

IT



# 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 Roxley Games.  
Tutti i diritti riservati in tutto il mondo.

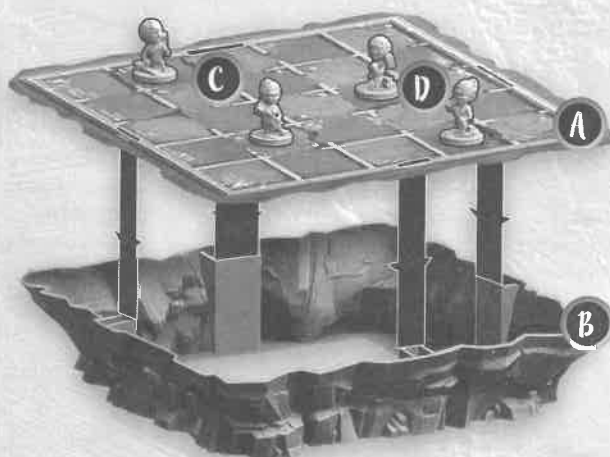
## Serve aiuto?

**Tutorial video** Visita il sito web [spinmastergames.com](http://spinmastergames.com) per i tutorial video sulle modalità di 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 scoglieria **B**, utilizzando le apposite fessure lunghe e corte per l'assemblaggio.
- 2 Ogni giocatore sceglie due operai dello stesso colore. Inizia il giocatore più giovane, che posiziona i due operai **C** del colore prescelto in una qualsiasi casella libera del tabellone. L'altro giocatore può quindi posizionare i propri operai **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 gli operai. Al tuo turno, scegli uno dei tuoi operai. È necessario **muovere** e poi **costruire** (in quest'ordine) con l'operaio prescelto.

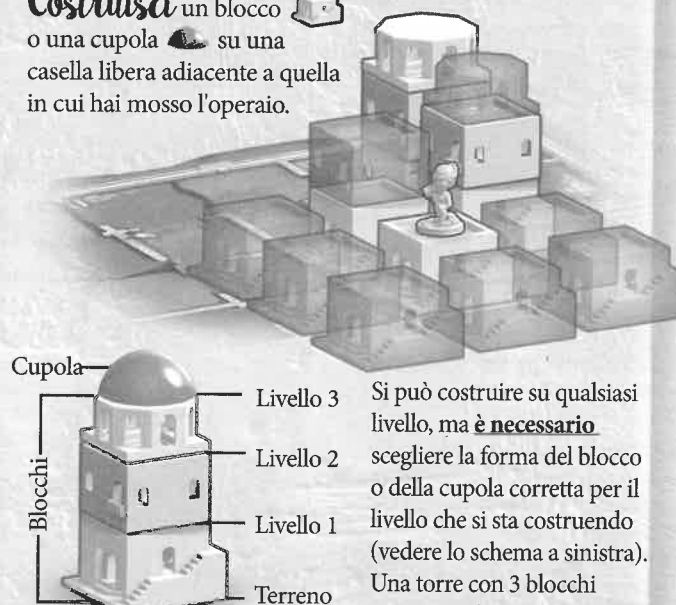
**Muovi** l'operaio da te scelto in una delle (massimo) otto caselle adiacenti.

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



Puoi muovere l'operaio in qualsiasi casella libera adiacente, compresi i blocchi non costruiti da te. (Libera: non contiene un operaio o una cupola).

**Costruisci** un blocco o una cupola su una casella libera adiacente a quella in cui hai mosso l'operaio.



Una torre completa

Si può costruire su qualsiasi livello, ma è **necessario** scegliere la forma del blocco o della cupola corretta per il livello che si sta costruendo (vedere lo schema a sinistra). Una torre con 3 blocchi e una cupola è considerata una "torre completa".

## Vincere il gioco

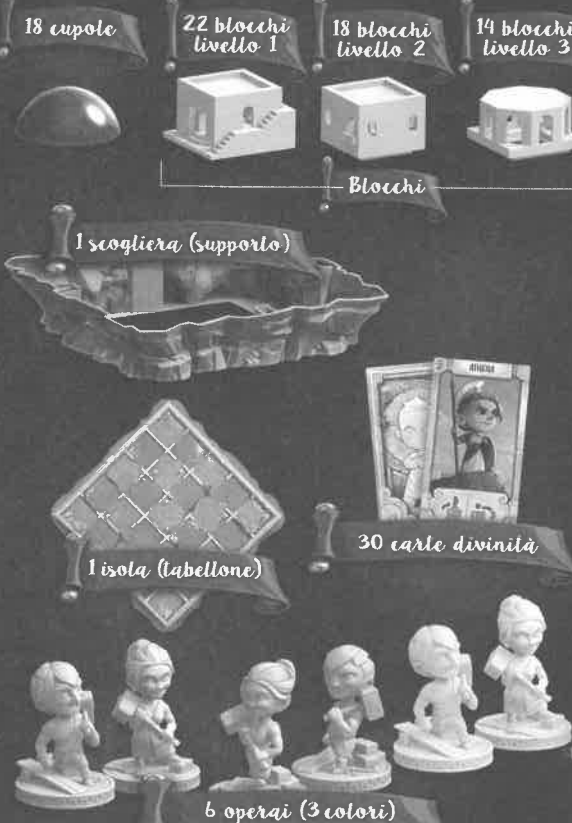
- 1 Se uno dei tuoi operai sale al livello 3 durante il tuo turno, vinci **istantaneamente**!
- 2 È **necessario** eseguire sempre una mossa e costruire durante il proprio turno. Chi non è in grado di farlo, perde.

Ho vinto!



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

## Contenuto



# DIVINITÀ SEMPLICI

## Preparazione delle carte divinità

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

Le carte divinità forniscono un'abilità potentissima **A** che può essere utilizzata in tutto il gioco. Molte carte divinità hanno effetti sul modo in cui gli operai si spostano e costruiscono.

## Preparazione delle carte divinità

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

- Lo sfidante (il giocatore "più simile a una divinità") sceglie un numero di carte divinità pari al numero di giocatori e spiega le regole utilizzando il 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. Lo sfidante riceve l'ultima carta divinità.
- Lo sfidante sceglie il giocatore iniziale (incluso se stesso). Il giocatore iniziale posiziona 2 operai del colore prescelto in una qualsiasi casella libera del tabellone. In senso orario, gli altri giocatori posizionano **tutti** i loro operai.



**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.

**È necessario eseguire** tutte le operazioni indicate nella descrizione della carta divinità, che stabilisce cosa "si può" o "si deve" fare; in caso contrario, si perde il gioco.

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

**"Costretto" non significa "mosso".** Alcune carte divinità possono "costringere" gli operai a spostarsi in un'altra casella. Un operaio costretto non può essere considerato mosso.

**Ricorda:** per vincere il gioco salendo al terzo livello, l'operaio deve essere mosso durante il tuo **turno**. Pertanto, se l'operaio 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 dichiarato all'inizio della descrizione della carta.

**Per esempio,** la descrizione della carta di Apollo inizia con "La tua mossa". Ciò significa che, se possiedi la carta di Apollo, puoi utilizzarla solo nel momento in cui effettui la mossa 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.

**Le impostazioni aggiuntive** devono essere eseguite se la descrizione della carta divinità prescelta contiene il paragrafo "Preparazione del gioco". Le impostazioni aggiuntive sono eseguite a turno partendo dal giocatore iniziale, prima che gli altri giocatori posizionino i propri operai (salvo diversamente specificato nel paragrafo "Preparazione del gioco").

**Le condizioni di vittoria aggiuntive** sono specificate da alcune carte divinità. **Oltre** a vincere muovendo 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 in materia di gettoni ed eroi si applicano al gioco con il futuro pacco espansione.

**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**

**La tua mossa:** il tuo operaio può spostarsi nella casella di un operaio avversario (in base alle normali regole di spostamento) e costringerlo a occupare la casella appena liberata, scambiando le posizioni.



### 2. Artemis (Artemide)

**La dea della caccia**

**La tua mossa:** il tuo operaio può spostarsi una volta in più, ma non retrocedendo alla casella di partenza.



### 3. Athena (Atena)

**La dea della saggezza**

**Turno dell'avversario:** se nel tuo ultimo turno hai mosso uno dei tuoi operai, in questo turno gli operai avversari non potranno salire di livello.



### 4. Atlas (Atlante)

**Il titano che regge sulle spalle la volta celeste**

**La tua costruzione:** il tuo operaio può costruire una cupola su qualsiasi livello, compreso il terreno.



### 5. Demeter (Demetra)

**La dea del raccolto**

**La tua costruzione:** il tuo operaio può costruire una volta in più, ma non nella stessa casella.



### 6. Hephaestus (Efesto)

**Il dio delle fucine**

**La tua costruzione:** il tuo operaio può costruire un blocco aggiuntivo (non una cupola) al di sopra del tuo primo blocco.



### 7. Hermes (Erme)

**Il dio dei viaggi**

**Il tuo turno:** se i tuoi operai 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**

**La tua mossa:** il tuo operaio può spostarsi nella casella di un operaio avversario (in base alle normali regole di spostamento) se la casella successiva nella stessa direzione è libera. L'operaio avversario è costretto a rimanere in quella casella (indipendentemente dal livello).



### 9. Pan

**Il dio della natura selvaggia**

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



### 10. Prometheus (Prometeo)

**Il titano benefattore dell'umanità**

**Il tuo turno:** se il tuo operaio non può salire di livello, può costruire sia prima, sia dopo essere stato mosso.





# @DIVINITÀ AVANZATE



## @ 11. Aphrodite (Afrodite)

**La dea dell'amore**

**Qualsiasi mossa:** se un operaio avversario inizia il proprio turno in una casella adiacente a uno dei tuoi operai, dovrà spostarsi in una casella adiacente a uno dei tuoi operai.



## @ 12. Ares

**Il dio della guerra**

**Fine del tuo turno:** puoi rimuovere un blocco libero (non una cupola) adiacente

all'operaio che non hai mosso. Puoi anche rimuovere qualsiasi gettone presente sul blocco.



## @ 13. Bia

**La dea della violenza**

**Preparazione del gioco:** anzitutto, posiziona i tuoi operai. Gli operai devono essere posizionati all'interno di caselle perimetrali.

**La tua mossa:** se il tuo operaio si sposta in una data casella e la casella successiva nella stessa direzione è occupata da un operaio avversario (a qualsiasi altezza), l'operaio 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 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 ed estrarne 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**

**La tua mossa:** prima di muovere il tuo operaio, puoi costringere un operaio avversario che occupa una casella adiacente a spostarsi, se libera, nella casella situata sul lato opposto rispetto al tuo operaio.



## @ 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 gli operai di un avversario non si trovano su caselle adiacenti tra loro, solo tu puoi utilizzare il potere della loro carta fino al tuo prossimo turno.



## @ 18. Dionysus (Dioniso)

**Il dio del vino**

**La tua costruzione:** ogni volta che uno dei tuoi operai crea una torre completa, puoi giocare un turno aggiuntivo utilizzando un operaio 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 operai in qualsiasi casella lungo i lati opposti del tabellone.

**Condizione di vittoria:** vinci anche se uno dei tuoi operai si muove in una casella adiacente a quella occupata dall'altro tuo operaio ed entrambi si trovano al di sopra dei 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

**La dea del focolare e della casa**

**La tua costruzione:** il tuo operaio può costruire una volta in più. La costruzione aggiuntiva non può trovarsi su una casella perimetrale.



## @ 22. Hypnus (Hypnos)

**Il dio del sonno**

**Inizio del turno dell'avversario:** se uno degli operai del tuo avversario si trova a un livello superiore rispetto agli altri operai dello stesso

giocatore, non può muoversi.



## @ 23. Limus

**La dea della carestia**

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



## @ 24. Medusa

**La Gorgone pietrificante**

**Fine del tuo turno:** se uno qualsiasi degli operai avversari occupa caselle adiacenti situate a un livello più basso, sostituiscili tutti con blocchi e rimuovili dal gioco.



## @ 25. Morpheus (Morfeo)

**Il dio dei sogni**

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

**La tua costruzione:** il tuo operaio non può costruire normalmente. Puoi invece spendere un numero qualsiasi di blocchi o cupole dalla tua carta divinità (anche nessuno) e costruire altrettante volte. **Nota:** i blocchi e le cupole sulle carte divinità funzionano come moneta di scambio e possono essere utilizzati in qualunque momento da qualsiasi giocatore per una forma diversa da quella generalmente fornita.



## @ 26. Persephone (Persefone)

**La dea della primavera**

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



## @ 27. Poseidon (Poseidone)

**Il dio del mare**

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



## @ 28. Selene

**La dea della luna**

**Preparazione del gioco:** posiziona un operaio e un'operaia del colore prescelto.

**La tua costruzione:** invece della costruzione normale, puoi costruire una cupola su qualunque livello con la tua operaia, anche se l'operaio si è spostato.



## @ 29. Triton (Tritone)

**Il dio delle onde**

**La tua mossa:** ogni volta che il tuo operaio si sposta su una casella perimetrale (terreno o blocco), può subito spostarsi di nuovo.



## @ 30. Zeus

**Il dio del cielo**

**La tua costruzione:** il tuo operaio può costruire sotto di sé nella casella attuale, aumentandola di un livello. La partita non è vinta se si raggiunge il terzo livello in questo modo.







## 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 operai, gettoni 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 operai. 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 gli operai. 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 Roxley 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., 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](http://www.spinmastergames.com)

T34307\_0003\_20095149\_GML\_JS\_R1\_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 nella pagina principale. 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:** consiste in tre blocchi e una cupola.

**Cupola:** il livello superiore 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 detti "adiacenti".

**Casella occupata:** una casella contenente un operaio o una cupola.

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

**Gettone:** il contrassegno specifico di una divinità o di un eroe. Non è possibile collocare un gettone in una casella già occupata o che contiene un altro gettone. Rimuovere i gettoni dal tabellone quando vi vengono posizionati sopra i blocchi.

**Operaio non mosso:** un operaio che non è stato mosso durante il turno di un giocatore.

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



⚠ ATTENZIONE: RISCHIO DI SOFFOCAMENTO – Pezzi piccoli.  
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.



## Riconoscimenti

**Design del gioco:** Gordon Hamilton aka Dr. Pickle.  
Per scoprire altri puzzle, giochi e problemi irrisolti, visita il sito web [mathpickle.com](http://mathpickle.com)

**Splendide illustrazioni:** David Forest & Lina Cossette ([mrcuddington.com](http://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

**Fantastici playtester:** Charles Ursenbach, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Paul Saxberg, Joe McDaid, Jim Drinkle

**Sviluppo dell'app:** Stefano Giugliano

**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

