

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 da

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)



OU

DÉPLACER SON PION SUR

Le voyageur avance

Les ress

Les r

Les jetons Ressource utilisés et replacés dans

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.

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

Si son pion Voyageur s'arrête sur une tuile Ville sur le dessus de laquelle il retourne ensuite, face ress

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU



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.



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



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 son pion 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* .

sont dépensés, dans 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 cout.



sur une ville, le voyageur prend immédiatement 1 nouvelle tuile, qu'il place, face visible, au-dessus de son plateau *Sac*. La source 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 **1**.
- Puis **Catherine** avance son pion jusqu'au *Palais de Splendor* **2A**. Elle est décorée par la reine, et choisit donc une *Médaille* **2B**. Puis les *Portes du Palais* commencent à se fermer **2C** : c'est le dernier tour.
- Olivier** joue le dernier, son pion atteint à son tour le *Palais de Splendor* **3A**, et il peut donc choisir une *Médaille* **3B**.
- 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**.



VOEUR 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 : [Instagram](#) [Facebook](#) et sur [spacecow.fr](#).



Splendor™ est un jeu de
Marc André édité par



asmodee
KIDS