



# SANTORINI

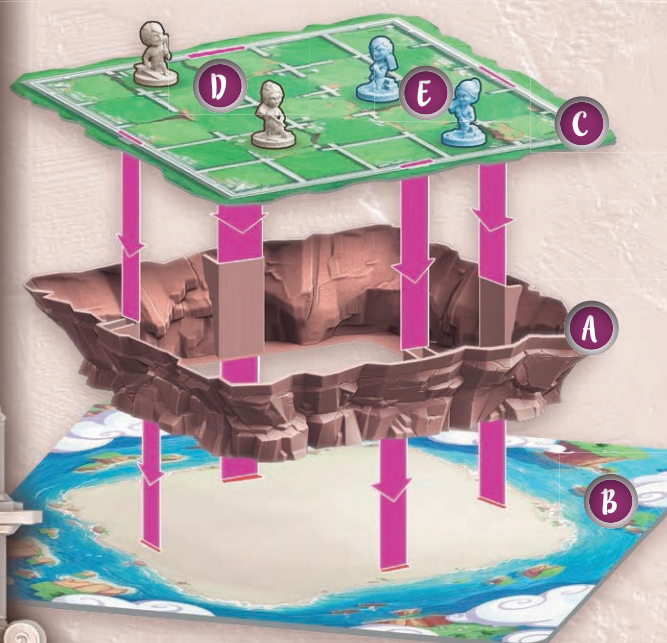
## Necesitas ayuda?

**Video Tutoriales** Eres más de vídeo tutoriales? No te preocupes! Dirígete a [roxley.com/santorini-video](http://roxley.com/santorini-video) para ver tutoriales de cómo jugar y demostraciones de todos los **Poderes de los Dioses!**

**La App** Si no consigues decidir qué Poder de los Dioses elegir puedes descargar la App de Santorini de manera completamente gratuita; con vídeo tutoriales, asignación de Poderes y mucho más.

## Preparación

- 1 Pon la parte pequeña del **Barranco** (A) sobre el **Océano** (B) usando las piezas largas y cortas del **Barranco** para guiar el ensamblado.
- 2 Pon el **Tablero de la Isla** (C) sobre el **Barranco** (A) usando de nuevo las piezas cortas y largas para guiar el ensamblado.
- 3 El jugador más joven será el **jugador inicial** y pondrá 2 **Trabajadores** (D) de su color en cualquier espacio vacío del tablero. Después, los otros jugadores ponen sus **Trabajadores** (E).



## Cómo jugar

Los jugadores jugarán por turnos, empezando por el **jugador inicial**. En tu turno, elige uno de tus **Trabajadores**, móvelo y después construye.

**Mueve** tu trabajador a cualquiera de los espacios adyacentes válidos.

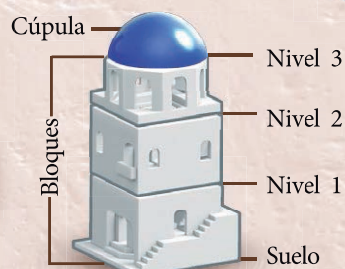
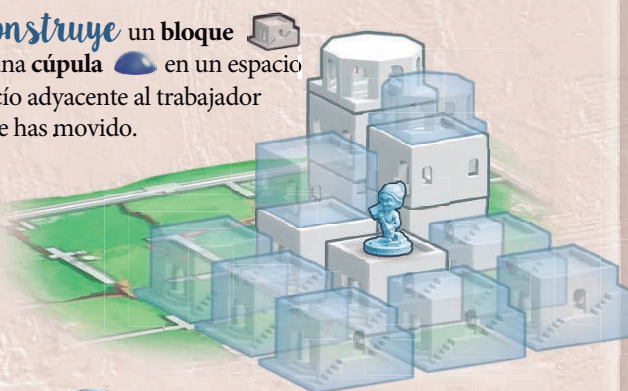


Un trabajador puede **subir** un nivel como máximo, pero puede **bajar** todos los niveles que quiera o moverse dentro de un mismo nivel. Subir más de un nivel no está permitido.



No se puede mover a espacios en los que haya **otros trabajadores**

**Construye** un **bloque** o una **cúpula** en un espacio vacío adyacente al trabajador que has movido.



Torre Completa

Puedes construir a cualquier nivel, pero debes elegir el **bloque** correspondiente on el nivel contruido o la **cúpula** (ver imagen a la izquierda). Una torre con 3 bloques y una cúpula se considera Completada.

## Ganar el juego

- 1 Si uno de tus trabajadores **sube hasta un nivel 3** en tu turno, ganas la partida inmediatamente.
- 2 Siempre tienes que **construir después** de un movimiento. Si no puedes perderás la partida



**Ya puedes empezar una partida para 2 jugadores. Te recomendamos que juegues un par de partidas con estas reglas. Una vez lo hayas hecho sigue leyendo.**

## Componentes







# PodereS Sencillos



## PodereS de los Dioses

Una vez hayas jugado un par de partidas con las reglas de la página anterior, te recomendamos probar los **PodereS de los Dioses**.

Los **PodereS de los Dioses** son cartas de habilidades especiales **A**. Estas habilidades pueden cambiar la forma en que los Trabajadores **se mueven** o **contruyen**.

### Preparación de los Dioses

Después de preparar la Isla como se indica en los pasos 1 y 2 de la página anterior, sigue los siguientes pasos:

- El Aspirante (que será el que se parezca más a un Dios) elige un número de **Dioses** igual al número de jugadores.
- Para 3 jugadores , o para 4 jugadores , asegúrate de que los PodereS de los Dioses elegidos son compatibles con el número de jugadores **B**. Todos los Dioses son válidos para 2 jugadores.
- El **Aspirante** toma el reglamento y lee en voz alta cada uno de los **PodereS** seleccionados. El icono y el número **C** ayudarán a encontrar la descripción de cada Poder.
- Cada jugador elige en orden un Poder de los Dioses y lo pone en su zona de juego. El **Aspirante** recibirá el último Poder.
- El Aspirante elige el jugador inicial, que pondrá sus **2 Trabajadores** en cualquier **espacio vacío** de la Isla. Por orden, cada jugador pone todos sus trabajadores.



## Usando los PodereS

**Las reglas básicas** ya explicadas se aplican con normalidad, pero los PodereS de los Dioses harán cambiar algunas cosas.

**Debes respetar los textos** de los **PodereS de los Dioses** que digan que "no puedes" o que "debes" hacer algo. Si no puedes cumplirlos perderás la partida.

**Las cúpulas no son bloques** Si algo en los **PodereS de los Dioses** dice que afecta a los bloques, no afecta a las cúpulas.

**"Forzado" no es "movido"** Algunos PodereS pueden forzar a mover trabajadores a otro espacio. Un trabajador forzado, no se considera movido.

*Recuerda: para ganar la partida moviendo al tercer nivel, tu trabajador debe moverse hacia arriba durante tu turno. Si tu trabajador es forzado al tercer nivel, no ganas la partida. Mover de un espacio en el tercer nivel a otro tampoco da la victoria.*


**Los PodereS se aplican** o se activan en un momento en particular, de acuerdo con lo que pone en su descripción.


*Por ejemplo, la descripción del poder divino de Apollo dice "En tu movimiento". Esto significa que si tienes el Poder de Apollo, solo puedes usarlo durante tu movimiento.*

*Cuando se usa un Poder todo el texto en la descripción está escrito desde la perspectiva del jugador que lo posee. Cuando se menciona un "oponente" en una descripción, se refiere a un oponente del jugador que posee el Poder.*

**Preparación adicional** Para algunos PodereS es necesaria una preparación adicional. Cuando sea así se indicará en su descripción. Haz lo que indique el texto en la preparación de la partida. Si varios jugadores tienen preparación adicional, deberán hacerlo en orden de turno.

**Condición de victoria** Algunos PodereS especifican condiciones adicionales de victoria. Además de poder ganar subiendo al tercer nivel, también puedes ganar cumpliendo la condición de victoria descrita.

 Algunos PodereS tienen el icono **D**. Esto indica que esos podereS pueden ser utilizados en la expansión del Vellocino de Oro (vendida por separado).

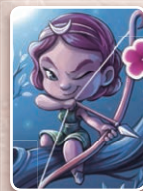
Para las primeras partidas con PodereS se recomienda utilizar los PodereS Sencillos, indicados con la flor de hibisco. (1-10). 



**1. Apollo**

**Dios de la música**

**Tu movimiento:** Puedes mover a un espacio ocupado por un trabajador de un oponente, forzándolo a ocupar la casilla que acabas de dejar.



**2. Artemis**

**Diosa de la caza**

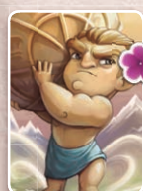
**Tu movimiento:** puedes mover una vez más, pero sin volver al espacio inicial.



**3. Athena**

**Diosa de la sabiduría**

**Turno de oponente:** Si subiste en tu último turno, tus oponentes no pueden subir durante este turno.



**4. Atlas**

**Titán que carga con el cielo**

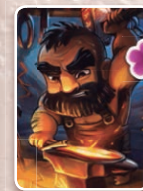
**Tu construcción:** puedes construir una cúpula en cualquier nivel.



**5. Demeter**

**Diosa de la cosecha**

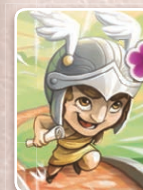
**Tu construcción:** puedes construir dos veces, pero en espacios diferentes.



**6. Hephaestus**

**Dios de los herreros**

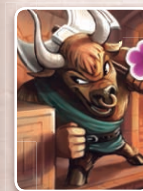
**Tu construcción:** puedes construir un bloque adicional (no cúpula) sobre el que acabas de construir.



**7. Hermes**

**Dios del viaje**

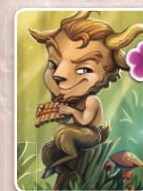
**Tu turno:** Si no subes ni bajas, puedes mover tus trabajadores cualquier número de casillas (incluso cero). Luego, uno de los dos construye.



**8. Minotaur**

**Bull-headed Monster**

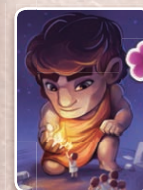
**Tu turno:** Puedes mover al espacio de un trabajador oponente, siempre que éste pueda ser forzado a ocupar el siguiente espacio vacío en línea recta, en cualquier nivel.



**9. Pan**

**Dios de lo salvaje**

**Condición de victoria:** También ganas la partida si tu trabajador baja dos o más niveles.



**10. Prometheus**

**Titán benefactor de los humanos**

**Tu turno:** Si tu trabajador no sube, puedes construir antes y después de mover.

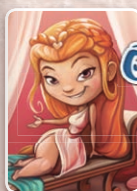




# Poderes Avanzados



Tutoriales de vídeo - Conoce a los Dioses en [roxley.com/santorini-video](http://roxley.com/santorini-video)



## 11. Aphrodite

Diosa del amor

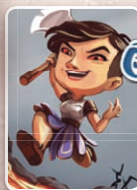
**Movimiento:** Si un trabajador oponente comienza su turno adyacente a uno de tus trabajadores, deberá acabar adyacente a uno de tus trabajadores.



## 12. Ares

Dios de la guerra

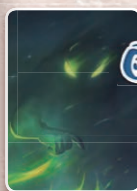
**Fin de turno:** Puedes quitar un bloque no ocupado adyacente a tu trabajador que permaneció quieto (cúpulas no). También puedes quitar fichas que haya sobre los bloques.



## 13. Bia

Diosa de la violencia

**Preparación:** Pon tus trabajadores primero. **Tu movimiento:** Si te mueves a un espacio y el siguiente espacio en línea recta está ocupado por un trabajador oponente, este último es retirado del juego.



## 14. Chaos

El vacío primordial

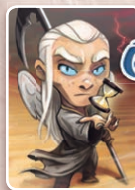
**Preparación:** Toma todos los Dioses básicos (marcados con y forma un mazo en tu zona de juego. Roba la primera cara de Poder y ponla bocarriba junto al mazo. Desde ese momento tienes ese poder. **Cúpula:** Cada vez que se construya una cúpula debes descartar tu poder y robar otro (durante el turno de cualquier jugador). Si se agota el mazo de Dioses, toma los descartados, barájalos y forma un nuevo mazo.



## 15. Charon

Barquero del inframundo

**Tu movimiento:** Antes de mover puedes forzar a un trabajador oponente adyacente a ocupar el espacio al otro lado de tu trabajador si ese espacio está vacío.



## 16. Chronus

Dios del tiempo

**Condición de victoria:** También ganas si hay al menos cinco torres completas en el tablero.



## 17. Circe

Encantadora divina

**Al empezar tu turno:** Si los trabajadores de un oponente no están el uno junto al otro, puedes usar su poder.



## 18. Dionysus

Dios del vino

**Tu construcción:** Cada vez que un trabajador que controlas crea una torre completa, puedes tomar un turno adicional usando un trabajador de un oponente en lugar de uno propio. Ningún jugador puede ganar durante estos turnos adicionales.



## 19. Eros

Dios del deseo

**Preparación:** Pon tus trabajadores en dos espacios de bordes opuestos del tablero. **Condición de victoria:** También ganas si uno de tus trabajadores se mueve al lado de tu otro trabajador y ambos se encuentran en el primer nivel (o en el mismo nivel en partidas con 3 jugadores).



## 20. Hera

Diosa del matrimonio

**Turno de oponente:** un oponente no puede ganar moviendo a un espacio perimetral



## 21. Hestia

Diosa del hogar

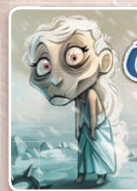
**Tu construcción:** Puedes construir una vez adicional, pero ésta no puede ser en un espacio perimetral.



## 22. Hypnus

Dios del sueño

**Turno de oponente:** Al empezar su turno, si uno de los trabajadores del oponente está más alto que el resto de sus trabajadores, no puede mover.



## 23. Ilimus

Diosa del hambre

**Turno de oponente:** El oponente no puede construir en espacios junto a tus trabajadores, a menos que construyan una cúpula para completar una torre.



## 24. Medusa

Gorgona

**Final de tu turno:** Si es posible, tus trabajadores construyen en espacios adyacentes más bajos ocupados por trabajadores oponentes, quitando dichos trabajadores del juego.



## 25. Morpheus

Dios de los sueños

**Inicio de tu turno:** Pon un bloque o cúpula sobre tu carta de poder.

**Tu construcción:** No puedes construir con normalidad. En su lugar, tu constructor puede construir cualquier número de veces (incluso cero) usando bloques/cúpulas sobre tu carta de poder. En cualquier momento, cualquier jugador puede intercambiar un bloque/cúpula sobre tu carta de poder por un bloque/cúpula diferente.



## 26. Persephone

Diosa de la primavera

**Turno de oponente:** Si es posible, al menos uno de sus trabajadores debe mover hacia arriba este turno.



## 27. Poseidon

Dios del mar

**Final de tu turno:** Si el trabajador que no has movido está en el nivel del suelo, puede construir hasta tres veces.



## 28. Selene

Diosa de la luna

**Preparación:** Pon un trabajador masculino y uno femenino.

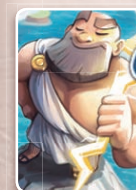
**Tu construcción:** En lugar de tu construcción normal, tu trabajador femenino puede construir una cúpula en cualquier nivel, sin importar qué trabajador movió.



## 29. Triton

Dios de las olas

**Tu movimiento:** Cada vez que muevas a un espacio perimetral, puedes inmediatamente mover otra vez.



## 30. Zeus

Dios de los cielos

**Tu construcción:** Puedes construir un bloque bajo tu trabajador.







## 3 y 4 jugadores

Santorini está pensado para 2 jugadores, pero se han desarrollado reglas para 3 y 4 jugadores, para esas veces que quieres jugar con más gente. Cuando se juegan 3 o 4 jugadores, todas las reglas de 2 jugadores son válidas, con los siguientes ajustes:

### Preparación

Para partidas de 3 y 4 jugadores, siempre se debe jugar con Poderes. Cuando se eligen los Dioses a utilizar, todos deben mostrar los iconos correspondientes de 3 o 4 jugadores. 🧑🧑🧑 🧑🧑🧑🧑

### 3 jugadores

Si pierdes en una partida de 3 jugadores, quita inmediatamente tus trabajadores, fichas y Poder del juego. Si solo queda un jugador, gana la partida.

### 4 jugadores (por equipos)

Se juega en equipos de 2 jugadores, compartiendo el control de los trabajadores. Los compañeros de equipo deben sentarse uno frente al otro (alternando turnos). Cada jugador tiene su propio Poder y sólo él puede usarlo. Durante la preparación, el primer jugador del equipo pone los trabajadores. El segundo jugador hace el primer turno. Si cualquier jugador gana, su equipo gana. Si cualquier jugador pierde, su equipo pierde.

## Glosario

**Bloque:** Es parte de una torre y forma un espacio en el tablero. Al construir, pon bloques de más grande a más pequeño para que se puedan apilar.

*Para referencia, consulta el diagrama de "torre completa" en la página 1.*

**Torre completa:** Consiste en exactamente tres bloques y una cúpula.

**Cúpula:** El nivel superior de una Torre. Las cúpulas no pueden tener nada encima. Una cúpula solo puede ser construida sobre el tercer nivel, a menos que un Poder especifique lo contrario.

**Adyacente:** Cada espacio tiene hasta ocho espacios rodeándolo. Estos espacios se llaman espacios adyacentes.

**Espacio ocupado:** Un espacio que contiene un trabajador o una cúpula.

**Espacio perimetral:** uno de los 16 espacios a lo largo del borde del tablero.

**Espacio vacío:** Un espacio que no contiene ni un trabajador ni una cúpula.

**Ficha:** Un marcador específico asociado a un Poder. No se puede poner una ficha en un espacio ocupado o que contenga otra ficha. Quita cualquier ficha del tablero si se pone un bloque sobre ella.

## Créditos

**Diseño de juego:** Gordon Hamilton aka Dr. Pickle. Para más puzzles, juegos y problemas sin resolver, visita [mathpickle.com](http://mathpickle.com)

**Ilustración:** David Forest y Lina Cossette ([mrcuddington.com](http://mrcuddington.com))

**Diseño gráfico/producto:** Gavan Brown

**Maquetación del reglamento:** Michael Van Biesbrouck, Simon Rourke, Lee Mitchell, Richard Castle, Mario Radmilovic, Patrick Dombrowski, Duncan Hecht, Paul Saxberg

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

**Desarrollo de la app:** Stefano Giugliano

**Videos tutoriales:** Joe McDaid

**Contribuciones de desarrollo:**

**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



FOR MORE MIND CANDY VISIT  
**ROXLEY.COM**