



SANTORINI

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

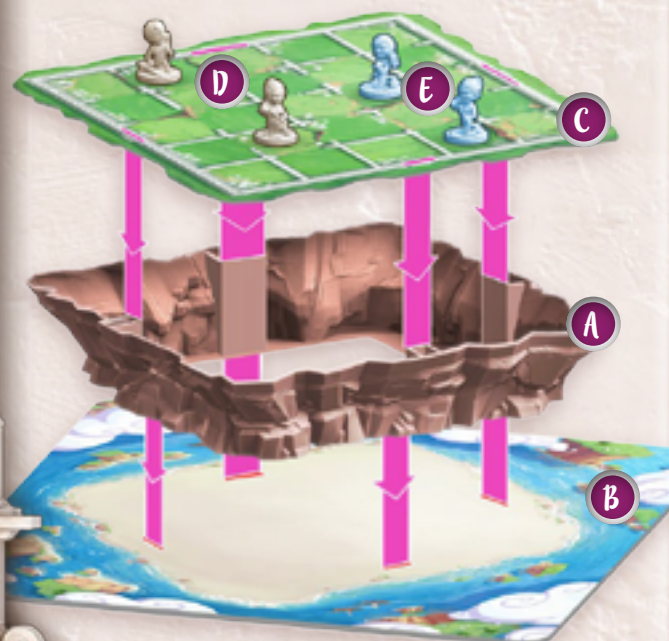
Serve Aiuto?

Tutorial Video Impari meglio guardando? Tranquillo, ci abbiamo già pensato! Visita roxley.com/santorini-video per tutorial video su come giocare o per dimostrazioni visive sul funzionamento di tutti i **Poteri Divini**!

Santorini App Non riesci a decidere quali poteri divini abbinare? Visita il **Google Play Store** o l'**Apple App store** e scarica l'app di Santorini completamente gratuita, completa di tutorial video, abbinatore casuale e molto altro!

Preparazione

- 1 Posiziona il lato più stretto della **Scogliera** (A) sulla **Plancia Oceano** (B), sfrutta le linguette corte e lunghe della **Scogliera** per l'assemblamento.
- 2 Posiziona la **Plancia Isola** (C) in cima alla **Scogliera** (A), sfrutta nuovamente le linguette corte e lunghe per l'assemblamento.
- 3 Il giocatore più giovane è il **Primo Giocatore**, inizierà collocando 2 **Lavoratori** (D) del colore scelto in qualsiasi spazio non occupato sulla plancia. L'altro giocatore poi colloca i suoi **Lavoratori** (E).



Come Si Gioca

I giocatori svolgono il proprio turno cominciando con il **Primo Giocatore**. Durante il tuo turno **seleziona** uno dei tuoi **Costruttori**. **Muovi** e poi **costruisci** con il **Lavoratore** selezionato.

Muovi il **Lavoratore** in uno degli otto (o meno) spazi che lo **circondano**.

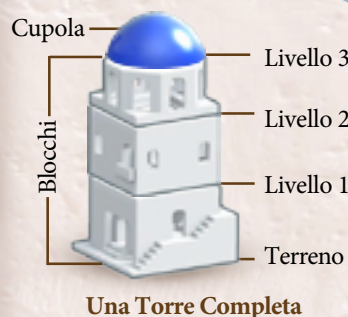


Un **Lavoratore** può **salire** massimo di un livello più in alto, **scendere** un qualsiasi numero di livelli, o **muoversi** sullo stesso livello. Un **Lavoratore** non può **salire** più di un livello.



Lo spazio in cui si **muove** il tuo **Costruttore** deve essere **non occupato** (privo di **Lavoratori** o **Cupole**).

Costruisci un **blocco** (o una **cupola**) in uno spazio non occupato **circonstante** il **Lavoratore** che è stato mosso.



Puoi **costruire** su qualsiasi **livello** d'altezza, ma **devi** scegliere il **blocco** o **cupola** della forma appropriata al **livello** sul quale stai costruendo (vedi il diagramma a sinistra). Una torre con 3 **blocchi** e una **cupola** è considerata una "Torre Completa".

Condizioni di Vittoria

- 1 Se uno dei tuoi **Lavoratori** **sale** in cima al **Livello 3** durante il tuo turno, vinci all'istante!
- 2 **Devi** sempre **muovere** e **costruire** durante il tuo turno. Se non ti è possibile, hai perso.



Ora siete pronti a giocare la modalità base a 2 giocatori! Vi suggeriamo di giocare più partite usando solo queste regole. Continuate a leggere quando sarete pronti per qualcosa in più!

Componenti



SIMPLE GODS

Preparazione dei Poteri

Una volta che avete giocato qualche partita in 2 usando solamente le regole sulla prima pagina del regolamento, vi suggeriamo di provare i **Poteri Divini**.

I **Poteri Divini** sono carte che forniscono una potente abilità **A** che può essere utilizzata durante il gioco. Molti **Poteri Divini** cambiano il modo in cui i **Lavoratori** si **muovono** o **costruiscono**.

Preparazione dei Poteri Divini

Dopo aver preparato l'isola usando solo il punto 1 e 2 della sezione "Preparazione" della pagina 1, procedere con i passaggi seguenti:

- Lo **Sfidante** (il giocatore che più assomiglia ad un dio) sceglie un numero di **Poteri Divini** pari al numero di giocatori.
- Se si gioca in 3 (●●●) o in 4 giocatori (●●●●), assicuratevi che tutti i **Poteri Divini** siano compatibili con il numero di giocatori **B**. Tutti i **Poteri Divini** sono giocabili in una partita a 2 giocatori.
- Lo **Sfidante** legge ciascun **Potere Divino** ad alta voce dal libro delle regole. Riferirsi all'icona e all'indice numerico **C** per trovare la descrizione di ogni **Potere Divino**.
- In senso orario tutti scelgono un **Potere Divino** e lo piazzano di fronte a sé. Lo **Sfidante** riceve l'ultimo **Potere Divino**.
- Lo **Sfidante** sceglie il **Primo Giocatore**, il quale piazza 2 **Lavoratori** del colore da lui scelto su qualsiasi **spazio non occupato** sulla plancia. In senso orario gli altri giocatori posizionano tutti i loro **Lavoratori**.



Usare i Poteri Divini

Normali Regole e condizioni vengono ancora applicate usando i **Poteri Divini**, con l'eccezione dei cambiamenti specifici descritti dal **Potere Divino** stesso.

Dovete obbedire al testo del **Potere Divino** che recita "non puoi" o "devi", altrimenti perderete istantaneamente.

Le cupole non sono blocchi. Se il **Potere Divino** ha effetto sui **blocchi**, non ha effetto sulle **cupole**.

"Spostato" non è "mosso". Alcuni **Poteri Divini** possono "spostare" un **Lavoratore** in un altro spazio. Un **Lavoratore** che è stato **spostato**, **non** è considerato **mosso**.

Ricorda: per vincere la partita **muovendo** sul terzo livello, il tuo **Lavoratore** deve **salire** durante il **tu**o turno. Perciò, se il tuo **Lavoratore** viene **Spostato** sul livello 3, la partita non sarà terminata. Anche **Muovendo** dal terzo livello ad un altro non ti permette di vincere la partita.

I Poteri Divini vengono applicati o attivati in momenti specifici a seconda di cosa viene descritto all'inizio del **Potere Divino**.

Per esempio, la descrizione del **Potere Divino** di Apollo comincia con "Movimento". Significa che se possedete il **Potere** di Apollo, può essere usato durante la fase di "movimento" del **tu**o turno.

Il testo riportato nella descrizione di un **Potere Divino** è scritto dalla prospettiva del giocatore che possiede quel **Potere Divino**. Ogni volta che viene menzionato un "avversario" nella descrizione di un **Potere Divino**, ci si riferisce all'avversario del giocatore che possiede quel **Potere Divino**.

Preparazioni aggiuntive devono essere svolte usando alcuni **Poteri Divini**. Se il **Potere Divino** scelto riporta "Preparazione" nella descrizione, eseguite queste istruzioni speciali durante la preparazione del gioco. Se l'ordine in cui i giocatori svolgono le preparazioni dà un vantaggio ad uno dei due, svolgetele nell'ordine di turno.

Condizioni di vittoria aggiuntive vengono specificate da alcuni **Poteri Divini**.

In aggiunta alla vittoria **salendo** sul terzo livello durante il vostro turno, potete vincere anche completando le "Condizioni di Vittoria" descritte.

Alcuni **Poteri Divini** riportano un'icona **D** per indicare che possono essere usate nella variante **Golden Fleece** (l'espansione **Golden Fleece** viene venduta separatamente). Per maggiori informazioni vedere la sezione **Golden Fleece** di questo manuale.

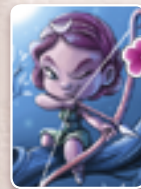
Per le prime partite in cui usate i **Poteri Divini**, vi suggeriamo di usare i **Poteri Divini** semplici qui di seguito indicati da un fiore di ibiscus.



1. Apollo

Dio della Musica

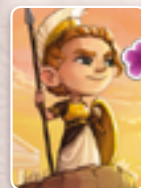
Movimento: I tuoi **Lavoratori** possono **muoversi** in uno spazio occupato da un **Lavoratore** avversario spostandolo nello spazio appena lasciato libero.



2. Artemis

Dea della Caccia

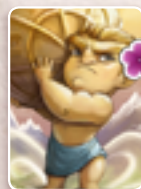
Movimento: I tuoi **Lavoratori** possono **muoversi** una volta in più, ma non tornare nello spazio iniziale.



3. Athena

Dea della Sapienza

Nel Turno Avversario: Se uno dei tuoi **Lavoratori** sale nel tuo turno, i **Lavoratori** dell'avversario non possono **salire** nel suo prossimo turno.



4. Atlas

Titano che Sorregge i Cieli

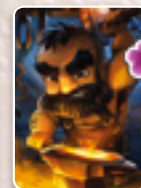
Costruire: I tuoi **Lavoratori** possono costruire una **cupola** su qualunque livello.



5. Demeter

Dea del Raccolto

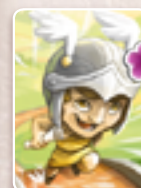
Costruire: I tuoi **Lavoratori** possono costruire una volta in più, ma non nello stesso spazio.



6. Hephaestus

Dio dei Fabbri

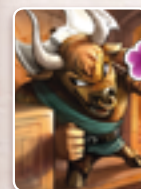
Costruire: I tuoi **Lavoratori** possono costruire un blocco addizionale (non una cupola) sopra al primo costruito.



7. Hermes

Dio del Viaggio

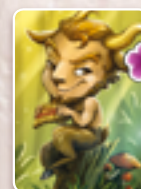
Nel tuo turno: Se i tuoi **Lavoratori** non **salgono** o **scendono**, ciascuno può **muoversi** un qualsiasi numero di caselle (anche zero), e dopo uno dei due deve costruire.



8. Minotaur

Mostro dalla Testa Taurina

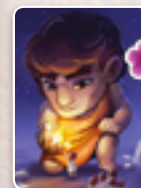
Movimento: Il tuo **Lavoratore** può **muoversi** nello spazio di un **Lavoratore** dell'avversario se quel **Lavoratore** può essere spostato uno spazio **non occupato** di qualsiasi livello nella stessa direzione del movimento.



9. Pan

Dio del Mondo Selvaggio

Condizioni di Vittoria: Vinci anche se un tuo **Lavoratore** scende due o più livelli.



10. Prometheus

Titano Benefattore dell'Umanità

Nel Tuo Turno: Se il tuo **Lavoratore** non sale, può costruire sia prima che dopo aver mosso.



ADVANCED GODS

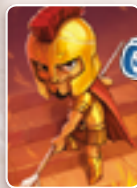
Video Tutorial Disponibili - Puoi trovarli al link roxley.com/santorini-video



11. Aphrodite

Dea dell'Amore

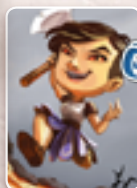
Movimento: Se un Lavoratore avversario inizia il turno intorno ad un tuo Lavoratore, deve terminare il suo movimento in uno spazio intorno al tuo Lavoratore.



12. Ares

Dio della Guerra

Fine del Tuo Turno: Puoi rimuovere un blocco non occupato (non una cupola) intorno al tuo Lavoratore che non si è mosso. In questo modo rimuovi qualsiasi Segnalino presente su quel blocco.

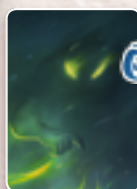


13. Bia

Dea della Violenza

Prepar. : Piazza i Lavoratori per primo.

Movimento: Se il tuo Lavoratore muove in uno spazio e lo spazio successivo nella stessa direzione è occupato da un Lavoratore avversario, il Lavoratore avversario è rimosso dal gioco.

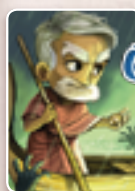


14. Chaos

Il Nulla Primordiale

Preparazione: Mischia i Poteri Divini Semplici (che hanno l'icona ) rimanenti in un mazzo coperto e tienilo vicino. Pesca il Potere Divino in cima e posizionalo a faccia in su al lato del mazzo.

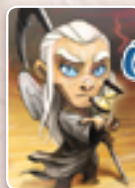
In Qualsiasi Momento: Utilizza il Potere Divino della carta a faccia in su. Dopo un turno in cui una cupola viene costruita, devi scartare il Potere Divino corrente e pescarne uno nuovo. Se dovessero finire i Poteri Divini, mischia gli scarti per creare un nuovo mazzo dal quale pescare.



15. Charon

Traghettatore degli Inferi

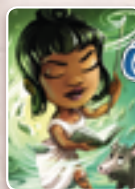
Movimento: Prima che il tuo Lavoratore muova, puoi spostare un Lavoratore avversario circostante in uno spazio direttamente opposto rispetto al tuo Lavoratore, se quello spazio non è occupato.



16. Chronus

Dio del Tempo

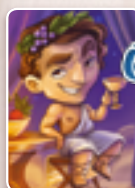
Condizioni di vittoria: Vinci anche quando ci sono almeno cinque Torri Complete sulla plancia.



17. Circe

Incantatrice Divina

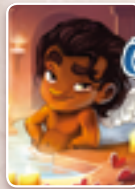
Inizio del Tuo Turno: Se i Lavoratori di un avversario non sono circostanti tra loro, solo tu puoi usare il loro potere fino alla fine del tuo prossimo turno.



18. Dionysus

Dio del Vino

Costruire: Ogni volta che un tuo Lavoratore riesce a creare una Torre Completa, puoi svolgere un turno addizionale usando un Lavoratore avversario invece di uno tuo. Nessun giocatore può vincere durante questo turno addizionale.

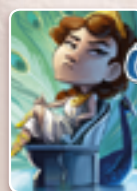


19. Eros

Dio del Desiderio

Preparazione: Piazza i tuoi Lavoratori ovunque lungo i bordi opposti della plancia.

Condizioni di vittoria: Vinci anche se uno dei tuoi Lavoratori muovesse in uno spazio circostante il tuo secondo Lavoratore ed entrambi si trovino al primo livello (o sullo stesso, giocando in 3).



20. Hera

Dea del Matrimonio

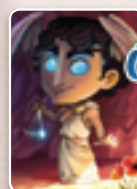
Nel Turno Avversario: Un avversario non può vincere muovendo in uno spazio perimetrale.



21. Hestia

Dea del Cuore e della Casa

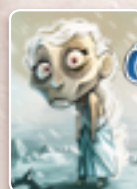
Costruire: Il tuo Lavoratore può costruire una volta in più ma non in uno spazio perimetrale.



22. Hypnus

Dio del Sonno

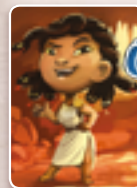
Inizio Turno Avversario: Se uno dei Lavoratori avversari è più in alto di tutti gli altri, quello non può muovere.



23. Limus

Dea della Carestia

Nel Turno Avversario: I Lavoratori avversari non possono costruire negli spazi circostanti i tuoi Lavoratori, tranne costruendo una cupola per creare una Torre Completa.



24. Medusa

Gorgone Pietrificatrice

Fine del Tuo Turno: Se possibile i tuoi Lavoratori costruiscono in spazi inferiori circostanti che sono occupati da Lavoratori avversari rimuovendo i Lavoratori avversari dal gioco.

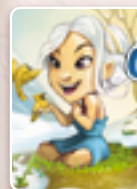


25. Morpheus

Dio dei Sogni

Inizio del Tuo Turno: Piazza un blocco o una cupola sulla carta del tuo Potere.

Costruire: I tuoi Lavoratori non possono costruire normalmente. Invece possono costruire un numero qualsiasi di volte (anche zero) usando blocchi / cupole raccolte sulla tua carta Potere. In qualsiasi momento, qualsiasi giocatore può scambiare blocchi / cupole dalla tua carta per un blocco o cupola di tipo diverso.



26. Persephone

Dea della Primavera

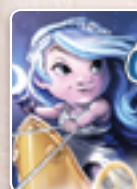
Nel Turno Avversario: Se possibile, almeno un Lavoratore deve salire in questo turno.



27. Poseidon

Dio del Mare

Fine del Tuo Turno: Se il tuo Lavoratore non mosso si trova sul livello del terreno, può costruire fino a tre volte.

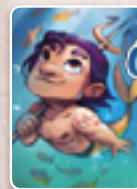


28. Selene

Dea della Luna

Preparazione: Piazza un Lavoratore maschio e uno femmina del tuo colore.

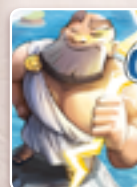
Costruire: Invece di costruire normalmente, il tuo Lavoratore femmina può costruire una cupola su qualsiasi livello indipendentemente se mosso o meno.



29. Triton

Dio delle Onde

Movimento: Ogni volta che il tuo Lavoratore muove in uno spazio perimetrale, puoi muoverlo immediatamente un'altra volta.



30. Zeus

Dio del Cielo

Costruire: Il tuo Lavoratore può costruire un blocco sotto di se.

GOLDEN FLEECE GODS

Video Tutorial Disponibili - Puoi trovarli al link roxley.com/santorini-video

Abbinamenti Vietati

⊖ Vietato contro Gli dei che hanno un ⊖ su di essi indicano un'abbinamento vietato. Vi raccomandiamo di non giocare quel Potere Divino contro gli dei segnalati perché l'abbinamento potrebbe essere incompatibile, noioso o altamente sbilanciato.



31. Aeolus

Dio del Vento

Preparazione: Piazza il Segnalino Vento al lato della plancia e

orientalo in una delle 8 direzioni per indicare in quale direzione sta soffiando il Vento.

Fine del Tuo Turno: Orienta il Segnalino Vento in una delle otto direzioni.

Movimento: I Lavoratori non possono muovere in direzione contraria al Vento.



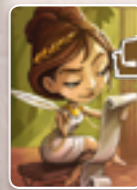
32. Charybdis

Mostro del Gorgo

Preparazione: Piazza 2 Segnalini Mulinello sulla tua carta Potere Divino.

Fine del Tuo Turno: Puoi piazzare un Segnalino Mulinello dalla tua carta Potere Divino in uno spazio non occupato sulla plancia.

In Qualsiasi Momento: Quando entrambi i Segnalini Mulinello sono in spazi non occupati, un Lavoratore che muove in uno spazio contenente un Segnalino Mulinello deve immediatamente muoversi nello spazio dell'altro Segnalino. Questo movimento è considerato della stessa direzione del precedente. Quando un Segnalino Mulinello viene piazzato o rimosso dalla plancia, piazzalo sulla carta Potere.



33. Clio

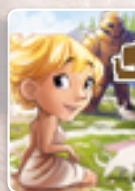
Musa della Storia

Costruire: Piazza un Segnalino Moneta sui primi 3 blocchi che i

tui Lavoratori costruiscono.

Turno Avversario: L'avversario tratta gli spazi contenenti i tuoi Segnalini Moneta come se contenessero solo una cupola.

⊖ **Vietato contro:** Circe, Nemesis



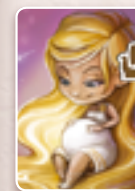
34. Europa & Talus

Regina & Guardia Automatizzata

Preparazione: Piazza il Segnalino Talus sulla tua carta Potere Divino.

Fine del Tuo Turno: Puoi riposizionare il tuo Segnalino Talus in uno spazio non occupato circostante il Lavoratore mosso.

In Qualsiasi Momento: Trattate lo spazio che contiene il Segnalino Talus come se contenesse una cupola.



35. Gaia

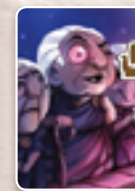
Dea della Terra

Preparazione: Prendi 2 Lavoratori extra del tuo colore. Tienili sulla tua

carta Potere fino a quando richiesto.

Costruire: Quando un Lavoratore costruisce una cupola, Gaia può immediatamente piazzare un Lavoratore dalla sua carta Potere in uno spazio al livello del terreno intorno alla cupola.

⊖ **Vietato contro:** Atlas, Nemesis, Selene



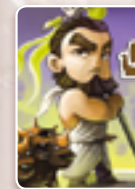
36. Graecae

Le Vecchie Megere

Preparazione: Quando piazzai i tuoi Lavoratori, piazzane 3 del tuo colore.

Costruire: Scegli quale dei tuoi Lavoratori costruisce.

⊖ **Vietato contro:** Nemesis

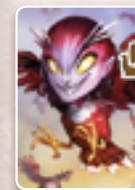


37. Hades

Dio degli Inferi

Turno Avversario: I Lavoratori avversari non possono scendere.

⊖ **Vietato contro:** Pan

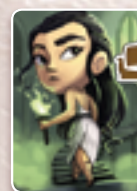


38. Harpies

Minacce Alate

Turno Avversario: Ogni volta che un Lavoratore avversario muove, viene spostato nella stessa direzione di spazio in spazio fino a quando quello successivo è un livello più alto o è occupato.

⊖ **Vietato contro:** Hermes, Triton



39. Hecate

Dea della Magia

Preparazione: Prendi la Mappa A, lo Schermo B, e 2 Segnalini

Lavoratore. Nascondi la Mappa dietro lo Schermo e segretamente piazza i tuoi Segnalini Lavoratore sulla Mappa per rappresentare la posizione dei tuoi Lavoratori sulla plancia. Piazza i Lavoratori dopo i tuoi avversari.

Nel Tuo Turno: Muovi i Segnalini Lavoratore sulla Mappa come se fossero sulla plancia. Costruisci sulla plancia come di norma.

In Qualsiasi Momento: Se un avversario tenta una azione che non sarebbe legale per via della presenza dei tuoi Lavoratori segreti, annulla l'azione e perde il resto del suo turno. Quando possibile, usa il loro potere per conto loro per rendere i loro turni legali senza informarli della tua presenza.

⊖ **Vietato contro:** Charon, Circe



40. Moerae

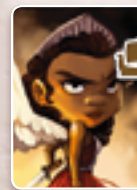
Dee del Fato

Preparazione: Prendi la Mappa A, lo Schermo B, ed il Segnalino Fato.

Dietro il Divisore, segretamente scegli un quadrato di 2X2 spazi Fato piazzando il Segnalino Fato sulla Mappa. Quando piazzai i tuoi Lavoratori, piazzane 3 del tuo colore.

Condizioni di Vittoria: Se un Lavoratore avversario tenta di vincere muovendo in uno degli spazi Fato, sei tu a vincere.

⊖ **Vietato contro:** Hecate, Nemesis

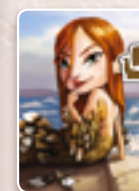


41. Nemesis

Dea della Giusta Ricompensa

Fine del Tuo Turno: Se nessuno dei Lavoratori dell'avversario ha intorno uno dei tuoi, puoi spostare quanti Lavoratori avversari desideri negli spazi che occupi con i tuoi Lavoratori e vice versa.

⊖ **Vietato contro:** Aphrodite, Bia, Medusa, Terpsichore, Theseus



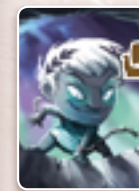
42. Siren

Ninfa Marina Tentatrice

Preparazione: Piazza il Segnalino Freccia al lato della plancia e

orientalo in una delle 8 direzioni ad indicare la direzione del Canto della Sirena.

Nel Tuo Turno: Puoi scegliere di non svolgere il tuo turno normale. Invece, sposta uno o più Lavoratori avversari di uno spazio a qualsiasi livello nella direzione del Canto della Sirena se non occupato.



43. Tartarus

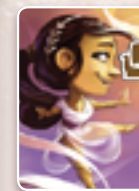
Dio dell'Abisso

Preparazione: Prendi la Mappa A, lo Schermo B, e il Segnalino

Abisso. Piazza per primo i tuoi Lavoratori. Dopo che tutti i Lavoratori sono stati piazzati, nascondi la Mappa dietro il Divisore e segretamente piazza il Segnalino Abisso in uno spazio non occupato.

Condizioni di Perdita: Se il Lavoratore di un giocatore entra nell'Abisso, quello perde immediatamente. I Lavoratori non possono vincere entrando nell'Abisso.

⊖ **Vietato contro:** Bia, Hecate, Moerae



44. Terpsichore

Musa della Danza

Nel Tuo Turno: Tutti i tuoi Lavoratori devono muoversi, quindi tutti devono costruire.

⊖ **Vietato contro:** Hypnus, Limus, Tartarus



45. Urania

Musa dell'Astronomia

Nel Tuo Turno: Quando i tuoi Lavoratori muovono o costruiscono, tratta i lati e gli angoli come se fossero adiacenti così che ogni spazio ne abbia 8 circostanti.

⊖ **Vietato contro:** Aphrodite



Muoversi con i Lavoratori di Urania

Costruire con i Lavoratori di Urania



GOLDEN FLEECE SANTORINI

HEROES

Componenti



Variante Golden Fleece

La variante Golden Fleece fornisce un'esperienza di gioco diversa per 2 giocatori dove la Statua del Montone dona un singolo Potere Divino a chiunque la tocchi.

Preparazione

Preparata l'isola usando solamente lo step 1 e step 2 della sezione "Preparazione" a pag 1, svolgere quanto segue:

- 3 Scegliete un Potere Divinno che abbia l'icona del Golden Fleece in alto a destra e posizionalo di fianco la plancia (i giocatori non hanno un Potere Divino individuale).
- 4 Il giocatore più anziano inizia piazzando i due Lavoratori del colore scelto in qualsiasi spazio non occupato sulla plancia. L'altro giocatore dopo piazza i suoi Lavoratori.
- 5 Il primo giocatore posiziona la Statua del Montone in uno spazio non occupato. Il secondo giocatore svolge il primo turno.

Inizio di Ogni Turno

Qualsiasi giocatore con un Lavoratore intorno alla Statua del Montone possiede il Potere Divino per il resto del turno (inclusi i poteri di Fine Turno).

Usare i Poteri Eroici

Un Potere Eroico è un'abilità che può essere utilizzata solamente **una volta per partita**. Solo tu puoi usarlo e nessun potere avversario può forzarne l'uso.

Un Potere Eroico non può essere usato nella variante Golden Fleece. I Poteri Eroici possono essere utilizzati solo in una partita per 2 giocatori. I Poteri Eroici si identificano facilmente dal loro dorso viola **A** e dall'icona dell'Elmetto **B** nella cornice.

Preparazione

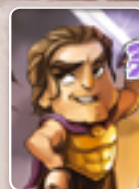
Usate la "Preparazione per i Poteri Divini".

I Poteri Eroici sono spesso più deboli dei Poteri Divini. Per una partita bilanciata, vi raccomandiamo di giocare Poteri Eroici contro altri Poteri Eroici.

I Poteri Eroici possono essere usati anche per bilanciare partite tra giocatori di abilità diverse, dove giocatori con più esperienza sono esortati a scegliere un Potere Eroico per se e un Potere Divino per i loro avversari.



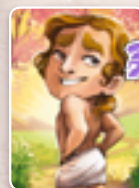
Video Tutorial Disponibili - Puoi trovarli al link roxley.com/santorini-video



46. Achilles

Guerriero Volubile

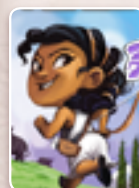
Nel Tuo Turno: Una volta, i tuoi Lavoratori costruiscono sia prima che dopo aver mosso.



47. Adonis

Bellezza Devastante

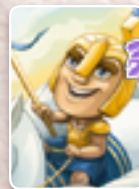
Fine del Tuo Turno: Una volta, scegli un Lavoratore avversario. Se possibile quel Lavoratore deve terminare il suo prossimo turno intorno ad un tuo Lavoratore.



48. Atalanta

Celere Cacciatrice

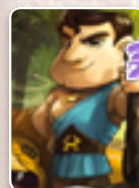
Movimento: Una volta, il tuo Lavoratore si muove di un numero qualsiasi di volte aggiuntive.



49. Bellerophon

Domatore di Pegaso

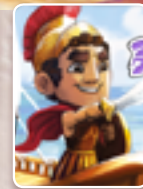
Movimento: Una volta, il tuo Lavoratore sale due livelli.



50. Heracles

Costruttore di Grandi Opere

Fine del Tuo Turno: Una volta, i tuoi Lavoratori costruiscono un numero qualsiasi di cupole su qualsiasi livello.

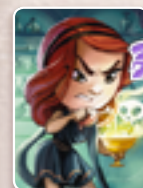


51. Jason

Leader degli Argonauti

Preparazione: Prendi un Lavoratore extra del tuo colore e posizionalo sulla tua carta Potere Eroico.

Nel Tuo Turno: Una volta, invece del tuo turno normale, piazza il tuo Lavoratore extra in uno spazio perimetrale non occupato al livello del terreno. Questo Lavoratore quindi costruisce.



52. Medea

Potente Stregona

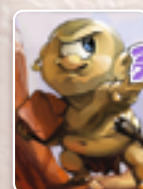
Fine del Tuo Turno: Una volta, rimuovi un blocco da sotto un qualsiasi numero di Lavoratori intorno il tuo Lavoratore non mosso. Rimuovi anche qualsiasi Segnalino presente su quei blocchi.



53. Odysseus

Leader Astuto

Inizio del Tuo Turno: Una volta, sposta in un angolo non occupato un qualsiasi numero di Lavoratori avversari che si trovano intorno ai tuoi Lavoratori.



54. Polyphemus

Ciclope Gigante

Fine del Tuo Turno: Una volta, i tuoi Lavoratori costruiscono fino a 2 cupole su qualsiasi livello e qualsiasi spazio non occupato sulla plancia.



55. Theseus

Uccisore del Minotauro

Fine del Tuo Turno: Una volta, se qualsiasi dei tuoi Lavoratori si trova intorno a uno o più Lavoratori dell'avversario ed esattamente 2 livelli sotto, rimuovi uno di quei Lavoratori dell'avversario dal gioco.





3 & 4 Giocatori

Santorini è meglio se giocato in 2. Comunque, noi abbiamo incluso le regole per 3 o 4 giocatori per quelle volte in cui volete giocare con più persone.

Giocando con 3 o 4 giocatori, le regole per 2 vengono applicate, con le seguenti modifiche:

Preparazione

In 3 e 4 giocatori, è necessario giocare con i **Poteri Divini**. Durante la selezione dei **Poteri Divini** con cui giocare, devono mostrare l'icona durante una partita in 3 giocatori, o l'icona in una in 4.

3 Giocatori

Se perdi in una partita in 3 giocatori, rimuovi i tuoi **Lavoratori**, **Segnalini** e il **Potere Divino** dal gioco. Se rimane un solo giocatore, egli è il vincitore.

4 Giocatori (Partita a Squadre)

Giocate in squadre di 2 giocatori condividendo il controllo di 2 **Lavoratori**. Compagni di squadra devono sedersi uno di fronte l'altro (alternando i turni tra squadre). Ogni giocatore ha il suo **Potere Divino**. **Non si può** usare quello del compagno.

Durante la preparazione, il primo tra i compagni di squadra piazza i **Lavoratori**. Il secondo gioca il primo turno.

Se un giocatore vince, la squadra vince. Se un giocatore perde, la squadra perde.

FOR MORE MIND CANDY VISIT
ROXLEY.COM

Glossario

Blocco: Parte di una **torre** che costituisce uno spazio sulla plancia. Quando **costruisci**, piazza i **blocchi** dal più largo al più piccolo così che si incastrino. Per un riferimento, vedi il diagramma "Torre Completa" nella pagina frontale.

Torre Completa: Consiste esattamente in tre **blocchi** ed una **cupola** impilati secondo le regole.

Cupola: Il livello più alto in una **Torre**. Sulle **cupole** non può essere posizionato nulla. Una **cupola** può essere **costruita** solo in cima al terzo livello a meno che non venga specificato dal **Potere** di un **Dio** o di un **Eroe**.

Intorno / Circostante: Ogni spazio ha fino ad otto spazi che lo circondano. Questi vengono chiamati spazi **circostanti**.

Spazio Occupato: Uno spazio che contiene un **Lavoratore** o una **cupola**.

Spazio Perimetrale: Uno dei 16 spazi lungo il bordo della plancia.

Segnalino: Un segnalino specifico del **Potere** di un **Dio** o un **Eroe**. Non puoi piazzare **segnalini** in uno spazio occupato o che contiene un altro **segnalino**. Rimuovi un **segnalino** quando un **blocco** viene piazzato su di esso.

Lavoratore Non Mosso: Un **Lavoratore** che non è stato mosso durante il tuo turno.

Spazio Non Occupato: Uno spazio che non contiene un **Lavoratore** o una **cupola**.

Crediti

Game Design: Gordon Hamilton aka Dr. Pickle.
Per altri puzzle, giochi e problemi irrisolti, visitate mathpickle.com

Meravigliosi Artwork: David Forest & Lina Cossette (mrcuddington.com)

Produzione / Graphic Design: Gavan Brown

Brillanti Redattori del Manuale: Michael Van Biesbrouck, Simon Rourke, Lee Mitchell, Richard Castle, Mario Radmilovic, Patrick Dombrowski, Duncan Hecht, Paul Saxberg, Daniele Passamonti

Playtester Chiave: Charles Ursenbach, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Paul Saxberg, Joe McDaid, Jim Drinkle

Sviluppo App: Stefano Giugliano

Tutorial Video: Joe McDaid

Contributi Durante lo Sviluppo:

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

