

Un juego de Marc André

Cities of Splendor™ *Expansiones*

Las ciudades de Splendor brillan alrededor de todo el mundo, mientras que las riquezas de Oriente ofrecen nuevas oportunidades a todos.



Estas cuatro expansiones se juegan de forma independiente.



Indicador de jugador inicial

Coloca este indicador frente al jugador inicial para recordar que el jugador sentado a su derecha será el último en jugar al final de la partida.



Ciudades

Brujas, Lyon, Lisboa, Sevilla, Venecia, Florencia y Pisa: cada ciudad quiere realizar una obra maestra de la joyería y todas están derrochando sus riquezas en este empeño. ¿Serás capaz de satisfacer esta demencial demanda?



*Os recomendamos jugar en primer lugar con esta expansión.
Cambia la condición de victoria del juego y alienta la competición entre los jugadores.*

Preparación

No uses las cartas de noble.

En su lugar, baraja las cartas de ciudad y coloca 3 de ellas (sea cual sea el número de jugadores) en cualquiera de sus caras, al azar.

Las otras cartas de ciudad no se usarán durante la partida, así que se retiran del juego.

Reglas adicionales

Al final de tu turno, coge automáticamente una carta de ciudad si cumples sus requisitos:

Tienes un número de puntos de prestigio igual o superior al valor mostrado en las cartas.



Tienes al menos la cantidad y tipo de bonus mostrados en la carta (al igual que en las cartas de noble).

Material



• 7 cartas de ciudad de doble cara

Ejemplos



Debes tener al menos 13 puntos de prestigio, 4 bonus rojos y 3 bonus negros.



Debes tener al menos 15 puntos de prestigio, y 5 bonus del mismo tipo (5 bonus azules, por ejemplo).



Debes tener al menos 14 puntos de prestigio, 4 bonus verdes y 4 bonus de un mismo color diferente (4 bonus negros, por ejemplo).

Nota: Si cumples los requisitos de varias cartas de ciudad, elige una (y solo una) de ellas. Conserva esta carta hasta el final de la partida.

Cuando un jugador coge una carta de ciudad, completa la ronda actual. Al final de esa ronda, si solo un jugador cogió una carta de ciudad, gana la partida. Si varios jugadores cogieron una carta de ciudad, aquel de estos que tenga el mayor número de puntos de prestigio es el ganador.

Puestos Comerciales

Con el descubrimiento de rutas marítimas que llegan hasta la India, cada gremio establece puestos comerciales a lo largo del nuevo territorio.
¿Quién se adaptará mejor y más rápidamente a las nuevas leyes del comercio internacional?



Esta expansión reduce ligeramente la duración de las partidas proporcionando poderes a los jugadores. ¡Cuidado con tus adversarios!

Preparación

Coloca el tablero al alcance de todos los jugadores (a).
Cada jugador coge 5 escudos de armas idénticos (b).



Material



- 1 tablero de "Ruta al Oriente"
- 20 escudos de armas (5 por color)



Reglas adicionales

Al final de tu turno (inmediatamente después de la posible visita de un noble), si cumples los requisitos (c) de un poder (d), coloca uno de tus escudos de armas sobre este, en su correspondiente espacio. Te beneficias del poder hasta el final de la partida.



⊕ Descripción de los poderes

Requisito

Poder



Requisito: Debes tener 3 bonus rojos y 1 bonus blanco.

Poder: Después de que compres 1 carta de desarrollo, coge 1 ficha de piedras preciosas. No cojas una ficha en el mismo turno en el que colocas tu escudo de armas. Debes coger la ficha antes de reemplazar la carta. Puedes coger una de las fichas que acabas de gastar.



Requisito: Debes tener 2 bonus blancos.

Poder: Cuando coges 2 fichas de piedras preciosas del mismo color, coge 1 ficha de piedras preciosas de **otro** color.

Como siempre, coger 2 fichas de piedras preciosas del mismo color solo es posible si hay al menos 4 fichas de ese color disponibles.



Requisito: Debes tener 3 bonus azules y 1 bonus negro.

Poder: Cada una de tus fichas de oro vale 2 fichas de piedras preciosas del **mismo** color. Te beneficias de este poder cuando compras una carta. Cada una de tus fichas de oro sigue contando como 1 ficha a efectos del límite de 10 fichas que puedes tener al final de tu turno.



Requisito: Debes tener 5 bonus verdes y 1 carta de noble.

Poder: 5 puntos de prestigio.

Esto puede provocar el fin de la partida (al igual que la adquisición de un noble o de otra carta). Solo te puedes beneficiar de este poder una vez, aunque tengas varios nobles.



Requisito: Debes tener 3 bonus negros.

Poder: 1 punto de prestigio por **cada uno** de los escudos de armas que tengas sobre el tablero.

Esto puede provocar el fin de la partida (al igual que la adquisición de un noble o de otra carta).

⊕ Ejemplo

El jugador rojo tiene 15 puntos de prestigio:

- 3 por su noble
- 5 por sus cartas
- 5 por el penúltimo poder
- 2 por el último poder (tiene 2 escudos de armas sobre los dos últimos espacios)



El Oriente

*El Oriente está abriendo sus riquezas al mundo, y muchos se interesan por su exotismo.
¿Serás capaz de transformar tu imperio comercial en estos tiempos de cambios?*



Las cartas de esta expansión hacen de los nobles el centro de nuevas estrategias: encuentra la forma de conseguirlos antes, o de reservarlos, o de hacer que tus cartas sigan beneficiándote cuando ya se hayan ido.

Preparación

Baraja las 10 nuevas cartas de nivel 1 (○), muestra 2 de ellas, y colócalas a la derecha de las cartas de la caja del juego básico. Después coloca las 8 cartas de Oriente restantes en un mazo, a la derecha.

Repite este mismo proceso con las cartas de Oriente de nivel 2 (○○) y nivel 3 (○○○) en sus respectivas filas.

Reglas adicionales

Material



- 30 cartas de desarrollo de Oriente (10 por nivel)



Juego básico

El Oriente

Reemplaza cualquier carta comprada o reservada por una carta de su correspondiente mazo. De este modo, en todo momento de la partida debe haber 4 cartas del juego básico y 2 cartas de Oriente de cada nivel boca arriba (a menos que el mazo en cuestión se haya agotado, en cuyo caso los espacios vacíos siguen vacíos).

Descripción de las cartas de Oriente

Nivel 1



Esta carta vale **2 fichas de oro** (no cojas las fichas, ya que no cuentan para tu límite de 10 fichas) y puede gastarse durante una sola compra. Cada una de estas fichas de oro puede reemplazar cualquier color. Si solo usas una, la segunda se pierde. Esta carta, una vez gastada, se descarta (devuélvela a la caja del juego) y deja tener efecto alguno.



Empareja de forma inmediata y permanente esta carta con una carta que hayas adquirido previamente. Esta carta vale **1 bonus que coincida** con el bonus de la carta con la que ha sido emparejada. No puedes comprar esta carta si no tienes al menos una carta con un bonus de piedras preciosas.

Nota: Debes emparejar esta carta antes de reemplazarla.



Nivel 2



Empareja de forma inmediata y permanente esta carta con una carta que hayas adquirido previamente (ver más arriba), **después** coge una carta **boca arriba** de nivel 1 (○) (del juego básico o de Oriente) y finalmente colócala frente a ti **sin coste alguno**.



Esta carta vale **2 bonus** del color indicado. Estos bonus se tienen en cuenta a la hora de comprar nuevas cartas, recibir visitas de nobles y descartarse (ver cartas de nivel 3).



Reservar un noble. Coge un noble a tu elección entre los disponibles y colócalo boca abajo frente a ti: a partir de este momento, solo tú puedes ser visitado por este noble (si cumples los requisitos).

No ganas una ficha de oro. No hay límite al número de cartas de noble que puedes reservar.



Nivel 3



Coge una carta **boca arriba** de nivel 2 (○○) (del juego básico o de Oriente) y colócala frente a ti **sin coste alguno**.



Para comprar una de estas cartas debes **descartar 2 bonus** del color indicado que hayas adquirido previamente (devuélvelos a la caja del juego).

No puedes descartar cartas reservadas. Como prioridad, debes descartar las cartas que muestren el  asociado a este color, si tienes alguna.



Fortalezas

Mientras las grandes ciudades establecen colonias comerciales, los riesgos y las tensiones aumentan. Cada gremio construye fortalezas para proteger sus ganancias de las ambiciones ajenas y facilitar su expansión.



Esta expansión añade más interacción al juego y puede prolongar un poco las partidas. Encuentra el equilibrio perfecto entre ralentizar a tus adversarios y acelerar tus propias adquisiciones.

⊕ Preparación

Cada jugador coge 3 fortalezas del mismo color y las coloca frente a sí.

⊕ Reglas adicionales

Cada vez que compres una carta (de tu mano o de la mesa), debes elegir una de las siguientes dos opciones (**ANTES** de que reemplaces la carta comprada):

Material



- 12 fortalezas (3 por color)

Coloca o mueve una de TUS fortalezas sobre una de las cartas que hay boca arriba sobre la mesa, a no ser que esta tenga ya encima una fortaleza de otro color. Sí puedes colocar una fortaleza sobre una carta que tenga ya encima una o dos de tus fortalezas.

○ bien

Retira una fortaleza de otro jugador de una carta que haya sobre la mesa y devuélvesela a su propietario.

⊕ Poderes de las fortalezas

Poder de ocupación: Una carta sobre la que se coloque una fortaleza solo puede ser comprada o reservada por el propietario de esa fortaleza. En ambos casos, el jugador recoge la fortaleza (o fortalezas) que haya colocado sobre esa carta.

Poder de conquista: Mientras tus 3 fortalezas estén sobre la misma carta, puedes comprar esta carta **después de tu acción** (ya cogieses fichas de piedras preciosas, o reservases o comprases 1 carta de desarrollo). Debes pagar la carta, recoger tus fortalezas y entonces colocar o retirar una fortaleza **antes** de reemplazar la carta comprada.

Nota: Esta compra debe realizarse antes de que un noble te visite y antes de comprobar el número de fichas.



⊕ Ejemplo de un turno



El jugador rojo compra una nueva carta (a). Coloca su tercera fortaleza sobre la carta que tiene las otras dos (b).

1

2

La carta comprada es reemplazada (c).



Entonces, el jugador elige beneficiarse del poder de conquista. Compra la carta (d), recupera sus 3 fortalezas, y después decide color una (e) sobre la carta que se reveló en 2.

3

4

La segunda carta comprada es reemplazada (f).

