

Ces deux modules se jouent individuellement ou combinés aux autres modules de Splendor. Consultez l'encadré ci-dessous pour les modifications de règles éventuellement nécessaires.

## COMBINER LES EXTENSIONS



- La tuile Comptoir qui permet de piocher 2 cartes pour en réserver 1 s'applique aussi aux 3 paquets de l'Orient.
- La carte Orient qui octroie 2 jetons Or virtuels peut être combinée à la tuile Comptoir qui double la valeur des jetons Or. Chaque jeton Or virtuel peut remplacer une couleur différente.
- Si vous ne remplissez plus les conditions d'une tuile Comptoir que vous possédez après avoir défaussé une carte, vous conservez la tuile concernée.
- Le pouvoir de la tuile Comptoir permettant de prendre 1 jeton après l'achat d'une carte ne se déclenche qu'une seule fois quand vous achetez une carte Orient qui permet de prendre une autre carte sans en payer le coût (car vous n'achetez pas la seconde carte).



Le pouvoir de la tuile Comptoir permettant de prendre 1 jeton juste après l'achat d'une carte se déclenche lorsque vous utilisez le pouvoir Conquête pour acheter une carte. Si votre action normale du tour consiste à acheter une carte, vous pouvez utiliser le jeton ainsi pris pour acheter la seconde carte.



- Les bastions peuvent être placés sur les cartes Orient.
- Si un bastion adverse est présent sur une carte, vous ne pouvez pas prendre cette dernière grâce au pouvoir des cartes Orient qui vous permettent de prendre gratuitement une carte de niveau 1 (ou 2).
- Ne posez qu'un seul bastion lorsque vous achetez une carte Orient permettant de prendre une autre carte sans en payer le coût.



## L'Orient

L'Orient ouvre maintenant ses richesses à tous, et les mécènes sont de plus en plus attirés par son exotisme.

Parviendrez-vous à développer votre empire commercial ?



## Les Bastions

La concurrence entre les empires commerciaux s'intensifie, et chaque guilde érige des bastions pour protéger ses richesses des ambitions adverses et faciliter son expansion.

## MATÉRIEL

- 30 cartes Développement Orient
- 12 bastions (3 par couleur)
- 1 tuile Noble

### 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  
© 2025 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Asmodee Canada

4001 F.X. Tessier, local 100 Vaudreuil-Dorion,  
Quebec, Canada J7V 5V5

Retrouvez toute l'actualité de SPLENDOR et des SPACE Cowboys sur [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)



# Splendor

Marc André

Le soleil ne se couche jamais

## RÈGLES DU JEU

Érigez vos bastions en Orient et relevez de nouveaux défis.

## L'ORIENT

### Mise en place

Procédez à la mise en place du jeu de base normalement. Mélangez chaque paquet (●, ●●, ●●●) de l'extension, puis révélez 2 cartes de chaque paquet et étalez-les à droite de celles de même niveau du jeu de base, en laissant un espace entre les cartes Orient et celles du jeu de base (cf. illustration à droite). Enfin, placez les paquets d'extension tout à droite sur leurs rangées respectives, près des 2 cartes Orient.

### Déroulement

Une carte achetée ou réservée doit être remplacée par une carte de son paquet d'origine. Au début de chaque tour, il doit donc y avoir face visible 4 cartes du jeu de base et 2 cartes Orient de chaque niveau au centre de la table (sauf si le paquet concerné est épuisé, auquel cas les emplacements vides le restent).

### Effets des cartes Orient

Sauf indication contraire, les cartes Orient observent les mêmes règles que celles du jeu de base. Certaines cartes ont un effet immédiat (indiqué par les icônes ⚡ et ⚡), qui se déclenche une seule fois, au moment où vous les achetez.



#### Niveau ●



Cette carte n'a pas de couleur. Vous pouvez la défausser de votre zone de jeu quand vous effectuez l'action Acheter 1 carte Développement. Dans ce cas, vous gagnez 2 jetons Or virtuels, qui doivent être utilisés pendant cette action pour acheter la carte choisie. Si vous ne dépensez qu'un de ces jetons virtuels, le second est perdu. Ces 2 jetons Or peuvent remplacer deux couleurs différentes ou la même couleur deux fois. La carte défaussée est remise dans la boîte et ne servira plus lors de cette partie.



Quand vous achetez cette carte, choisissez une autre carte de votre zone de jeu offrant un bonus. Ensuite, placez la carte achetée dans la colonne de la carte choisie. Désormais, la couleur et le bonus de cette carte sont les mêmes que ceux de la carte choisie. Vous ne pouvez pas associer cette carte à une autre si vous n'avez pas au moins une carte offrant un bonus.

**Note :** vous devez faire votre choix avant de remplacer la carte achetée dans la zone de jeu centrale.

#### Niveau ●●



Quand vous achetez cette carte, commencez par l'associer à une autre carte de votre zone de jeu, comme indiqué ci-dessus. Puis, avant de la remplacer dans la zone de jeu centrale, prenez 1 carte face visible du jeu de base ou de l'Orient de niveau ● et placez-la dans votre zone de jeu. **N'en payez pas le coût, mais appliquez ses effets, le cas échéant.** Cette seconde carte ne compte pas comme un achat. Une fois les effets de cette seconde carte résolus, remplacez les 2 cartes dans la zone de jeu centrale.



Cette carte confère **2 bonus** de la couleur indiquée (ainsi, l'exemple à gauche confère 2 bonus blancs). **Cette carte compte néanmoins comme 1 seule carte pour toutes les autres conditions du jeu.**

#### Niveau ●●●



Quand vous achetez cette carte, avant de la remplacer dans la zone de jeu centrale, prenez 1 carte face visible du jeu de base ou de l'Orient de niveau ●● et placez-la dans votre zone de jeu. **N'en payez pas le coût, mais appliquez ses effets, le cas échéant.** Cette seconde carte ne compte pas comme un achat. Une fois les effets de cette seconde carte résolus, remplacez les 2 cartes dans la zone de jeu centrale.



N'utilisez pas de bonus et jetons pour acheter une telle carte quand vous effectuez l'action Acheter 1 carte Développement. À la place, vous devez défausser 2 cartes de la couleur indiquée de votre zone de jeu (ainsi, l'exemple à gauche indique que vous devez défausser 2 cartes noires). Si vous possédez des cartes de la couleur demandée, elles doivent être défaussées avant les autres cartes de cette couleur. Conservez vos tuiles Noble même si vous ne remplissez plus les conditions d'obtention après avoir défaussé. Les cartes défaussées sont remises dans la boîte et ne serviront plus lors de cette partie.

## LES BASTIONS

### Mise en place

Chaque joueur prend 3 bastions de la même couleur et les pose dans sa zone de jeu.

### Déroulement

**Chaque fois** que vous achetez une carte (de votre main ou de la zone de jeu centrale), vous devez choisir une des deux options suivantes (**AVANT** que la carte achetée ne soit remplacée dans la zone de jeu centrale) :

Placez ou déplacez un de **VOS bastions** sur une carte face visible dans la zone de jeu centrale, à condition qu'elle ne comporte pas de bastion **adverse**. En revanche, vous pouvez poser un bastion sur une carte qui comporte déjà un ou deux de vos bastions.

**OU**

Choisissez une carte comportant **1 bastion ADVERSE (ni plus ni moins) : retirez ce bastion et rendez-le à son propriétaire.**

Quand vous achetez ou réservez une carte comportant 1 ou plusieurs de vos bastions, récupérez ces derniers.

### Pouvoirs des bastions

**Présence :** une carte comportant 1 ou plusieurs bastions ne peut être achetée ou réservée que par le propriétaire de ces bastions.

**Conquête :** quand vos 3 bastions sont sur une même carte, vous pouvez acheter cette carte après votre action normale du tour en la payant au prix habituel. Récupérez vos bastions et remplacez la carte achetée dans la zone de jeu centrale.

Cet achat s'effectue avant la vérification du nombre de jetons dans votre zone jeu, et avant de vérifier l'obtention d'une tuile Noble ou d'une tuile Cité. Les jetons pris à votre tour ou la carte acquise peuvent être utilisés dans le cadre de cet achat.

Grâce à ce pouvoir, vous pouvez : acheter une autre carte dans le même tour ; prendre des jetons puis acheter une carte ; ou réserver une carte et acheter une carte.

**Exemple de tour :** Hannah a posé 2 de ses bastions sur la carte B. À son tour, elle achète la carte A (en dépensant les jetons requis) et pose son 3<sup>e</sup> bastion sur la carte B. Elle décide ensuite d'utiliser le pouvoir de Conquête : elle récupère ses bastions et achète la carte B. Enfin, elle pose 1 bastion sur la carte C et remplace les 2 cartes achetées.

