowszą wersję ze strony
www.spinmaster.com/santorini

Firma Spin Master zastrzega sobie
prawo do zaprzestania korzystania
z witryny www.spinmaster.com/
santorini w dowolnym momencie.

Copyright 2016 Roxley Games.
Wszystkie prawa zastrzeżone na
całym świecie.

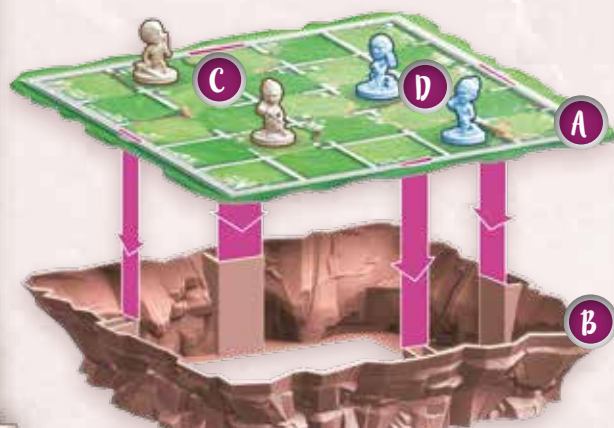
Potrzebujesz pomocy?

Samouczki wideo Na stronie spinmastergames.com znajdziesz samouczki wideo, 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

- 1 Umieść planszę **A** na platformie w kształcie klifu **B**, korzystając z długich i krótkich znaczników, aby odpowiednio złożyć oba elementy.
- 2 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**.
- 3 Karty Boskich mocy należy odłożyć na bok. Nie są one wykorzystywane w wariantcie dla początkujących.

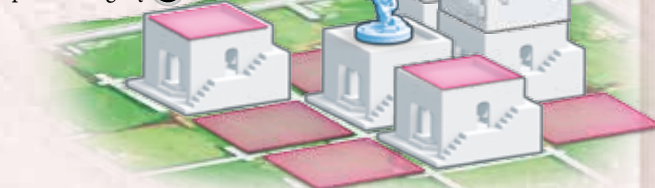


Jak grać

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

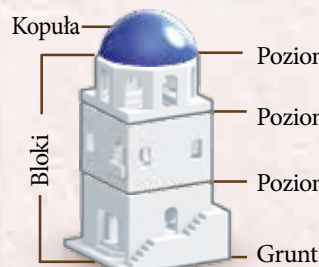
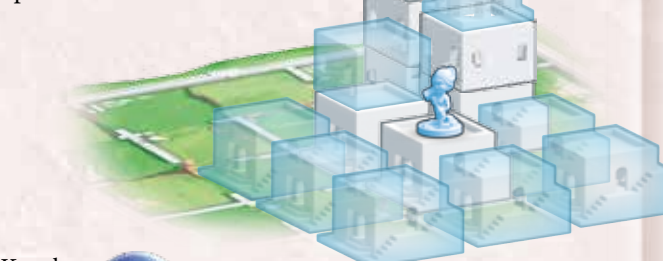
Przesuń Murarza na jedno z (maksymalnie) ośmiu sąsiednich pól

Murarz może przesunąć 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 przesunąć się o więcej niż jeden poziom w górę.



Możesz przesunąć 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.

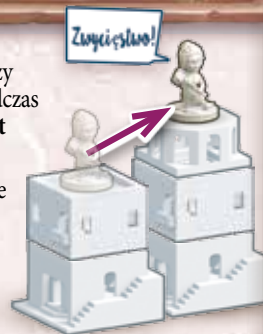


Ukończona wieża

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 wypróbowanie 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:

- Śmiełek (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**).
- Gracze kolejno — zgodnie z ruchem wskazówek zegara — wybierają karty Boskich mocy i kładą je obok siebie. Śmiełek otrzymuje ostatnią z kart Boskich mocy.
- Śmiełek 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 (3 graczy) lub 4 graczy (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.

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

„Zepchnięty” nie znaczy „przesunięty”. Niektóre karty Boskich mocy mogą spowodować „zepchnięcie” Murarza na inne pole. Murarza, który został „zepchnięty”, nie uznaje 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 znajdującym 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 rozpoczynającego grę, zanim pozostali 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 przyszłości 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.

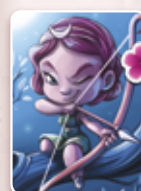
Zwykłe karty Boskich mocy Podczas pierwszych kilku gier z wykorzystaniem Boskich mocy, zdecydowanie zalecamy użycie zwykłych kart Boskich mocy znajdujących się poniżej, oznaczonych kwiatem hibiskusa.



1. Apollo

Bóg muzyki

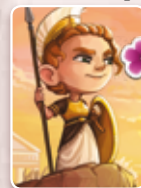
Twój ruch (faza przesuwania): Twój Murarz może przesunąć się na pole zajmowane przez figurkę przeciwnika (stosując się do standardowych zasad dotyczących przesuwania Murarzy) i zepchnąć ją na zwolnione przez siebie pole (figurki zamieniają się miejscami).



2. Artemis (Artemida)

Bogini towów

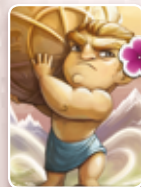
Twój ruch (faza przesuwania): Twój Murarz zyskuje dodatkowe przesunięcie, nie może jednak wrócić na pole, z którego rozpoczynał ruch.



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 niebiosa

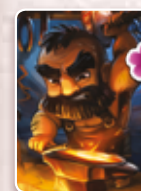
Twój ruch (faza budowania): Twój Murarz może zbudować kopułę na dowolnym poziomie, nawet bezpośrednio na ziemi.



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.

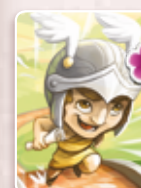


3 3 3 3 3

6. Hephaestus (Hefajstos)

Bóg kowal

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

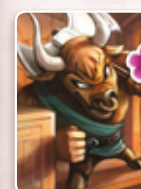


3 3 3 3 3

7. Hermes

Bóg podróży

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

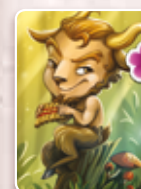


3 3 3 3 3

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).

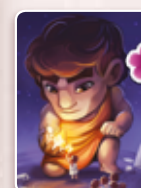


3 3 3 3 3

9. Pan

Bóg lasów

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



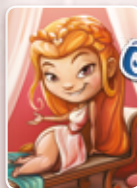
3 3 3 3 3

10. Prometheus (Prometeusz)

Tytan – dobroczyńca 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.

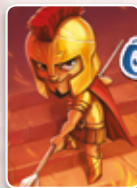
BOSTWA ZAAWANSOWANE



11. Aphrodite (Afrodyta)

Bogini miłości

Dowolny ruch: jeśli Murarz Twojego 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.

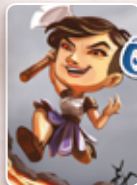


12. Ares

Bóg wojny

Zakończenie Twojego ruchu: możesz usunąć wolny blok (nie kopułę) sąsiadujący z polem z

Twoim Murarzem, który nie został przesunięty w tym ruchu. Usuwasz wówczas również wszelkie tokeny znajdujące się na tym bloku.



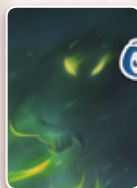
13. Bia

Bogini przemocy

Przygotowanie: najpierw umieść na planszy swoich Murarzy. Twoi Murarze muszą znajdować się

polach 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.



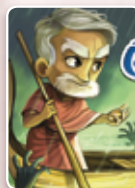
14. Chaos

Pierwotna próżnia

Przygotowanie: potasuj wszystkie nieużywane zwykle karty Boskich mocy (oznaczone symbolem)

i połóż talię blisko siebie, obrazkiem do dołu. Dobierz kartę leżącą na wierzchu i połóż ją obok talii obrazkiem 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.

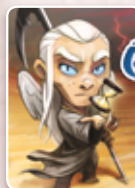


15. Charon

Przewoźnik dusz zmarłych

Twój ruch (faza przesuwania): zanim przesuńiesz swojego Murarza, możesz zepchnąć

figurkę przeciwnika na pole znajdujące się po drugiej stronie Twojej figurki, jeśli pole to jest wolne.



16. Chronus (Chronos)

Bóg czasu

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



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.



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.

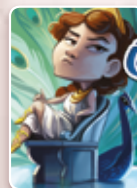


19. Eros

Bóg pożądania

Przygotowanie: umieść swoich Murarzy na dowolnych polach znajdujących się na przeciwległych brzegach planszy.

Warunek wygranej: wygrasz rozgrywkę, jeśli Twoi Murarze 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).



20. Hera

Bogini małżeństwa

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



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.

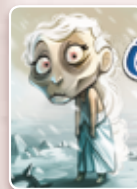


22. Hypnos (Hypnos)

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.



23. Limos (Limos)

Bogini głodu

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



24. Medusa (Meduza)

Paraliżująca Gorgona

Zakończenie Twojego ruchu: jeśli dowolny z Murarzy Twojego przeciwnika znajduje się na sąsiednich polach na niższym poziomie, zastąp

wszystkie te figurki blokami i usuń je z gry.

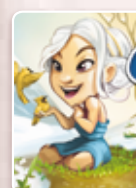


25. Morpheus (Morfeusz)

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.

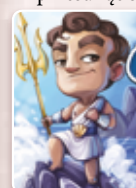


26. Persephone (Persefona)

Bogini kietkującego ziarna

Ruch przeciwnika: jeśli to możliwe, co najmniej jeden Murarz musi w tej kolejce

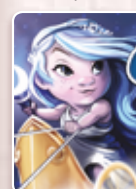
przesunąć się na wyższy poziom.



27. Poseidon (Posejdon)

Bóg morza

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

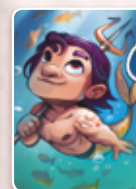


28. Selene

Bogini księżyca

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

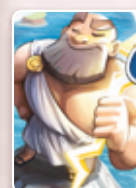
Twój ruch (faza budowania): zamiast standardowego elementu, Twój Murarz pici żeńskiej może wybudować kopułę na dowolnym poziomie (nawet jeśli ta figurka była już przesuwana w trwającym ruchu).



29. Triton (Tryton)

Bóg fal

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



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.

