



2-4  
20  
6+

# SANTORINI

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

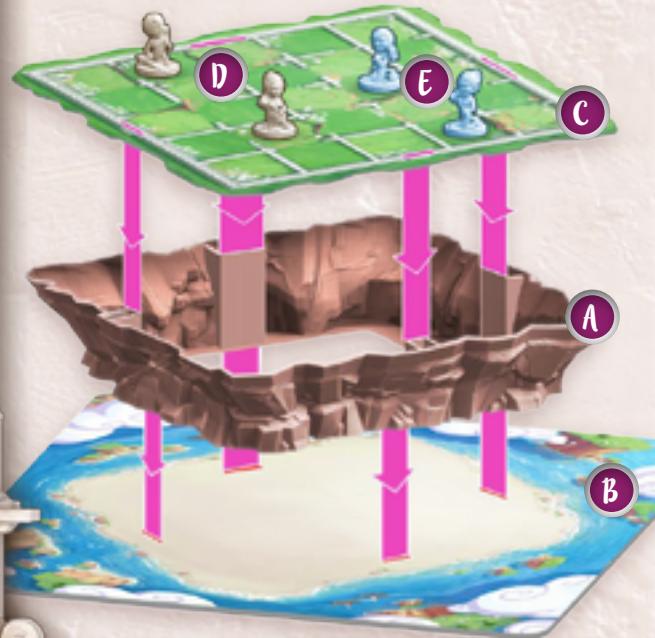
## Serve Aiuto?

**Tutorial Video** Impari meglio guardando? Tranquillo, ci abbiamo già pensato! Visita [roxley.com/santorini-video](http://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 lingue corte e lunghe della Scogliera per l'assemblamento.
- 2 Posiziona la **Plancia Isola C** in cima alla **Scogliera A**, sfrutta nuovamente le lingue 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**).

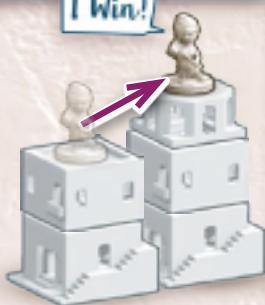
**Costruisci** un **blocco** o una **cupola** in uno spazio non occupato **circostante** il **Lavoratore** che è stato mosso.



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 **blocci** e una **cupola** è considerata una **"Torre Completa"**.

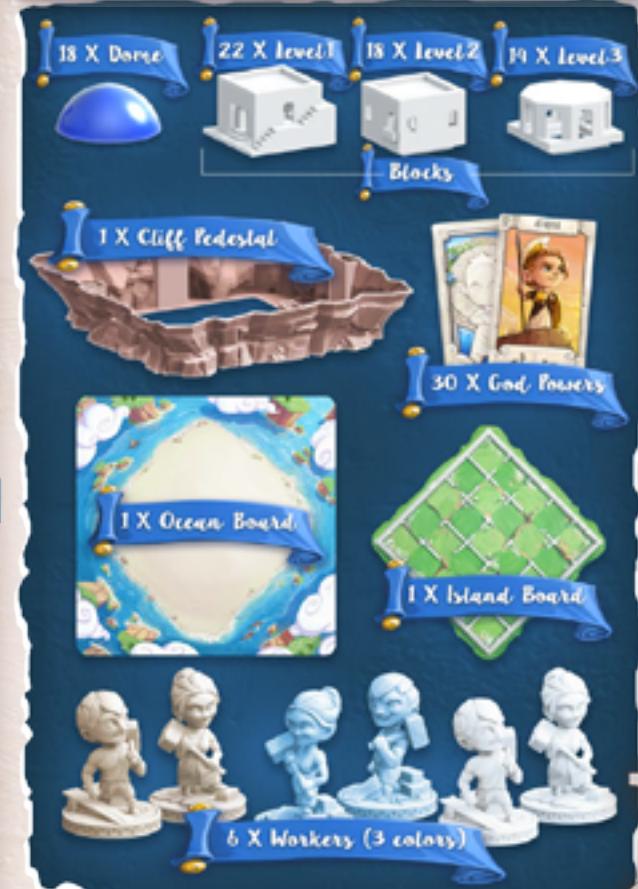
## Condizioni di Vittoria

- 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



# SIMPLY GODS

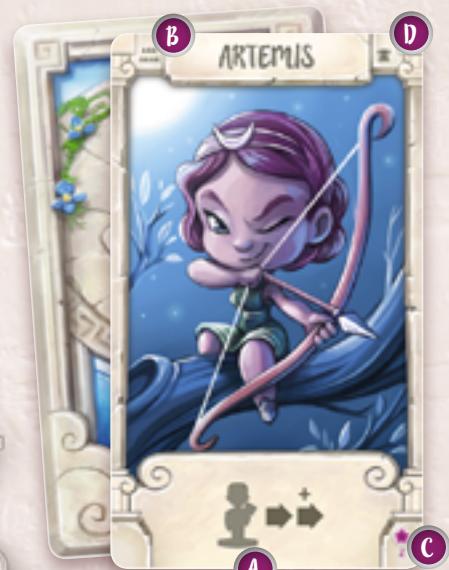
## Preparazione dei Poteri

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:

- 3** Lo **Sfidante** (il giocatore che più assomiglia ad un dio) sceglie un numero di **Poteri Divini** pari al numero di giocatori.
- 4** Se si gioca in 3 (**AAA**) o in 4 giocatori (**AAAB**), 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.
- 5** 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**.
- 6** In senso orario tutti scelgono un **Potere Divino** e lo piazzano difronte a se. Lo **Sfidante** riceve l'ultimo **Potere Divino**.
- 7** 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 **tuo** 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 Poderi 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 **tuo** 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 addizionali** 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 **E**.



### 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 Saggezza**

**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**

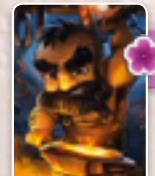
**Costruire:** I tuoi **Lavoratori** possono costruire una volta in più, ma non nello stesso spazio.



### 6. Hephaestus

**Dio dei Fabbri**

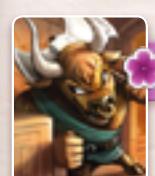
**Costruire:** I tuoi **Lavoratori** possono costruire un blocco addizionale (non una cupola) sopra al primo costruito.



### 7. Hermes

**Dio del Viaggio**

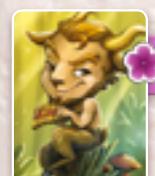
**Nel tuo turno:** Se i tuoi **Lavoratori** non **salgono** o **scendono**, ciascuno può muoversi un qualsiasi numero di caselle (anche zero), e dopo uno dei due deve **costruire**.



### 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](http://roxley.com/santorini-video)



## 11. Aphrodite

**Dea dell'Amore**

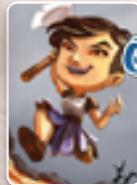
**Movimento:** Se un Lavoratore avversario inizia il turno intorno ad un tuo Lavoratore, deve terminare il suo movimento in uno spazio intorno al tuo Lavoratore.



## 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**

**Preparazione:** 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.

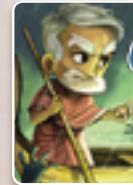


## 14. Chaos

**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 il tuo Lavoratore, se quello spazio non è occupato.



## 16. Chronus

**Dio del Tempo**

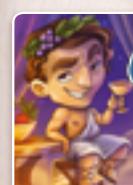
**Condizioni di vittoria:** Vinci anche quando ci sono almeno cinque Torri Complete sulla plancia.



## 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 muoversi.



## 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**

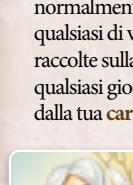
**Fine del Tuo Turno:** Se possibile i tuoi Lavoratori costruiscono in spazi inferiori circostanti che sono occupati da Lavoratori avversari rimuovendo i Lavoratori avversari dal gioco.



## 25. Morpheus

**Dio dei Sogni**

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



## 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.



## 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](http://roxley.com/santorini-video)

## Abbinamenti Vielali

**Vietato contro:** Gli dei che hanno un simbolo 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 tuoi 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. Gaea

#### 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, Gaea 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. Graeae

#### 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

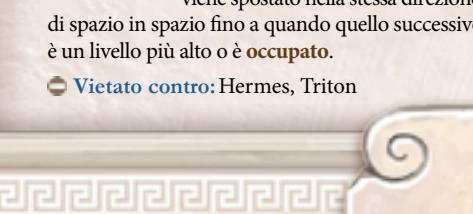


### 38. Harpies

#### Minaue 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

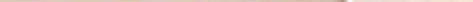


### 41. Nemesis

#### 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'Abrigo

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

**Abrigo.** 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'Abrigo, quello perde immediatamente. I Lavoratori non possono vincere entrando nell'Abrigo.

**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



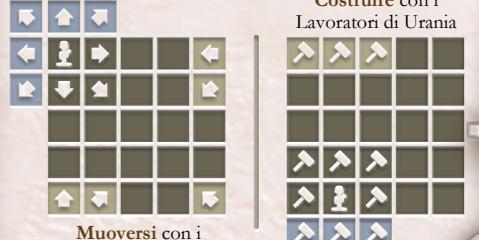
### 45. Urania

#### 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

**Costruire con i Lavoratori di Urania**



**Muoversi con i Lavoratori di Urania**

# GOLDEN FLEECE SANTORINI



## 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:

- Scegliete un **Potere Divino** che abbia l'icona del **Golden Fleece** in alto a destra e posizionatelo di fianco la plancia (i giocatori non hanno un **Potere Divino** individuale).



- 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**.

- 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 farlo.

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](http://roxley.com/santorini-video)



### 46. Achilles

#### Guerrero Volubile

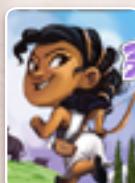
**Nel Tuo Turno:** Una volta, i tuoi **Lavoratori** costruiscono sia prima che dopo aver mosso.



### 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

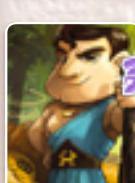
**Movimento:** Una volta, il tuo **Lavoratore** si muove di un numero qualsiasi di volte aggiuntive.



### 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**.



### 52. Medea

#### Potente Strega

**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.

## 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](http://mathpickle.com)

**Meravigliosi Artwork:** David Forest & Lina Cossette ([mrcuddington.com](http://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

