

# Santorini

Gradnja · 2–4 · 20–30 min

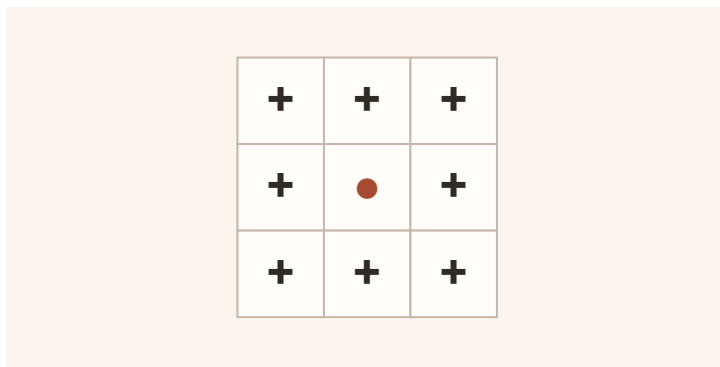
## CILJ

*Povzpni se z delavcem z 2. na 3. nadstropje. Doseči ga moraš s premikom, ne z gradnjo.*

## POTEZA

Vsaka poteza ima **dva koraka**, vedno v tem vrstnem redu, oba obvezna: **premakni** enega delavca na sosednje polje, nato z *istim* delavcem **zgradi** na sosednjem polju.

Sosednje pomeni tudi diagonalno, torej do 8 sosedov. Če ne moreš narediti obeh korakov, si izgubil.



Po premiku gradiš na katerem koli sosednjem prostem polju, tudi na tistem, s katerega si prišel.

## Pravilo plezanja

To je edino pravilo, ki ga je treba res razumeti: **navzgor največ za 1 nadstropje, navzdol poljubno globoko.**

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | ✓ | × |
| 0 | 2 | 3 |
| 1 | 1 | × |
| 0 | 2 | 1 |

Rdeča 1 označuje delavčovo višino. Na sosednjo 2 se sme povzpeti, na 3 ne. X pomeni streho. Prikazan je izsek deske.

Ne moreš na polje z drugim delavcem in ne na polje s streho.

**Gradnja.** Bloki gredo po vrsti: pritličje → 1 → 2 → 3 → streha. **Streho postaviš samo na tretje nadstropje;** tako polje je za vedno zaprto. Atlasova moč je posebna izjema.

**Zmagaš takoj**, ko se delavec *povzpne* z 2. na 3. nadstropje. Če tretje nadstropje samo zgradiš, se ni zgodilo nič.

**Izgubiš**, če ne moreš premakniti nobenega delavca ali po premiku ne moreš graditi.

## Priprava

Deska 5×5. Vsak ima **2 delavca** v svoji barvi. Najmlajši postavi oba na poljubni prazni polji, nato nasprotnik svoja dva. Najmlajši začne.

V škatli še: 22 pritličnih blokov, 18 prvega nadstropja, 14 drugega in 18 streh.

Zgornja pravila veljajo brez bogov. Spodaj je pregled prvih desetih preprostih moči klasične izdaje; kartice in njihov čas uporabe imajo prednost samo pri navedeni izjemi.

## Preprosti bogovi · klasična izdaja

Za dva igralca izberita dve združljivi karti: izzivalec ju ponudi, drugi izbere prvi, izzivalec obdrži preostalo in določi začetnika. Vedno preberi kartico; bog ne omogoča ignoriranja vseh drugih pravil.

- **Apollo:** ob premiku zamenjaj mesto s sosednjim nasprotnikovim delavcem.
- **Artemis:** lahko se premakneš še enkrat, vendar ne nazaj na začetno polje.
- **Athena:** če se povzpneš, nasprotnik v svoji naslednji potezi ne sme navzgor.
- **Atlas:** lahko zgradiš streho na kateri koli višini.
- **Demeter:** lahko gradiš drugič, na drugem polju.
- **Hephaestus:** lahko na prvi blok dodaš še en blok, ne pa strehe.
- **Hermes:** če delavca ne spreminjata višine, ju lahko premikaš poljubno daleč po veljavni poti; nato gradi eden.
- **Minotaur:** ob premiku porini nasprotnika eno polje naravnost za njim, če je prazno in na deski.
- **Pan:** zmaga tudi ob spustu za vsaj dve nadstropji.
- **Prometheus:** če se v potezi ne povzpneš, lahko gradiš pred premikom in po njem.

Klasični pravilnik in moči: [Roxley — zrcalo PDF](#). Osnovna pravila in preprosti bogovi prebrani 2026-10-02.

**3 igralci:** vsak ima dva delavca in moč, primerno za tri. Ob porazu odstrani svoje delavce, žetone in moč. **4 igralci:** dve ekipi; soigralca sedita nasproti in delita dva delavca, vsak pa uporablja samo svojo moč. Prvi član ekipe postavi delavca, drugi odigra prvo potezo ekipe. Zmaga ali poraz člana velja za ekipo. Izberi samo moči z oznako za ustrezno število igralcev.

Vir: [Roxley](#). Diagrama sta izvirna.