

SANTORINI

Spiegazione dettagliata dei poteri degli Dei

Per prima cosa vediamo alcune regole generali.

Se il **Potere del Dio** che avete scelto è obbligatorio, il testo dirà “*non puoi*” o “*devi*”: in questi casi se non si può adempiere all’ordine si perde istantaneamente. Se il testo dirà “*puoi*”, il potere del dio potrà invece essere usato a scelta oppure no.

I tetti e i blocchi sono due cose diverse. Se il potere ha effetto sui blocchi non necessariamente lo avrà sui tetti, e viceversa. Ricordate che anche gli spazi in diagonale sono “*adiacenti*”, è che possibile muoversi in diagonale e costruire su uno spazio libero in diagonale.

“*Libero*” vuol dire senza lavoratori e senza tetto. “*Spostare*” non vuol dire “*muovere*”: alcuni Poteri possono “*spostare*” un lavoratore, ma questo lavoratore non si considera “*mosso*” per altri effetti.

Ad esempio: visto che per vincere bisogna muoversi, salendo dal secondo livello al terzo livello per vincere la partita, spostare un lavoratore con un potere al terzo livello non farà terminare il gioco. Anche muovere dal terzo livello a un altro non permette di vincere la partita: bisogna salire dal secondo livello al terzo.

I Poteri vengono applicati in delle fasi specifiche, generalmente durante il proprio turno, salvo dove specificato: “*durante il movimento*” significa quando si muove un lavoratore nel proprio turno. “*Durante la costruzione*” significa quando si piazza il blocco o il tetto dopo il movimento. “*Alla fine del tuo turno*” significa dopo aver mosso e costruito con un lavoratore. Alcune carte prevedono delle “*Condizioni di Vittoria*” aggiuntive, che si attivano immediatamente quando sono soddisfatte.

Vediamo ora i poteri degli dei, partendo da quelli base, riconoscibili grazie al simbolo fiore.

1. **Apollo** è il Dio della musica. Durante il movimento, il tuo lavoratore si può muovere seguendo le solite regole, con in più la possibilità di muoversi nello spazio occupato da un lavoratore avversario, cosa che normalmente non sarebbe possibile. In tal caso si sposta il lavoratore avversario nello spazio appena lasciato libero. Non è possibile cambiarsi di posto con un lavoratore non raggiungibile da un movimento normale.

2. **Artemide** è la Dea della caccia. Durante il movimento, il tuo lavoratore può muoversi una volta in più, e quindi di uno spazio aggiuntivo, seguendo tutte le normali regole. Però non può tornare con questo secondo movimento nello spazio da cui è partito con il primo movimento.

3. **Athena** è la Dea della saggezza. Il suo potere è attivo nel turno degli avversari: se il tuo lavoratore è salito nel tuo turno che si è appena concluso, i lavoratori degli avversari non potranno salire fino al tuo prossimo turno. Gli avversari potranno quindi muoverli solo sullo stesso livello o farli scendere.

4. **Atlante** è il Titano che sorregge i cieli. Durante la costruzione, invece di costruire normalmente, il tuo lavoratore può costruire un tetto a qualunque livello su uno spazio libero adiacente, anche per terra! Questo tetto si comporta come un tetto normale: occupa lo spazio e non ci si può passare attraverso. Inoltre non si potrà più costruire ulteriormente su quello spazio, come al solito.

5. **Demetra** è la Dea del raccolto. Durante la costruzione, il tuo lavoratore può costruire una volta in più, seguendo le solite regole, ma non due volte sullo stesso spazio.

6. **Efesto** è il Dio del fuoco. Durante la costruzione, il tuo lavoratore può costruire un blocco addizionale sopra al primo che ha costruito. Attenzione: può costruire un BLOCCO, per cui questo potere non può essere usato per aggiungere un tetto dopo aver costruito un terzo piano. Se si costruisce un tetto come prima costruzione, il potere non avrebbe potuto attivarsi in ogni caso.

7. **Ermes** è il Dio del viaggio. Durante il movimento, se muovi senza salire né scendere, puoi muovere entrambi i tuoi lavoratori di un qualunque numero di spazi (anche nessuno, se vuoi). Dopodiché, uno dei due a tua scelta deve costruire.

8. **Il Minotauro** è l'uomo dalla testa di toro. Durante il movimento il tuo lavoratore può muoversi nello spazio di un lavoratore avversario seguendo per il resto le normali regole, ma solo se quel lavoratore può essere spostato sullo spazio successivo adiacente nella stessa direzione del movimento. Lo spazio d'arrivo deve essere libero, ma può trovarsi a qualunque livello. Si può quindi spostare l'avversario verso l'alto o verso il basso, anche spostandolo in alto di più livelli, e ricordate che spostando un avversario al livello 3 non gli si fa vincere la partita!

9. **Pan** è il Dio della natura. Prevede una Condizione di Vittoria aggiuntiva: vinci anche se un tuo lavoratore scende con un mossa di due o più livelli.

10. **Prometeo** è il Titano benefattore dell'umanità. Nel tuo turno, se il tuo lavoratore non sale, può costruire sia prima che dopo il movimento, seguendo in entrambi i casi le regole standard.

Vediamo ora gli Dei avanzati.

11. **Aphrodite** è la Dea dell'amore. Il suo potere è attivo nel turno degli avversari: se un lavoratore avversario inizia il suo turno adiacente a un tuo lavoratore, deve terminare il suo movimento in uno spazio sempre adiacente a un tuo lavoratore, volendo anche l'altro.

12 **Ares** è il Dio della guerra. Alla fine del tuo turno puoi rimuovere un blocco non occupato (ma non un tetto) adiacente al tuo lavoratore che NON si è mosso. Se sul blocco c'è un segnalino, messo da un personaggio dell'espansione Vello d'Oro, rimuovi anche quello.

13. **Bia** è la Dea della violenza. Durante il setup devi sempre piazzare i lavoratori per primo. Durante il movimento, se il tuo lavoratore muove su uno spazio e lo spazio successivo nella stessa direzione è occupato da un lavoratore avversario, quest'ultimo viene rimosso dal gioco. Quando un giocatore perde tutti i suoi lavoratori, è eliminato. Nonostante i simboli sulla carta suggeriscano il contrario, non è necessario muoversi sullo stesso livello per attivare il potere (*ma questo è un dettaglio da verificare!*).

14. **Chaos** è il Nulla primordiale. Durante il setup, mischia le carte Dio base non usate (quelle con l'icona fiore) e crea un mazzo coperto da tenere vicino. Poi pesca la carta in cima e posizionala a faccia in su accanto al mazzo. Quello è il Potere Divino che stai usando, seguendo le normali regole per quel potere. Dopo un turno in cui un tetto viene costruito, non importa se da te o dal tuo avversario, devi scartare la carta attiva e rivelarne un'altra. Se il mazzo si esaurisce, mischia gli scarti per crearne uno nuovo.

15 **Caronte** è il Traghettoatore degli inferi. Prima di muovere il tuo lavoratore, puoi prendere un lavoratore avversario in uno spazio adiacente ad esso e spostarlo nello spazio direttamente opposto, facendolo passare sopra al tuo lavoratore. Si può fare solo se lo spazio d'arrivo è libero.

16. **Chrono** è il Dio del tempo. Aggiunge una Condizione di Vittoria: vinci immediatamente anche quando ci sono almeno cinque torri complete sulla plancia. Questo può accadere anche nel turno dell'avversario.

17 **Circe** è l'Incantatrice di Ulisse. Il suo potere si attiva all'inizio del tuo turno: se i lavoratori di un avversario non sono adiacenti tra loro, rubi a quel giocatore la possibilità di usare il suo potere Dio fino alla fine del tuo prossimo turno. Sarai tu quindi a poterlo utilizzare nel turno in corso, mentre lui dovrà giocare senza potere Dio al suo turno successivo.

18 **Dioniso** è il Dio del vino. Dopo la costruzione, se il tuo lavoratore è riuscito a creare un edificio completo, puoi svolgere un turno addizionale usando un lavoratore avversario invece di uno tuo. Se durante questo turno addizionale riesci a creare un edificio completo, puoi svolgere un altro turno addizionale, sempre usando uno dei lavoratori avversari, e così via (*questo dettaglio però è da verificare!*). Nessun giocatore può vincere durante i turni addizionali.

19. **Eros** è il Dio del desiderio. Durante il setup sei obbligato a piazzare i tuoi lavoratori su due spazi lungo i bordi opposti della plancia, scegliendo però gli spazi che preferisci su questi bordi. Non devono essere speculari, insomma. Eros aggiunge una Condizione di Vittoria: tu vinci anche se uno dei tuoi lavoratori muove in uno spazio adiacente al tuo secondo lavoratore, ma solo se entrambi si trovano al primo livello di altezza, ossia su blocchi di livello 1. Se si sta giocando in 3, basta che i due lavoratori siano allo stesso livello, non importa quale.

20. **Era** è la Dea del matrimonio. Il suo potere è attivo nel turno degli avversari: non possono vincere muovendosi su uno spazio perimetrale del tabellone, ossia su uno di quelli sui bordi, anche se quella mossa permetterebbe loro in astratto di vincere!

21. **Estia** è la Dea della casa. Durante la costruzione, il tuo lavoratore può costruire una volta in più secondo le solite regole, ma NON in uno spazio perimetrale. La prima costruzione segue le solite regole, e non è soggetta al vincolo.

22. **Ipnos** è il Dio del sonno. Il suo potere si attiva all'inizio del turno degli avversari: se uno dei lavoratori avversari è più in alto rispetto all'altro lavoratore di quel giocatore, il giocatore attivo non potrà selezionarlo e dovrà scegliere l'altro, quello più in basso. Se il giocatore ha più di due lavoratori in gioco (è possibile con l'espansione), non può muovere quello più in alto di tutti gli altri. Se ne ha solo 1, il potere di Ipnos non lo colpisce.

23. **Limus** è la Dea della carestia. Il suo potere si attiva nel turno degli avversari: i lavoratori avversari non possono costruire negli spazi adiacenti ai tuoi lavoratori, con l'unica eccezione del tetto, ma solo per creare un edificio completo. Quindi Atlante e Selene non possono usare il loro potere speciale su uno spazio adiacente a uno dei tuoi lavoratori.

24. **Medusa** è la Gorgone pietrificatrice. Alla fine del tuo turno, se ci sono lavoratori avversari in spazi adiacenti ai tuoi lavoratori ma su livelli inferiori, il potere della Gorgone si attiva obbligatoriamente e i lavoratori avversari si trasformano in blocchi, venendo rimossi dal gioco! Chi rimane senza lavoratori è eliminato.

25. **Morfeo** è il Dio dei sogni. All'inizio del tuo turno devi piazzare un segnalino sulla carta del Potere. Puoi usare blocchi o tetti se vuoi: è irrilevante. Durante il tuo turno, il tuo lavoratore non può costruire normalmente dopo aver mosso. Tuttavia può costruire quante volte vuole (quindi anche zero), e seguendo le solite regole, scartando per ogni costruzione uno dei segnalini che hai messo sulla carta. Quindi, nel caso in cui Morfeo avesse 4 segnalini, e quindi dopo 4 turni, potresti muovere e costruire una, due, tre, quattro volte. Non sei obbligato a usare proprio i blocchi e i tetti che hai eventualmente messo come segnalini, conta solo il numero di oggetti che hai sulla carta. Per questo stesso motivo, qualsiasi giocatore in qualsiasi momento può scambiare blocchi o tetti dalla tua carta per un pezzo di tipo diverso, se ne ha bisogno. Consiglio quindi di usare dei segnalini per evitare confusione.

26. **Persefone** è la Dea della primavera. Il suo potere si attiva nel turno degli avversari. Se è possibile, il movimento del lavoratore avversario deve avvenire in salita. Se l'avversario può muovere due lavoratori, almeno uno dei due deve salire, se può farlo.

27. **Poseidone** è il Dio del mare. Alla fine del tuo turno, se il lavoratore che NON hai mosso si trova sul livello del terreno, questo lavoratore può costruire fino a tre volte, seguendo le solite regole.

28. **Selene** è la Dea della luna. Con il suo potere, il lavoratore femmina si comporta in modo diverso dal maschio. Invece di costruire normalmente, il tuo lavoratore femmina può costruire un tetto su qualsiasi livello, seguendo le regole che abbiamo visto per Atlante. Se muovi il lavoratore maschio, puoi decidere di NON costruire con lui e costruire invece un tetto su qualsiasi livello con la femmina.

29 **Tritone** è il Dio delle onde. Durante il movimento, se il tuo lavoratore si muove su uno degli spazi perimetrali del tabellone, ossia sui bordi, puoi muoverlo immediatamente un'altra volta, volendo anche tornando nello spazio da cui era partito.

30. **Zeus** è il Dio del cielo e il padre degli dei. Durante la costruzione, invece di costruire normalmente, il tuo lavoratore può costruire un blocco sotto di sé! Ma ricordate che per vincere bisogna muoversi salendo al livello 3, per cui una mossa del genere non vi permetterà di vincere la partita!

Questo file è stato creato usando come riferimenti:

- il regolamento originale Roxley;
- il regolamento italiano tradotto da Daniele Passamonti (ShadowDast), che trovate qui: <https://boardgamegeek.com/filepage/142546/santorini-regolamento-italiano>
- i video esplicativi del canale Roxley su Youtube e i commenti di correzione ad alcuni video;
- i thread su <https://boardgamegeek.com/boardgame/194655/santorini>

File creato da Recensioni di Chiara:

<https://www.youtube.it/recensionidichiara>

<https://www.facebook.it/recensionidichiara>

<https://www.twitter.com/recensionidichiara>

<https://www.instagram.com/recensionidichiara>

<https://wordpress.com/view/sailorgirl80.wordpress.com>

Cerca "Recensioni di Chiara" su Telegram.