

Catherine et Marc ANDRÉ
Olivier DANCHIN

Splendor

KIDS

VOYAGE AU ROYAUME DE SPLENDOR



En tant que reine du royaume de Splendor, je vous confie une mission :
Livrer de la nourriture
aux habitants du Royaume !
Une fois votre mission accomplie,
je vous attends au palais pour vous
décorer de la médaille de Splendor.

RETROUVEZ LES
RÈGLES EN VIDÉO



bit.ly/3EIB8K9

POUR 2 À 4 JOUEURS

À PARTIR DE 6 ANS

DURÉE : 25 MINUTES

BUT DU JEU

Utilisez vos ressources pour nourrir les habitants en parcourant le royaume.

**Les voyageurs qui atteignent le palais de Splendor
avant la fermeture des portes remportent la partie.**

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

A 1 PLATEAU ROYAUME en 3 parties (recto/verso)
Placez le plateau *Royaume* au centre de la table, en choisissant aléatoirement les faces utilisées.
Pour une première partie, ou pour des parties plus courtes, retirez la partie centrale **A2**
et utilisez uniquement les 2 extrémités du plateau *Royaume* **A1** et **A3**.

B 4 PLATEAUX SAC
Chaque voyageur prend un plateau *Sac* et le pion *Voyageur* associé.

C 4 PIONS VOYAGEUR
Avant votre première partie, collez les autocollants sur les pions.
Chaque voyageur place son pion sur la case départ *Port* du plateau *Royaume*.

D 1 RÉSERVE DE RESSOURCES
Avant votre première partie, collez les autocollants sur leur emplacement
(voir schéma sur la planche des autocollants).

E 42 JETONS RESSOURCE
(Champignon 🍄, Pomme 🍏, Chou 🥬, Noisette 🌰, Eau 💧, Or 🪙)
Placez dans la *Réserve de Ressources* les 7 jetons *Pièce d'or*, et le reste
des jetons *Ressource* selon le nombre de voyageurs :
4 joueurs : 7 jetons *Ressource* de chaque couleur,
3 joueurs : 5 jetons *Ressource* de chaque couleur,
2 joueurs : 3 jetons *Ressource* de chaque couleur.



NOTE : Ces nombres sont rappelés sur la *Réserve de Ressources*. Les jetons restants sont rangés dans la boîte, ils ne serviront pas pour cette partie.

F 20 TUILES VILLE (4 par couleur, de forme carrée)
Mélangez-les et placez-les, face *ressource* cachée 🏠, en pile, à côté du plateau.

G LES PORTES DU PALAIS (à monter). Deux positions sont possibles : « *Portes ouvertes* » 🚪 ou « *Portes fermées* » 🚪.
La dernière personne à avoir vu une pierre précieuse (vraie ou non !) sera le premier joueur ou la première joueuse de la partie.
Placez les *Portes du Palais* à sa droite, en position « *Portes ouvertes* » 🚪.

H 4 MÉDAILLES DE LA REINE Placez-les en haut du plateau.



8 TUILES VILLAGE (de forme ronde). Seulement utilisées avec la règle spéciale *Mystères au royaume de Splendor* (voir en dernière page).



NOTE : Dans cette règle, le terme « voyageur » désigne indifféremment les joueuses et les joueurs.



DÉROULEMENT DU JEU

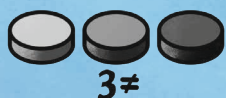
Les voyageurs vont jouer chacun leur tour, en commençant par le premier voyageur, et de

À son tour, un voyageur peut soit :

PRENDRE DES JETONS RESSOURCE

Dans la *Réserve de Ressources*, le voyageur prend :

3 jetons Ressource
de couleurs différentes



ou

2 jetons Ressource
de même couleur



ou

1 seul jeton
Pièce d'or (jaune)



Les jetons Ressource récupérés sont placés sur son plateau *Sac*.
Un voyageur ne peut jamais avoir plus de 8 jetons Ressource sur son plateau *Sac*.
S'il en a plus de 8 après avoir pris ou reçu des jetons, il remet ceux de son choix dans la *Réserve de Ressources*, pour n'en conserver que 8.

OU

DÉPLACER SON PION SUR

Le voyageur avance

Les ress

Les r

Les jetons Ressource utilisés
et remplacés dans

Si son pion *Voyageur* s'arrête
sur la tuile *Ville* (jaune)
Il retourne ensuite, face ressource

Puis c'est au tour du voyageur
situé à sa gauche de jouer.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU



3 ≠



À son tour, **Marc** prend 1 jeton Eau, 1 jeton Chou et 1 jeton Champignon dans la *Réserve de Ressources*.
Il a alors 9 ressources, il remet 1 jeton Noisette dans la *Réserve de Ressources* et garde les 8 autres sur son plateau *Sac*.

À son tour, **Catherine** prend 2 jetons Chou dans la *Réserve de Ressources* qu'elle ajoute sur son plateau *Sac*.

2 =



À son tour, **Olivier** prend 1 jeton *Pièce d'or* dans la *Réserve de Ressources*.

1



FIN DE LA PARTIE



Lorsqu'un pion *Voyageur* atteint le **Palais de Splendor**, le voyageur est immédiatement **décoré par la reine** !
Il reçoit 1 des *Médailles de la reine* qu'il choisit en haut du plateau de jeu.



Le premier voyageur à rejoindre le palais doit placer les **Portes du Palais** (situées à droite du premier voyageur de la partie) en position « **Portes fermées** ».

Cela indique que chaque joueur, entre le premier voyageur ayant atteint le palais et les **Portes du Palais**, va jouer un dernier tour, puis la partie s'achèvera. Ainsi, tous les voyageurs auront joué le même nombre de tours.

Tous les voyageurs qui ont **atteint le Palais de Splendor** (et donc ayant reçu une *Médaille de la reine*) sont **déclarés vainqueurs** !

ans le sens des aiguilles d'une montre.

LE PLATEAU



Le pion **Voyageur** avance sur **une seule** route. Pour cela, il doit utiliser les ressources indiquées sur la route que son pion *Voyageur* va parcourir. Les ressources utilisées pourront être livrées à une ville pour récupérer 1 tuile *Ville* ou à un village pour rejouer un tour .

Les ressources sont dépensées du plateau *Sac* du voyageur, soit sous forme de jetons *Ressource*, soit en utilisant les tuiles *Ville* .

Les jetons sont dépensés, et sont livrés à la *Réserve de Ressources*.

Les tuiles *Ville* utilisées sont retournées face *ressource cachée* mais conservées.

Chaque ressource nécessaire peut être remplacée par 1 *Pièce d'or* .
Le voyageur avance alors son pion *Voyageur* sur la route dont il a payé le coût.



Arrivé sur une ville, le voyageur prend immédiatement 1 nouvelle tuile de la pile, qu'il place, face visible, au-dessus de son plateau *Sac*. La tuile de ressource visible, toutes ses autres tuiles *Ville*

Si son pion *Voyageur* s'arrête sur un village, le voyageur rejoue immédiatement un nouveau tour .
(Il peut **Prendre des jetons Ressource** ou **Déplacer son pion sur le plateau**.)



À son tour, **Marc** veut avancer son pion jusqu'au prochain village. Il dépense 2 jetons *Champignon* et 1 jeton *Pomme* de son plateau *Sac* qu'il remet dans la *Réserve de Ressources*, puis il retourne sa tuile *Ville Noisette* face cachée. Il peut alors avancer son pion.



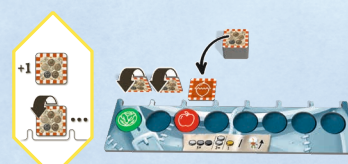
Grâce au village, il peut rejouer immédiatement et prend donc 2 jetons *Noisette* dans la *Réserve de Ressources*, puis les ajoute sur son plateau *Sac*.



À son tour, **Catherine** veut avancer son pion jusqu'à la prochaine ville. Elle dépense d'abord 2 jetons *Chou* et 2 jetons *Eau* dans la *Réserve de Ressources*, puis elle retourne sa tuile *Ville Eau* face cachée. Elle peut alors avancer son pion.



Enfin, en arrivant dans la ville, elle retourne ses 2 tuiles *Ville*, face visible, et elle en gagne une nouvelle de la pioche qu'elle ajoute au-dessus de son plateau *Sac*.



EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

- À son tour, **Marc** avance son pion jusqu'à une ville .
- Puis **Catherine** avance son pion jusqu'au *Palais de Splendor* . Elle est décorée par la reine, et choisit donc une *Médaille* . Puis les *Portes du Palais* commencent à se fermer : c'est le dernier tour.
- Olivier** joue le dernier, son pion atteint à son tour le *Palais de Splendor* , et il peut donc choisir une *Médaille* .
- C'est la fin de la partie, **Marc** ne peut pas rejouer, car il est placé à gauche des portes fermées. **Catherine** et **Olivier** se partagent la victoire .



MYSTÈRES AU ROYAUME DE SPLENDOR

Lorsque vous serez des voyageurs aguerris, appliquez les règles suivantes :

MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, utilisez les 3 parties du plateau *Royaume*.

Placez sur tous les villages 🐘 de la partie centrale des tuiles *Village*, face cachée 🐘, tirées au hasard.

Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte, sans les regarder.

Prenez 3 tuiles *Ville* 🏠 sur le dessus de la pile et placez-les, face visible, à côté de la pioche de tuiles *Ville*, pour former le **Marché** (exemple : 🏠 🏠 🏠).

RÈGLES ADDITIONNELLES

PRISE DES TUILES VILLE

Lorsqu'un voyageur prend 1 tuile *Ville* 🏠 (n'importe où sur le plateau), il peut :

- soit prendre la première tuile *Ville* face cachée 🐘 de la pioche,
- soit en choisir 1 parmi les 3 face visible du **Marché** 🏠 🏠 🏠.

S'il prend 1 tuile du *Marché*, il doit la remplacer immédiatement par la première tuile *Ville* de la pioche, face visible.

EFFETS DES TUILES VILLAGE

Lorsqu'un pion *Voyageur* arrive sur un village 🐘 du plateau central, si la tuile *Village* 🐘 n'a pas encore été révélée, il la retourne et applique son effet tout de suite, puis il remet la tuile *Village* dans la boîte (sauf « *Trésor* » et « *Joyau de la reine* »).

Après avoir appliqué l'effet de la tuile *Village*, le voyageur profite de l'effet du village : il peut jouer un nouveau tour 🔄.



TORNADE (1x)

Le marché s'envole ! Les **3 tuiles du Marché** (les tuiles face visible à côté de la pioche de tuiles *Ville*) sont remises dans la boîte de jeu. Jusqu'à la fin de la partie, les tuiles *Ville* récupérées sont prises face cachée sur le dessus de la pioche.



TRÉSOR (2x)

Le voyageur actif place la tuile *Trésor* sur un emplacement de jeton de son plateau *Sac*. Il pourra la dépenser comme 1 jeton *Pièce d'or*. Tant qu'il n'aura pas utilisé cette tuile *Trésor*, le voyageur ne pourra conserver sur son plateau que 7 jetons *Ressource*.



SÉCHERESSE (2x)

Tous les voyageurs avec **plus de 5 jetons Ressource** doivent **défausser** des jetons *Ressource* pour en conserver au **maximum 5**.



VOLEUR AU GRAND CŒUR (2x)

Un voleur sévit dans ce village ! Le voyageur actif choisit **1 de ses jetons Ressource** et le **donne au voyageur de son choix**.



JOYAU DE LA REINE (1x)

Dans ce village se trouve le joyau perdu de la reine ! Le voyageur actif prend la tuile *Joyau de la reine* et la place près de son plateau *Sac*. À la fin de la partie, **si** le voyageur qui possède le *Joyau de la reine* a atteint le *Palais de Splendor*, il remporte **seul** la partie.



MERCI ! à tous les enfants, petits et grands, qui ont participé aux tests de ce jeu.

© 2025, Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.
Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur : et sur spacecow.fr.



Adresses sur quefaire.demesdechets.fr

Splendor™ est un jeu de
Marc André édité par



asmodee
KIDS