

Astratti PerGioco

Newsletter #86 | 17 gennaio 2025 | www.pergioco.net



Santorini



Il gioco ideato da Gordon Hamilton nel 2004 come gioco astratto. Nel 2016 subisce un vero e proprio restyling nella grafica e nei materiali; vengono inoltre aggiunti poteri tematici di divinità ed eroi, che modificano radicalmente modalità e strategie di gioco.

	a	b	c	d	e	
5						5
4						4
3						3
2						2
1						1
	a	b	c	d	e	

Santorini si sviluppa su un tavoliere 5x5. Ciascun giocatore ha a disposizione due pedine, da mettere in gioco nel corso della prima mossa, ed un certo numero di blocchi, necessari per la costruzione degli edifici. Inizialmente il tavoliere è vuoto. Il Bianco colloca le sue pedine in due diverse caselle del tavoliere. Il Nero colloca subito dopo le sue pedine in due diverse caselle vuote del tavoliere.

	a	b	c	d	e	
5						5
4			♙			4
3		♙	♜			3
2			♜			2
1						1
	a	b	c	d	e	

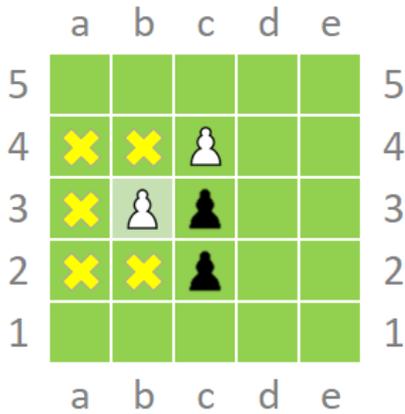
Nell'esempio qui sopra vediamo una delle possibili posizioni iniziali, dopo che i giocatori hanno provveduto a collocare le loro pedine sul tavoliere. Successivamente la mossa si sviluppa in due fasi: movimento e costruzione. Entrambi le fasi sono obbligatorie: il giocatore che non riesce a completare anche una sola delle due fasi perde immediatamente la partita. All'inizio della partita tutte le caselle sono di livello 0 (senza blocchi). Il giocatore di turno sceglie una delle sue pedine e la muove in una

delle caselle ortogonalmente e diagonalmente adiacenti, non occupate da altre pedine di qualsiasi colore, e che si trovano allo stesso livello della casella di partenza, oppure ad un livello inferiore, oppure al livello immediatamente superiore. In pratica, una pedina che si trova al livello 1 non può salire al livello 3, ma può salire al livello 2, o scendere al livello 0, o rimanere al livello 1; una pedina che si trova al livello 0 può rimanere sullo stesso livello o salire al livello 1; una pedina che si trova al livello 2 può scendere al livello 1 o al livello 0, o rimanere sullo stesso livello.

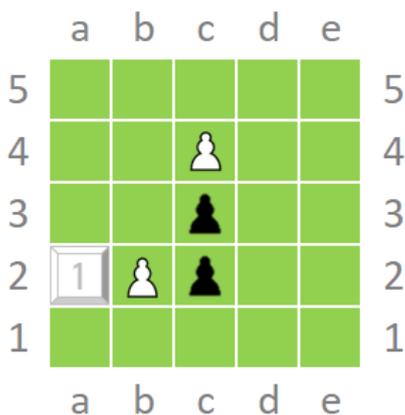
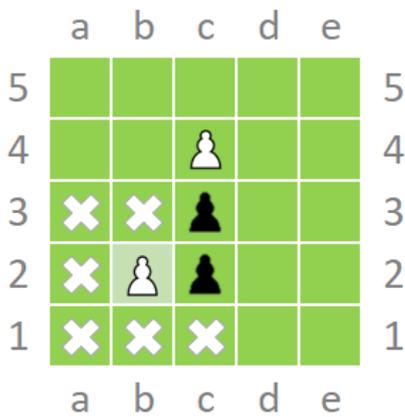


Dopo aver mosso una delle proprie pedine il giocatore di turno deve completare la mossa collocando uno dei blocchi in una delle caselle ortogonalmente e diagonalmente adiacenti alla stessa, non occupate da altre pedine di qualsiasi colore. Il blocco consente di far salire di un livello la casella prescelta. Non è comunque consentito collocare un blocco oltre il quarto livello ed un

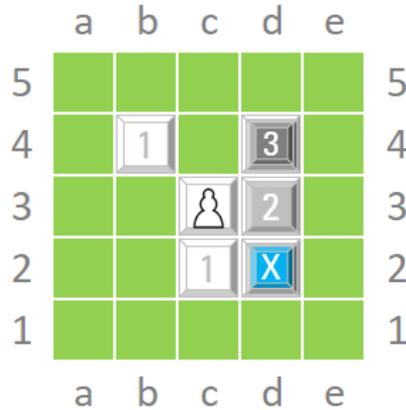
edificio costituito da quattro livelli è "completo" e non è più transitabile dalle pedine.



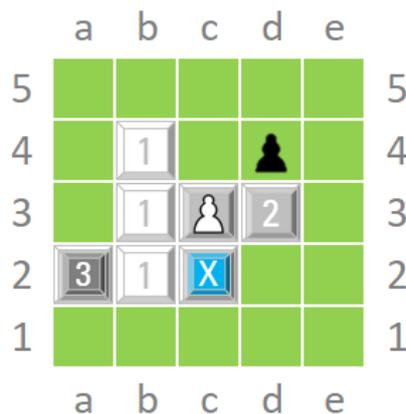
Supponiamo che nell'esempio qui sopra il Bianco abbia scelto di muovere la pedina che si trova in b3: le mosse possibili sono quelle indicate con una crocetta (b4, a4, a3, a2, b2). Supponiamo che il Bianco muova in b2; per completare la mossa il Bianco deve ora alzare di livello una delle caselle contrassegnate con una crocetta nella figura seguente: b3, a3, a2, a1, b1, c1. Nella figura successiva vediamo la nuova situazione sul tavoliere dopo la costruzione di un livello in a2.



Nelle figure seguenti vediamo due posizioni di esempio. Nella prima la pedina bianca in c3 può muovere in b4 o in c2 (rimanendo sullo stesso livello 1), in c4 o in b3 (scendendo di un livello), in d3 (salendo di un livello); la pedina non può muovere in b2 (casella occupata), né in d2 (edificio completo, di livello 4), né in d4 (non può salire di due livelli).



Nella figura in basso la pedina bianca in c3 può muovere in d3 (rimanendo sullo stesso livello), in b4, b3 o b2 (scendendo di un livello), in c4 o in d2 (scendendo di due livelli); la pedina non può muovere in d4 (casella occupata), né in c2 (edificio completo, di livello 4).



L'obiettivo del gioco è raggiungere per primi una casella di livello 3 con una delle proprie pedine. Si può vincere, come detto, anche se in qualsiasi momento della partita, l'avversario non riesce a completare le due fasi della mossa (movimento e costruzione).



Varianti

Santorini può essere giocato con l'aggiunta di alcune carte, distribuite ai giocatori prima dell'inizio della partita. Si tratta di "poteri divini" resi disponibili dai "Simple Gods", dagli "Advanced Gods" e dai "Golden Fleece Heroes", che modificano le possibilità di movimento, costruzione e vittoria.

Nel 2020 esce una variante per 2/5 giocatori: Santorini New York.



Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano ©.
Contatti: info@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina www.pergioco.net/santorini.html.

Il copyright e tutti i diritti relativi ai giochi (marchio, tavoliere, regole) appartengono ai loro autori ed editori.

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

