

IT

8+



SANTORINI™

Scarica la versione più recente dal sito
www.spinmaster.com/santorini

Spin Master si riserva il diritto di rimuovere
il sito www.spinmaster.com/santorini in
qualsiasi momento.

Copyright 2016 Bentley Games.
Tutti i diritti riservati in tutto il mondo.

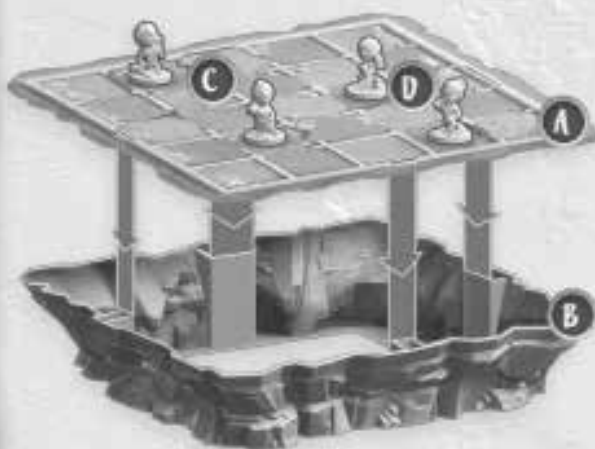
Serve aiuto?

Tutorial video Visita il sito web spinmastergames.com per i tutorial video sullo svolgimento del gioco e altri utili suggerimenti!

Partita a due giocatori per principianti Si consiglia di giocare diverse partite utilizzando solo le regole contenute in questa pagina. Continua la lettura quando sei pronto per una sfida più impegnativa!

Preparazione del gioco

- 1 Posizionare il tabellone dell'isola **A** sul lato più ampio del supporto scogliera **B** utilizzando le apposite fessure lunghe e corte per l'assemblaggio.
- 2 Ogni giocatore sceglie due lavoratori dello stesso colore. Inizia il giocatore più giovane, che posiziona i due lavoratori **C** del colore prescelto in una qualsiasi casella libera del tabellone. Quindi, l'altro giocatore posiziona i propri lavoratori **D**.
- 3 Mettere da parte le carte divinità. Non saranno utilizzate nel gioco per principianti.



Come si gioca

Si gioca a turno partendo dal giocatore iniziale che ha posizionato per primo i lavoratori. Al tuo turno, scegli uno dei tuoi lavoratori. Dovrai muovere e poi costruire (in quest'ordine) con il lavoratore prescelto.

Muovi il lavoratore da te scelto in una delle caselle adiacenti (massimo 8)

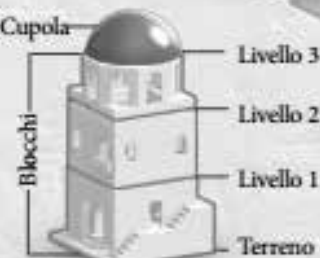
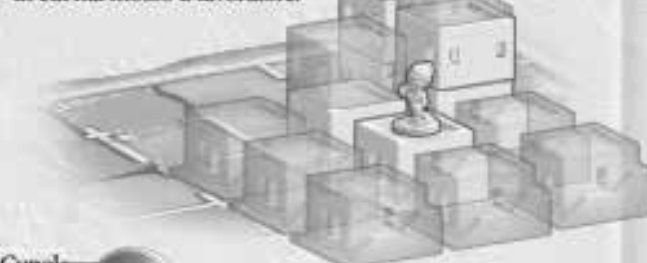


Un lavoratore può salire al massimo di un livello, scendere di un numero qualsiasi di livelli o spostarsi rimanendo sullo stesso livello. Un lavoratore non può salire di più di un livello.



Puoi muovere il lavoratore in qualsiasi casella libera adiacente, compresi i blocchi non costruiti da te. (Libera = che non contiene un lavoratore o una cupola).

Costruisci un blocco o una cupola su una casella libera adiacente a quella in cui hai mosso il lavoratore.



Una torre completa

Puoi costruire su qualsiasi livello, ma **devi** utilizzare la forma del blocco o della cupola corretta per il livello che stai costruendo (come da schema sulla sinistra). Una torre con 3 blocchi e una cupola è considerata una "torre completa".

Come si vince

- 1 Se uno dei tuoi lavoratori sale al livello 3 durante il tuo turno, vinci istantaneamente!
- 2 **Devi** sempre eseguire uno spostamento e costruire durante il tuo turno. Se non puoi farlo, hai perso.



Sei pronto per giocare una partita a due giocatori per principianti? Ti consigliamo di giocare diverse partite utilizzando solo queste regole. Continua la lettura quando sei pronto!

Contenuto



WWW.SPINMASTER.COM

DIVINITÀ SEMPLICI

Preparazione delle carte divinità

Dopo aver giocato qualche partita a due giocatori utilizzando solo le regole contenute nella prima pagina del manuale, ti consigliamo di provare con le carte divinità.

Le carte divinità forniscono un'abilità potentissima **A** che può essere utilizzata durante la partita. Molte carte divinità hanno effetti sul modo in cui i lavoratori si spostano e costruiscono.

Preparazione delle carte divinità

Dopo aver montato l'isola come illustrato nel passaggio 1 della sezione "Preparazione del gioco" a pagina 1, eseguire le seguenti operazioni:

- Il prescelto (il giocatore "più simile a una divinità") sceglie un numero di carte divinità pari al numero di giocatori e ne illustra il funzionamento leggendo la relativa sezione sul manuale (per trovarle, fare riferimento all'icona e al numero d'indice **B**).
- In senso orario, ognuno sceglie una carta divinità e la dispone nella propria area di gioco. Il prescelto riceve l'ultima carta divinità.
- Il prescelto sceglie il giocatore iniziale (può scegliere se stesso). Il giocatore iniziale posiziona 2 lavoratori del colore prescelto in una qualsiasi casella libera del tabellone. In senso orario, gli altri giocatori posizionano **tutti** i loro lavoratori.



Nota: se si sta giocando in 3 (●●●) o in 4 (●●●●), assicurarsi che tutte le carte divinità scelte siano compatibili con il numero di giocatori **C**. Tutte le carte divinità possono essere utilizzate nelle partite a 2 giocatori.

Utilizzare le carte divinità

Le normali regole e condizioni del gioco valgono anche quando si utilizza una carta divinità, salvo modifiche specifiche indicate nella descrizione della carta.

Devi rispettare alla lettera le descrizioni di carte divinità che recano le diciture "non puoi" o "devi". In caso contrario, perderai la partita.

Le cupole non sono blocchi. Se, in base alla descrizione, la carta divinità ha effetto sui blocchi, le cupole sono escluse.

"Costretto a muoversi" non significa mosso. Alcune carte divinità possono "costringere" i lavoratori a spostarsi in un'altra casella. Un lavoratore costretto a muoversi non deve essere considerato mosso.

Ricorda: per vincere la partita salendo al terzo livello, il lavoratore deve essere mosso durante il **tuo turno**. Pertanto, se il lavoratore è costretto a salire al terzo livello, non vinci la partita. Spostarsi da una casella all'altra sul terzo livello non comporta la vittoria.

Le carte divinità si applicano

o si attivano in un momento specifico, in base a quanto indicato all'inizio della descrizione della carta. **Per esempio**, la descrizione della carta di Apollo inizia con "Tuo spostamento". Ciò significa che, se possiedi la carta di Apollo, puoi utilizzarla solo nel momento in cui effettui lo spostamento durante il **tuo turno**. L'intera descrizione delle carte divinità è concepita dal punto di vista del giocatore che le possiede. Quando la descrizione fa riferimento all'"avversario", indica un avversario del giocatore che possiede la carta.

Una preparazione aggiuntiva deve essere eseguita se la descrizione della carta divinità prescelta contiene il testo "Preparazione del gioco". Le operazioni di preparazione aggiuntiva vengono eseguite a turno partendo dal giocatore iniziale, prima che gli altri giocatori posizionino i propri lavoratori (salvo diversamente specificato nel paragrafo "Preparazione del gioco").

Condizioni di vittoria aggiuntive

sono specificate da alcune carte divinità. **Oltre** a vincere salendo fino al terzo livello durante il tuo turno, puoi vincere anche soddisfacendo la "Condizione di vittoria" descritta.

Abbinamenti vietati. Se in futuro acquisterai un'espansione di Santorini, noterai che alcune carte divinità presentano il simbolo **⊖** a indicare gli abbinamenti vietati. Si consiglia di non giocare una carta divinità contro nessuna delle divinità elencate, poiché l'abbinamento o non è compatibile, o non è interessante, oppure è molto sbilanciato. Tutte le regole su segnalini ed eroi si applicano alle partite con future espansioni.

Carte divinità semplici. Quando si inizia a giocare con le carte divinità, è consigliabile utilizzare le carte più semplici indicate qui di seguito, contrassegnate dal simbolo dell'ibisco **☀**.



1. Apollo

Il dio della musica

Tuo spostamento: il tuo lavoratore può spostarsi nella casella di un lavoratore avversario

(usando le normali regole di spostamento) e costringerlo a occupare la casella appena liberata, scambiando le posizioni.



2. Artemis (Artemide)

la dea della caccia

Tuo spostamento: il tuo lavoratore può spostarsi una volta in più, ma non può tornare alla casella da cui è partito.



3. Athena (Atena)

la dea della saggezza

Turno dell'avversario: se nel tuo ultimo turno uno dei tuoi lavoratori è salito di livello, in questo turno **gli** lavoratori avversari non possono salire di livello.



4. Atlas (Atlante)

Il titano che regge sulle spalle la volta celeste

Tua costruzione: il tuo lavoratore può costruire una cupola su qualsiasi livello, compreso il terreno.



5. Demeter (Demetra)

la dea del raccolto

Tua costruzione: il tuo lavoratore può costruire una volta in più, ma non nella stessa casella.



6. Hephaestus (Efesto)

Il dio delle fucine

Tua costruzione: il tuo lavoratore può costruire un blocco aggiuntivo (non una cupola) al di sopra del primo blocco.



7. Hermes (Ermete)

Il dio della velocità

Tuo turno: se i tuoi lavoratori non salgono né scendono di livello, ognuno di loro può spostarsi

un numero qualsiasi di volte (anche nessuna) e quindi uno di loro costruisce.



8. Minotaur (Minotauro)

Il mostro dalla testa di toro

Tuo spostamento: il tuo lavoratore può spostarsi nella casella di un

lavoratore avversario (in base alle normali regole di spostamento) se la casella successiva nella stessa direzione è libera. Il lavoratore avversario è costretto a spostarsi in quella casella (indipendentemente dal livello).



9. Pan

Il dio della natura selvaggia

Condizione di vittoria: vinci anche se il tuo lavoratore è sceso di due o più livelli.



10. Prometheus (Prometeo)

Il titano benefattore dell'umanità

Tuo turno: se il tuo lavoratore non sale di livello, può costruire sia prima, sia dopo essere stato mosso.



@DIVINITÀ AVANZATE



11. Aphrodite (Afrodite)

la dea dell'amore

Qualsiasi spostamento: se un lavoratore avversario inizia il proprio turno in una casella adiacente a uno dei tuoi lavoratori, dovrà terminare il proprio movimento in una casella adiacente a uno dei tuoi lavoratori.



12. Ares

Il dio della guerra

Fine del tuo turno: puoi rimuovere un blocco libero (non una cupola) adiacente al lavoratore che non hai mosso. Puoi anche rimuovere qualsiasi segnalino presente sul blocco.



13. Bia

la dea della violenza

Preparazione del gioco: posiziona i tuoi lavoratori prima dei tuoi avversari.

Tuo spostamento: se il tuo lavoratore si sposta in una casella e la casella successiva nella stessa direzione è occupata da un lavoratore avversario (a qualsiasi altezza), il lavoratore avversario viene rimosso dal gioco.



14. Chaos

Il Nulla primordiale

Preparazione del gioco: mischia tutte le carte divinità semplici non utilizzate (contrassegnate dal

simbolo ♣) e disponi il mazzo risultante coperto nella tua area di gioco. Pesca la prima carta divinità e disponila scoperta accanto al mazzo.

In qualsiasi momento: avrai il potere della divinità raffigurata nella carta scoperta. Devi scartare la tua carta divinità attuale e pescarne un'altra dopo ogni turno in cui sia stata costruita almeno una cupola per creare una torre completa. Se esaurisci le carte divinità, mischiale nuovamente e pesca la carta in cima al mazzo.



15. Charon (Caronte)

Il traghettatore di anime

Tuo spostamento: prima di muovere il tuo lavoratore, puoi costringere un lavoratore avversario che occupa una casella adiacente a spostarsi, se libera, nella casella situata sul lato opposto rispetto al tuo lavoratore.



16. Chronus (Crono)

Il dio del tempo

Condizione di vittoria: vinci anche quando ci sono almeno cinque torri complete sul tabellone.



17. Circe

l'incantatrice divina

Inizio del tuo turno: se i lavoratori di un avversario non si trovano su caselle adiacenti tra loro, solo tu puoi utilizzare il potere della sua carta fino al tuo prossimo turno.



18. Dionysus (Dioniso)

Il dio del vino

Tua costruzione: ogni volta che uno dei tuoi lavoratori crea una torre completa piazzando una cupola, puoi giocare un turno aggiuntivo utilizzando un lavoratore avversario al posto del tuo. Nessun giocatore può vincere durante questi turni aggiuntivi.



19. Eros

Il dio del desiderio

Preparazione del gioco: posiziona i tuoi lavoratori in qualsiasi casella lungo lati opposti del tabellone.

Condizione di vittoria: vinci anche se uno dei tuoi lavoratori si muove in una casella adiacente a quella occupata dall'altro tuo lavoratore ed entrambi si trovano su blocchi di livello 1 (o allo stesso livello in una partita a tre giocatori).



20. Hera

la dea del matrimonio

Turno dell'avversario: un avversario non può vincere spostandosi su una casella perimetrale.



21. Hestia (Estia)

la dea del focolare e della casa

Tua costruzione: il tuo lavoratore può costruire una volta in più, anche nella stessa casella; la costruzione aggiuntiva, però, non può avvenire su una casella perimetrale.



22. Hypnus (Hypnos)

Il dio del sonno

Inizio del turno dell'avversario: se uno dei lavoratori del tuo avversario si trova a un livello superiore rispetto agli altri lavoratori dello stesso giocatore, non può muoversi.



23. Limus

la dea della carestia

Turno dell'avversario: i lavoratori avversari non possono costruire nelle caselle adiacenti ai tuoi lavoratori, a meno che non costruiscano una cupola per creare una torre completa.



24. Medusa

la Gorgone pietrificante

Fine del tuo turno: se possibile, i tuoi lavoratori costruiscono in caselle adiacenti più basse occupate da lavoratori avversari, trasformandoli in blocchi e rimuovendoli dal gioco.



25. Morpheus (Morfeo)

Il dio dei sogni

Inizio del tuo turno: posiziona un blocco o una cupola sulla tua carta divinità.

Tua costruzione: i tuoi lavoratori non possono costruire normalmente. Possono, invece, costruire un numero qualsiasi di volte (anche zero) usando i blocchi o le cupole raccolti sulla tua carta divinità. Nota: in qualunque momento, qualsiasi giocatore può scambiare blocchi o cupole presenti sulla tua carta divinità per una cupola o blocco di altra forma dalla riserva generale.



26. Persephone (Persefone)

la dea della primavera

Turno dell'avversario: se possibile, almeno un lavoratore deve salire di livello in questo turno.



27. Poseidon (Poseidone)

Il dio del mare

Fine del tuo turno: se il tuo lavoratore non mosso si trova al livello del terreno, può costruire per massimo tre volte nelle caselle adiacenti.



28. Selene

la dea della luna

Preparazione del gioco: posiziona un lavoratore e una lavoratrice del colore prescelto.

La tua costruzione: al posto della tua costruzione normale, la tua operaia può costruire una cupola a qualsiasi livello, a prescindere da quale operaia abbia mosso.



29. Triton (Tritone)

Il dio delle onde

Tuo spostamento: ogni volta che il tuo lavoratore si sposta su una casella perimetrale (terreno o blocco), può subito spostarsi di nuovo.



30. Zeus

Il dio del cielo

Tua costruzione: il tuo lavoratore può costruire sotto di sé nella casella attuale, aumentandola di un livello.





3 e 4 giocatori

Santorini è ideale per due giocatori. Tuttavia, se vuoi giocare con più persone, qui troverai anche le regole per tre e quattro giocatori.

Quando si gioca in tre o in quattro, si applicano tutte le regole per due giocatori, con le seguenti modifiche:

Preparazione del gioco

Nelle partite a tre o quattro giocatori è necessario utilizzare le carte divinità. Tutte le carte divinità selezionate devono presentare l'icona se si gioca in tre o l'icona se si gioca in quattro.

3 giocatori

In una partita a tre giocatori, chi perde deve rimuovere immediatamente i propri lavoratori, segnalini e carte divinità dal gioco. Se rimane un solo giocatore, questo sarà il vincitore.

4 giocatori (gioco a squadre)

Si gioca in squadre di due giocatori che insieme controllano due lavoratori. I compagni di squadra devono sedere uno di fronte all'altro (le squadre giocano a turno). Ogni giocatore ha la propria carta divinità. Non è possibile utilizzare la carta del proprio compagno di squadra.

Durante la preparazione del gioco, il primo giocatore della squadra posiziona i lavoratori. Il secondo giocatore della squadra inizia il primo turno.

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

© 2017 Rowley Games. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo.

Fabbricato e distribuito su licenza da Spin Master Ltd.

SANTORINI™ è un marchio di Gordon Hamilton, utilizzato su licenza.

Spin Master logo & © 2017 Spin Master Ltd. Tutti i diritti riservati.

SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO, ON M5V 3M2 CANADA

Importato nell'Unione Europea da SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, The Netherlands

www.spinmastergames.com

T34307_0003_20095149_GML_JS_R2_Italian

Glossario

Blocco: parte di una torre che forma una casella sul tabellone. Per costruire, impilare i blocchi uno sull'altro, dal più grande al più piccolo. Per riferimento, vedere lo schema della torre completa a pagina 1. I blocchi sono considerati di quantità illimitata. Se si esauriscono i blocchi di qualsiasi tipologia, rimuovere una torre completa dal tabellone e collocare una cupola sul terreno al suo posto.

Torre completa: è formata da tre blocchi e una cupola.

Cupola: il livello più alto di una torre. Sulle cupole non è possibile collocare nulla. Una cupola può essere costruita solo in cima al terzo livello, se non diversamente specificato da una carta eroe o divinità.

Adiacente: ogni casella è circondata da un massimo di otto caselle. Queste caselle sono dette "adiacenti".

Casella occupata: una casella contenente un lavoratore o una cupola.

Casella perimetrale: una delle 16 caselle lungo il bordo del tabellone.

Segnalino: un contrassegno relativo al potere di una carta divinità o eroe. Non è possibile collocare un segnalino in una casella già occupata o che contiene un altro segnalino. Rimuovere i segnalini dal tabellone quando vi vengono posizionati sopra i blocchi.

lavoratore non mosso: un lavoratore che non è stato mosso durante il turno di un giocatore.

Casella libera: una casella che non contiene un lavoratore o una cupola.



AVVERTENZA: RISCHIO DI SOFFOCAMENTO - Parti piccole. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.



Riconoscimenti

Design del gioco: Gordon Hamilton alias Dr. Pickle. Per scoprire altri puzzle, giochi e problemi irrisolti, visita il sito web mathpickle.com

Splendide illustrazioni: David Forest e Lina Cossette (mrcuddington.com)

Progetto grafico/di prodotto: Gavan Brown

Curatori del geniale manuale di regole: Michael Van Biesbrouck, Simon Rourke, Lee Mitchell, Richard Castle, Mario Radmilovic, Patrick Dombrowski, Duncan Hecht, Paul Saxberg

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

Sviluppo dell'app: Stefano Gaugliano

Tutorial video: Joe McDaid

Contributi allo sviluppo del gioco

Michael Van Biesbrouck: Adonis, Jason, Hestia
Simon Rourke: Europa e Talus

Joe McDaid: variante Golden Fleece

Keefer Hamilton: Hephaestus

Arya Asakura: Hera

Paul Saxberg: Chaos, Moerae

Will Fordham: Odysseus

Matt Tolman: Zeus

- Rimuovere l'imballo prima dell'uso.
- Conservare informazioni, indirizzi e numeri di telefono per riferimento futuro.
- Il prodotto potrebbe essere differente dalle immagini.
- Il giocattolo deve essere periodicamente controllato da un adulto per prevenire eventuali danni o rischi; in caso di danno, sospendere l'uso.
- I bambini devono essere sorvegliati durante il gioco.



PRODOTTO IN MESSICO