



SANTORINI™

Precisa de ajuda?

Tutoriais em vídeo

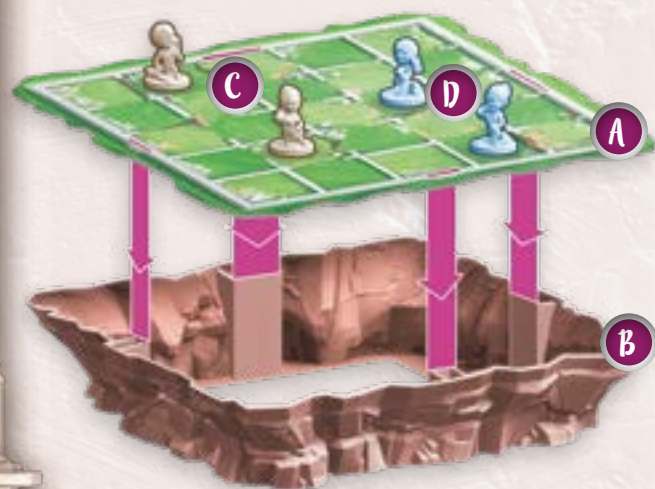
Vá para spinmastergames.com para obter tutoriais em vídeo sobre como jogar e outras dicas úteis!

Partidas de dois jogadores para iniciantes

Recomendamos que você jogue várias partidas usando apenas as regras desta página. Leia mais quando estiver craque!

Preparação

- 1 Coloque o tabuleiro da Ilha **A** em cima do lado maior do Pedestal de penhasco **B**, usando as abas longas e curtas para guiar a montagem.
- 2 Cada jogador escolhe um conjunto de dois Trabalhadores de cores correspondentes. O jogador mais novo é o Jogador inicial, que começa colocando dois Trabalhadores **C** da cor escolhida em qualquer espaço desocupado no tabuleiro. Em seguida, o outro jogador coloca seus Trabalhadores **D**.
- 3 Coloque as cartas de Poder Divino de lado. Elas não serão usadas no Jogo Iniciante.



Como jogar

Os jogadores jogam em turnos, começando com o **Jogador inicial**, que foi o primeiro a colocar seus Trabalhadores. No seu turno, selecione um dos seus Trabalhadores. Você deve **movê-lo** e, em seguida, **construir** (nessa ordem) com o Trabalhador selecionado.

Mova o Trabalhador selecionado para até um dos oito espaços vizinhos

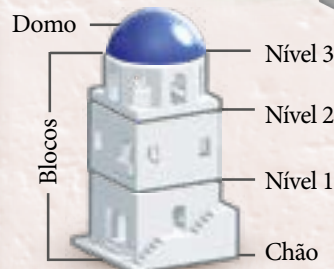


Um Trabalhador pode subir no máximo até um nível acima, descer para qualquer número de níveis mais baixos ou se mover pelo mesmo nível. Um Trabalhador não pode subir mais de um nível



Você pode mover seu trabalhador para qualquer espaço vizinho desocupado, incluindo blocos não construídos por você. (Desocupado: não contém um Trabalhador ou Domo).

Construa um bloco ou domo em um espaço desocupado vizinho do Trabalhador movido.

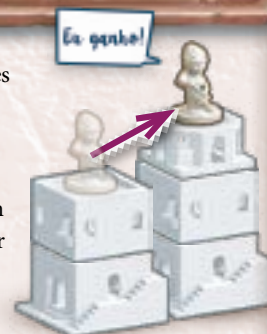


Uma Torre Completa

Você pode construir um nível de qualquer altura, mas **deve** escolher a forma correta de bloco ou domo para o nível que está sendo construído (consulte o diagrama à esquerda). Uma torre com 3 blocos e um domo é considerada uma "Torre Completa".

Vencendo o jogo

- 1 Se um dos seus Trabalhadores subir no topo do Nível 3 durante o seu turno, você ganha **instantaneamente!**
- 2 Você **deve** sempre realizar um movimento e, então, construir no seu turno. Se você não conseguir, você perde.



Agora você está pronto para jogar uma partida de dois jogadores para iniciantes! Recomendamos que você jogue várias partidas usando apenas essas regras. Leia mais quando estiver craque!

Conteúdo



DEUSES SIMPLES

Preparação do Poder Divino

Após jogar algumas partidas de dois jogadores usando apenas as regras na primeira página do livro de regras, sugerimos que tente usar os Poderes Divinos.

Os Poderes Divinos são cartas que fornecem uma poderosa habilidade **A** que pode ser usada durante o jogo. Muitos Poderes Divinos mudam a maneira como os Trabalhadores se movem e constroem.

Preparação do Poder Divino

Após preparar a Ilha usando apenas a etapa 1 da seção "Preparação", na página 1, realize as seguintes etapas:

- 1 O Desafiante (o jogador mais "parecido com um deus") escolhe um número de Poderes Divinos igual ao número de jogadores e os explica usando o livro de regras (para encontrá-los, consulte o ícone e o número do índice **B**).
- 2 No sentido horário, todos escolhem um Poder Divino e o colocam em sua área. O Desafiante recebe o último Poder Divino.
- 3 O Desafiante escolhe o Jogador Inicial (incluindo ele próprio). O Jogador Inicial coloca 2 Trabalhadores da cor escolhida em qualquer espaço desocupado no tabuleiro. No sentido horário, cada um dos outros jogadores coloca **todos** os seus Trabalhadores.



Nota: se estiver jogando uma partida com 3 jogadores (3 jogadores) ou com 4 jogadores (4 jogadores) assegure-se de que todos os Poderes Divinos escolhidos sejam compatíveis com o número de jogadores **C**. Todos os Poderes Divinos são jogáveis em partidas de 2 jogadores.

Usando Poderes Divinos

Regras e condições normais ainda se aplicam a você ao usar um Poder Divino, com exceção das mudanças específicas descritas pelo Poder Divino.

Você deve obedecer todo o texto do Poder Divino que diz o que você "não pode" ou "deve", caso contrário, você perde o jogo.

Domos não são blocos. Se a descrição do Poder Divino indicar que ele afeta blocos, isso não afeta os domos.

"Forçado" não é "movido". Alguns Poderes Divinos podem fazer com que os Trabalhadores sejam "forçados" para outro espaço. Um Trabalhador que tenha sido forçado não é considerado como se tivesse se movido.

Lembre-se: para ganhar o jogo movendo-se para o terceiro nível, seu Trabalhador deve se mover para cima durante o **seu** turno. Portanto, se o seu Trabalhador for forçado para o terceiro nível, você não ganhará o jogo. Mover-se de um espaço de terceiro nível para outro também não desencadeia uma vitória.

Os Poderes Divinos se aplicam ou são desencadeados em um momento específico, de acordo com o que está indicado no início na descrição do Poder Divino.

Por exemplo, a descrição do Poder Divino de Apolo começa com "Seu movimento". Isso significa que, se você possui o Poder Divino de Apolo, ele só poderá ser usado por você durante a fase "mover" do **seu** turno.

Ao usar um Poder Divino, todo o texto em sua descrição é escrito a partir da perspectiva do jogador que possui o Poder Divino. Sempre que um "oponente" é mencionado em uma descrição de Poder Divino, isso está se referindo a um oponente do jogador que possui o Poder Divino.

Uma preparação adicional deve ser realizada se o seu Poder Divino selecionado apresentar o texto "Preparação" na descrição. Preparações adicionais são realizadas na ordem do turno, começando pelo Jogador Inicial, antes que qualquer jogador coloque seus trabalhadores (a não ser que indicado de outra forma pelo texto "Preparação").

Condições adicionais de vitória são especificadas por alguns Poderes Divinos. **Além** de poder ganhar subindo para o terceiro nível durante o seu turno, você também pode ganhar cumprindo a "Condição de Vitória" descrita.

Banido vs. Se você comprar uma expansão de Santorini futuramente, notará que alguns deuses podem apresentar um **B** neles, indicando confrontos banidos. Sugerimos enfaticamente que você não jogue um Poder Divino contra nenhum dos deuses banidos listados, pois o confronto não é compatível, nem interessante ou será altamente desequilibrado. Todas as regras relativas a Fichas e Poderes de Herói se aplicam à partida com o futuro pacote de expansão.

Cartas de Poder Divino simples

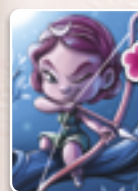
Para as primeiras partidas usando Poderes Divinos, sugerimos enfaticamente o uso dos Poderes de Deuses simples abaixo, indicados pela flor de hibisco **F**.



1. Apolo

Deus da música

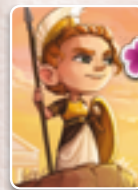
Seu movimento: seu Trabalhador pode se mover para o espaço do Trabalhador de um oponente (usando as regras normais de movimento) e forçar seu Trabalhador para o espaço que você acabou de desocupar (trocando suas posições).



2. Ártemis

Deusa da caça

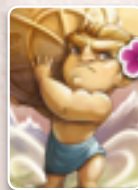
Seu movimento: seu Trabalhador pode se mover uma vez adicional, mas não pode voltar para o espaço em que começou.



3. Atena

Deusa da sabedoria

Turno do oponente: se um dos seus Trabalhadores se moveu para cima no seu último turno, os Trabalhadores do oponente não podem se mover para cima neste turno.



4. Atlas

Titã com os Céus nos ombros

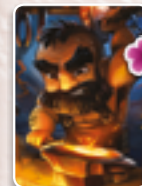
Sua construção: seu Trabalhador pode construir um domo em qualquer nível, incluindo no chão.



5. Deméter

Deusa da colheita

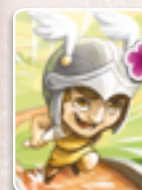
Sua construção: seu Trabalhador pode construir uma vez adicional, mas não no mesmo espaço.



6. Hefesto

Deus dos ferreiros

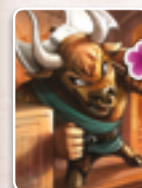
Sua construção: seu Trabalhador pode construir um bloco adicional (não um domo) em cima do seu primeiro bloco.



7. Hermes

Deus das viagens

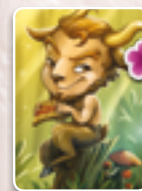
Seu turno: se os seus Trabalhadores não se moverem para cima ou para baixo, cada um deles pode se mover várias vezes (inclusive zero) e, então, construir.



8. Minotouro

Monstro com cabeça de touro

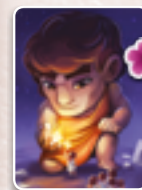
Seu movimento: seu Trabalhador pode se mover para um espaço do Trabalhador do oponente (usando as regras normais de movimento), se o próximo espaço na mesma direção não estiver ocupado. O Trabalhador do oponente é forçado para esse espaço (independentemente do nível).



9. Pã

Deus da natureza

Condição de vitória: você também ganha se o seu Trabalhador se moveu dois ou mais níveis para baixo.



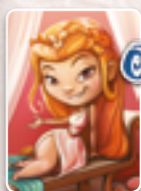
10. Prometeu

Titã benfeitor da humanidade

Seu turno: se o seu Trabalhador não se mover para cima, ele poderá construir tanto antes quanto depois de se mover.



DEUSES AVANÇADOS

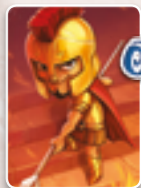


11. Afrodite

Deusa do amor

Qualquer movimento: se o Trabalhador de um oponente começar o turno tornando-se vizinho de um dos seus

Trabalhadores, seu último movimento deve ser para um espaço vizinho de um dos seus Trabalhadores.

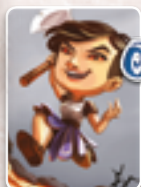


12. Áres

Deus da guerra

Fim do seu turno: você pode remover um bloco desocupado (não domo) vizinho do Trabalhador não movimentado.

Você também remove todas as fichas no bloco.

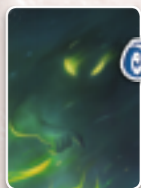


13. Bia

Deusa da violência

Preparação: primeiro, coloque seus Trabalhadores. Seus Trabalhadores devem ser colocados em espaços de borda.

Seu movimento: se o seu Trabalhador se mover para um espaço e o próximo espaço na mesma direção estiver ocupado pelo Trabalhador de um oponente (que pode estar em qualquer altura), o Trabalhador do oponente é removido do jogo.



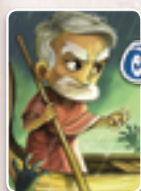
14. Caos

Nada Primordial

Preparação: embaralhe todas as cartas de Poder Divino simples não utilizadas (com um símbolo de) em um

baralho virado para baixo em sua área de jogo. Pegue a carta de Poder Divino no topo e coloque-a virada para cima ao lado do baralho.

Qualquer momento: você tem o Poder da carta de Poder Divino virada para cima. Você deve descartar sua atual carta de Poder Divino e pegar uma nova após qualquer turno em que pelo menos um domo for criado para criar uma Torre Completa. Se você ficar sem cartas de Poder Divino, embaralhe-as para criar um novo baralho e pegue a carta de cima.

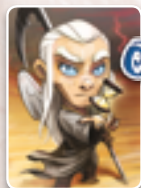


15. Caronte

Barqueiro do submundo

Seu movimento: antes de mover seu Trabalhador, você pode forçar o Trabalhador vizinho de um oponente

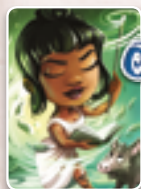
para o espaço diretamente do outro lado do seu Trabalhador, se esse espaço não estiver ocupado.



16. Cronos

Deus do tempo

Condição de vitória: você também ganha quando houver pelo menos cinco Torres Completas no tabuleiro.

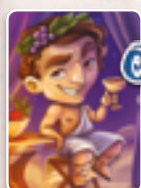


17. Circe

Feiticeira divina

Início do seu turno: se os Trabalhadores de um oponente não forem vizinhos um do outro, você, sozinho, usará o poder

da carta deles até seu próximo turno.

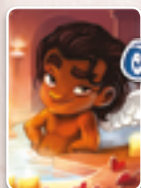


18. Dionísio

Deus do vinho

Sua construção: sempre que um Trabalhador que você controla criar uma Torre Completa, você pode jogar um

turno adicional usando o Trabalhador de um oponente em vez de um dos seus. Nenhum jogador pode ganhar durante esses turnos adicionais.



19. Eros

Deus do desejo

Preparação: coloque seus Trabalhadores em qualquer lugar ao longo de bordas opostas do tabuleiro.

Condição da vitória: você também ganha se um dos seus trabalhadores se mover para um espaço vizinho do seu outro Trabalhador e ambos estiverem no topo de blocos de Nível 1 (ou no mesmo nível de altura em uma partida de três jogadores).



20. Hera

Deusa do casamento

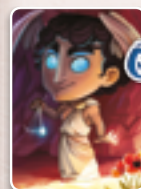
Turno do oponente: um oponente não pode ganhar movendo-se para um espaço de borda.



21. Héstia

Deusa do coração e do lar

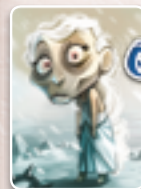
Sua construção: seu Trabalhador pode construir uma vez adicional. A construção adicional não pode estar em um espaço de borda.



22. Hipnos

Deus do sono

Início do turno do oponente: se um dos Trabalhadores do seu oponente estiver mais alto do que todos os outros dele, não poderá se mover.

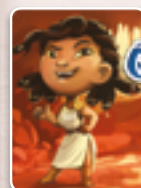


23. Ilimos

Deusa da fome

Turno do oponente: os Trabalhadores do oponente não podem construir em espaços vizinhos dos seus

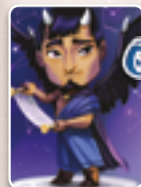
Trabalhadores, a menos que construam um domo para criar uma Torre Completa.



24. Medusa

Górgona petrificante

Fim do seu turno: se algum dos Trabalhadores do seu oponente ocupar espaços vizinhos inferiores, substitua todos eles por blocos e remova-os do jogo.

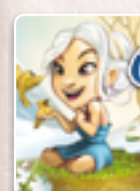


25. Morfeu

Deus dos sonhos

Início do seu turno: coloque um bloco ou um domo na sua carta de Poder Divino.

Sua construção: seu Trabalhador não pode construir normalmente. Em vez disso, gaste alguns blocos ou domos da sua carta de Poder Divino (inclusive zero) e construa o mesmo número de vezes. **Nota:** os blocos e domos na carta de Poder Divino funcionam como dinheiro e podem ser trocados a qualquer momento, por qualquer jogador, por uma forma diferente do fornecimento geral.



26. Perséfone

Deusa do crescimento da Primavera

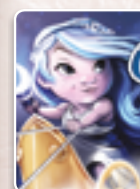
Turno do oponente: se possível, pelo menos um Trabalhador deve se mover para cima neste turno.



27. Poseidon

Deus do mar

Fim do seu turno: se o seu Trabalhador imóvel estiver no nível do chão, ele pode construir até três vezes nos espaços vizinhos.

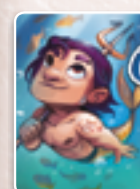


28. Selene

Deusa da lua

Preparação: coloque um Trabalhador e uma Trabalhadora da sua cor.

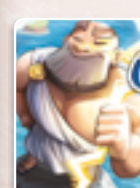
Sua construção: em vez de construir normalmente, você pode construir um domo em qualquer nível com sua Trabalhadora (mesmo que seu Trabalhador tenha se movido).



29. Tritão

Deus das ondas

Seu movimento: cada vez que seu Trabalhador se mover para um espaço de borda (chão ou bloco), ele pode se mover mais uma vez imediatamente.

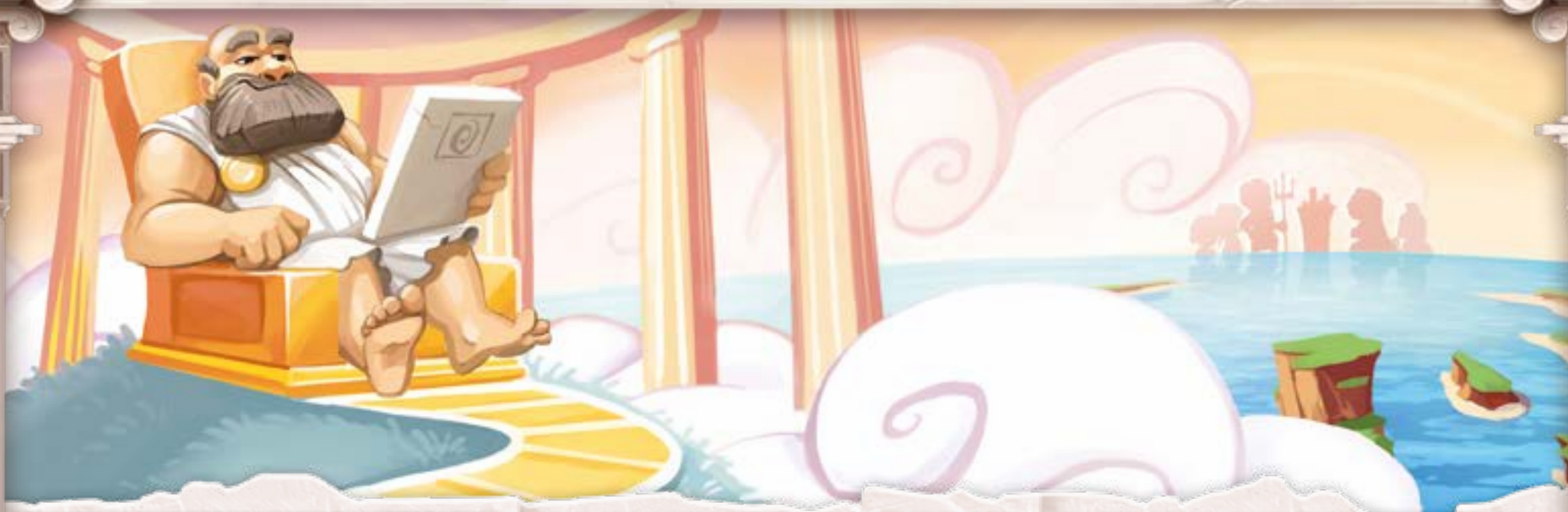


30. Zeus

Deus do céu

Sua construção: seu Trabalhador pode construir sob seu próprio espaço atual, forçando-o a subir um nível. Você não ganha por forçá-lo a subir até o terceiro nível.





3 e 4 jogadores

As partidas de Santorini são melhores aproveitadas com dois jogadores. No entanto, incluímos regras para três e quatro jogadores, para quando você quiser jogar com mais pessoas.

Ao jogar com três ou quatro jogadores, aplicam-se todas as regras para dois jogadores, com os seguintes ajustes:

Preparação

Para partidas de três e quatro jogadores, você deve jogar com cartas de Poder Divino. Ao selecionar as cartas de Poder Divino com as quais jogar, todas elas devem possuir um ícone  ao jogar com três jogadores, ou um ícone  em partidas de quatro jogadores.

3 jogadores

Caso perca em uma partida de três jogadores, remova imediatamente seus Trabalhadores, fichas e cartas de Poder Divino do jogo. Se apenas um jogador permanecer, ele será o vencedor.

4 jogadores (jogo em equipe)

Você joga em equipes de dois jogadores que compartilham o controle de dois Trabalhadores. Os companheiros de equipe devem ficar intercalados (as equipes alternam os turnos). Cada jogador tem sua própria carta de Poder Divino. Você não pode usar o poder do seu colega de equipe.

Durante a preparação, o primeiro jogador da equipe coloca os Trabalhadores. O segundo jogador da equipe assume o primeiro turno.

Se um da dupla ganhar, sua equipe ganha. Se um da dupla perder, sua equipe perde.

- Remova totalmente a embalagem antes de utilizar.
- Guarde todos os endereços, números de telefone e demais informações para consulta e referência.
- O conteúdo poderá ser diferente das ilustrações.
- Um adulto deve verificar o brinquedo periodicamente para garantir que não há danos ou riscos. Se houver, é necessário que o brinquedo seja retirado de uso.
- As crianças devem ser supervisionadas enquanto brincam.

Glossário

Bloco: uma parte de uma torre forma um espaço no tabuleiro. Ao construir, coloque os blocos dos maiores para os menores, para que eles fiquem empilhados. Para referência, consulte o diagrama “Torre completa”, na página 1. Os blocos são considerados de quantidade ilimitada. Se você ficar sem blocos de qualquer tipo, remova uma Torre Completa do tabuleiro e coloque um domo no chão em seu lugar.

Domo: o nível superior de uma Torre. Os domos não podem ter nada sobre eles. Um domo só pode ser construído em cima do terceiro nível, a menos que seja especificado de outra forma por um Poder Divino ou de Herói.

Espaço de borda: um dos 16 espaços ao longo da borda do tabuleiro.

Espaço desocupado: um espaço que não contém um Trabalhador ou um domo.

Espaço ocupado: um espaço que contém um Trabalhador ou um domo.

Ficha: um marcador específico para um Poder Divino ou de Herói. Você não pode colocar uma ficha em um espaço ocupado ou com outra ficha. Remova as fichas do tabuleiro quando colocarem blocos sobre elas.

Torre Completa: consiste de exatamente três blocos e um domo.

Trabalhador imóvel: um Trabalhador que não se moveu no seu turno.

Vizinhança: cada espaço tem até oito espaços ao seu redor. Eles são chamados de espaços vizinhos.

Créditos

Design de jogo: Gordon Hamilton, também conhecido como Dr. Pickle. Para mais quebra-cabeças, jogos e problemas não resolvidos, visite mathpickle.com

Bela arte de David Forest y Lina Cossette (mrcuddington.com)

Design de produto/gráfico: Gavan Brown

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

Desenvolvimento do aplicativo: Stefano Giugliano

Videos do tutorial: Joe McDaid

Contribuições de desenvolvimento

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



Galápagos Jogos

Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha



www.GalapagosJogos.com.br

©2017 Roxley Games. Todos os direitos reservados mundialmente. Fabricado e distribuído sob licença por Spin Master Ltd. SANTORINI™ é uma marca registrada de Gordon Hamilton, utilizada sob licença. Logotipo da Spin Master e © Spin Master Ltd. Todos os direitos reservados. SPINMASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO, ON M5V 3M2 CANADA www.spinmastergames.com