

Splendor™

Marc André

Dominez la route de la soie et devenez le plus prestigieux des marchands !

ACCUMULEZ des richesses...

Au fil de la partie, vous collectez des jetons qui vous permettront d'acheter des cartes Développement.

Chaque carte acquise augmente vos ressources, rendant l'obtention de nouvelles cartes plus aisée et moins coûteuse.

Faites jouer VOTRE INFLUENCE...

Pour attirer l'attention des nobles et obtenir leurs points de prestige, remplissez leurs conditions en achetant les cartes Développement des couleurs demandées.

FONDEZ UN EMPIRE commercial prestigieux

Dès qu'un joueur atteint 15 points de prestige, la fin de la partie est déclenchée et le marchand le plus prestigieux est couronné.



Marc ANDRÉ

Passionné de jeux depuis ma tendre enfance, j'ai découvert le plaisir de créer ou plutôt de bidouiller des jeux dès 14 ans. C'est ainsi que j'ai trouvé le meilleur moyen d'exprimer ma créativité. Mais il m'a fallu plusieurs décennies pour me décider à le faire plus sérieusement. En 2014, le succès de Splendor me propulse auteur de jeux professionnel. Après Les Cités de Splendor, Splendor Marvel et Splendor Duel, cette nouvelle version de Splendor entièrement relookée célèbre les 10 ans du jeu.



Paul VÉRITÉ

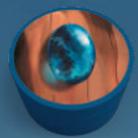
J'aime les histoires, on peut raconter tant de choses avec si peu. Je crois que c'est de cet émerveillement à la vue de la moindre couleur, des ambiances ou bien de toutes les différences chez les gens, que me vient cette passion pour les pinceaux. S'ajoute à tout cela ma faim insatiable pour le jeu. Sous toutes ses formes, jouer m'apporte toujours l'évasion, la légèreté et le remue-méninges dont je raffole. Illustrer cette nouvelle version de Splendor, c'était regrouper l'intégralité de ces éléments en un même projet. Quel plaisir d'avoir travaillé sur les richesses qu'il renferme !

MATÉRIEL

40 jetons



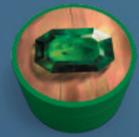
7 jetons blancs
diamant



7 jetons bleus
saphir



7 jetons rouges
rubis



7 jetons verts
émeraude



7 jetons noirs
onyx



5 jetons jaunes
or

90 cartes Développement



40 cartes
niveau 1



30 cartes
niveau 2



20 cartes
niveau 3



10 tuiles Noble



1 marqueur
Diamant

Découvrez LE MEILLEUR du JEU DE SOCIÉTÉ

◆ Jouez à **Splendor** gratuitement avec le monde entier sur la plate-forme **BOARD GAME ARENA**.



Utilisez votre **CODE UNIQUE** pour débloquer des **avantages exclusifs** !



Rejoignez-nous et profitez d'**AVANTAGES EXCLUSIFS**.

gift.unboxnow.com/splendor

APPRENEZ À JOUER en scannant ce QR code !



rules.unboxnow.com/splendor

www.unboxnow.com



UN PROBLÈME ?

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante : <https://fr.asmodee.com/fr/support>.

Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

SPACE Cowboys / Asmodee Group
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, France
©2024 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.
Retrouvez toute l'actualité de SPLENDOR et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr.



www.spacecowboys.fr
f i x

RÈGLES DU JEU

MISE EN PLACE

Liste du matériel au dos des règles.

Pour une partie à 4 joueurs

- Mélangez séparément chaque paquet de cartes Développement et placez-les face cachée en colonne au centre de la table, par ordre croissant de bas en haut (●; ●●; ●●●).
- Piochez 4 cartes de chaque niveau et étalez-les face visible à droite de leurs paquets respectifs.
- Mélangez les tuiles Noble et révélez-en 5. Alignez les nobles révélés au-dessus des cartes. Rangez les autres tuiles Noble dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.
- Triez les jetons par couleur et placez les 6 piles ainsi constituées à la portée de tous les joueurs. Il s'agit de la réserve.
- Remettez le marqueur Diamant au plus jeune participant.



Pour une partie à 3 joueurs

La partie se déroule avec 4 tuiles Noble. Retirez 2 jetons de chaque couleur (il en reste donc 5 de chaque), à l'exception des jetons Or.

Pour une partie à 2 joueurs

La partie se déroule avec 3 tuiles Noble. Retirez 3 jetons de chaque couleur (il en reste donc 4 de chaque), à l'exception des jetons Or.

Vous n'avez pas envie de lire les règles du jeu ?
Regardez la vidéo d'explication !



DÉROULEMENT DU JEU

Anatomie d'une carte



Une carte est de la couleur du bonus qu'elle offre. Cette carte est donc rouge.

Actions

La personne qui détient le marqueur Diamant commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, vous devez effectuer 1 de ces 4 actions :

- Prendre 3 jetons de couleurs différentes**
S'il ne reste pas assez de jetons dans la réserve pour en prendre 3 de couleurs différentes, vous pouvez en prendre 2 ou 1 seul. **Il est interdit de prendre un jeton Or avec cette action.**
- Prendre 2 jetons de la même couleur**
Pour pouvoir effectuer cette action, il doit y avoir au moins 4 jetons dans la pile de la réserve de la couleur choisie. **Il est interdit de prendre des jetons Or avec cette action.**
- Réserver 1 carte Développement et prendre 1 jeton Or**
Pour réserver une carte, prenez 1 carte face visible (de n'importe quel niveau) au centre de la table ou piochez la première carte de l'un des trois paquets (ne la montrez pas aux autres joueurs). Ensuite, prenez 1 jeton Or dans la réserve. Si aucun jeton Or n'est disponible, vous n'en prenez pas (mais vous pouvez quand même réserver une carte).
Votre main ne peut être constituée que d'un maximum de 3 cartes réservées, que vous ne pouvez pas défausser. Si vous en avez déjà 3, cette action est impossible. Les cartes réservées peuvent être achetées lors des tours suivants. Enfin, vous n'encourez aucune pénalité pour les cartes réservées encore dans votre main à la fin de la partie.
- Acheter 1 carte Développement**
Vous pouvez acheter 1 carte Développement face visible au centre de la table OU 1 de vos cartes réservées. Pour acheter une carte, il faut dépenser le nombre et le type de jetons indiqués sur la carte désirée. Les jetons dépensés sont remis dans la réserve. **Chaque jeton Or peut remplacer un jeton de n'importe quelle autre couleur, même si vous avez un jeton de cette couleur.**

Exemple : Hannah souhaite acheter cette carte. Elle remet dans la réserve les jetons indiqués, dont 1 jeton Or à la place du jeton rouge qu'elle ne possède pas.



La carte achetée est posée devant vous, dans votre zone de jeu. Nous vous conseillons de constituer des colonnes en triant vos cartes par couleur, de manière que les points de prestige et les bonus restent bien visibles.

Bonus

Les bonus présents sur les cartes que vous avez achetées lors des précédents tours réduisent le coût des cartes suivantes. Chaque bonus qui apparaît sur une carte équivaut à 1 jeton permanent de cette couleur pour payer les coûts.

Si vous avez suffisamment de bonus, il est possible qu'une carte devienne gratuite. Néanmoins, vous ne recevez pas de jetons si vos bonus dépassent le coût d'une carte !

Exemple : Hannah a 3 cartes dans sa zone de jeu, 2 avec un bonus rouge et 1 avec un bonus noir. Pour acheter la carte qu'elle a choisie, elle ne paye que 3 jetons bleus et 2 jetons noirs, car ses bonus lui permettent de ne pas devoir payer les 2 jetons rouges et 1 jeton noir.



Remplacer les cartes

Chaque fois qu'une carte est réservée ou achetée au centre de la table, piochez la première carte du paquet correspondant pour la remplacer. Il doit toujours y avoir 4 cartes face visible de chaque niveau au centre de la table. Si un paquet est épuisé, la partie continue normalement.

Limite de jetons

Vos jetons doivent toujours être visibles par tous les autres joueurs et joueuses. À votre tour, vous pouvez en avoir autant que vous le souhaitez. Néanmoins, lorsque votre tour prend fin, vous devez vérifier le nombre de jetons que vous possédez. Si vous en avez plus de 10, vous devez remettre ceux de votre choix dans la réserve pour n'en avoir plus que 10.

LES TUILES NOBLE

Vous pouvez obtenir 1 ou plusieurs tuiles Noble pendant la partie. À la fin de votre tour, vérifiez si vous remplissez les conditions d'acquisition d'un noble. Pour cela, vous devez disposer du nombre et des types de bonus (et donc des cartes) indiqués sur la tuile.

Si c'est le cas, prenez la tuile Noble et placez-la dans votre zone de jeu, où elle restera jusqu'à la fin de la partie. Il ne s'agit pas d'une action.

Vous ne pouvez obtenir qu'une seule tuile Noble par tour ! Si vous avez le choix entre plusieurs tuiles, vous devez en choisir 1 et espérer que l'autre sera toujours là au tour suivant.



FIN DE LA PARTIE

Votre score, qui doit être visible en permanence, est la somme des points de prestige présents sur les cartes Développement que vous avez achetées et sur vos tuiles Noble.

Dès qu'un joueur ou une joueuse **atteint** ou **dépasse 15 points de prestige à la fin de son tour**, cela déclenche la fin de la partie.

Chaque participant doit avoir joué le même nombre de tours. Il faut donc poursuivre le tour de table jusqu'à la personne placée à droite du marqueur Diamant.

Comptez ensuite les points de prestige de chacun : le plus haut total l'emporte.

En cas d'égalité, la personne qui a acheté le **MOINS** de cartes Développement (parmi les scores à départager) l'emporte. Si l'égalité persiste, les intéressés se partagent la victoire.

