Splendor Duel



Reglas del juego

Como maestro de un gremio de joyeros, elaboras majestuosas alhajas de excelsa calidad para monarcas y otros poderosos líderes del Renacimiento a fin de aumentar tu prestigio y tu fortuna. ¡Sin embargo, tienes un ambicioso rival, así que es el momento de demostrar tu valía!

CONTENIDO

- **A** 1 tarjeta de victoria
- **B** 67 cartas de Joya divididas en tres niveles (●; ●●; ●●●)
- **C** 1 bolsa
- **D** 3 pergaminos de Privilegio
- **E** 25 fichas: 4 de cada uno de los cinco colores de Gema (azul, blanco, verde, negro y rojo), 2 de Perla y 3 de Oro.
- **F** 1 tablero
- **G** 4 cartas de la Realeza

PREPARACIÓN

1. Baraja los tres mazos de cartas de Joya por separado. A continuación, coloca los mazos formando una columna: las cartas de nivel 1 en la posición inferior, las cartas de nivel 2 en la central y las cartas de nivel 3 en la superior.
2. Revela: 3 cartas de nivel 3 (●●●)
   4 cartas de nivel 2 (●●)
   5 cartas de nivel 1 (●) de manera que formes una pirámide debajo de la tarjeta de victoria.
3. Coloca el tablero bajo la pirámide que acabas de formar y pon sobre él 25 fichas al azar empezando por el espacio central y siguiendo la espiral impresa.
4. Coloca los 3 pergaminos de Privilegio por encima del tablero.
5. Coloca las 4 cartas de la Realeza por debajo del tablero.
6. El jugador inicial se escoge al azar. Una vez escogido, **su oponente toma 1 Privilegio y lo coloca frente a sí**.




A
B
C
D
E
F
1
2
3
4
Splendor Duel
20
10 ×
10

RESUMEN DE UNA PARTIDA

Los jugadores se alternan para llevar a cabo turnos hasta que se active el final de la partida. En su turno, cada jugador toma fichas del tablero o usa las que ya tenga para comprar cartas de Joya, las cuales le conceden los puntos de Prestigio y las Coronas que necesita para ganar. Además, esas cartas proporcionan capacidades especiales y bonificaciones que reducen el coste de compra de futuras cartas de Joya.

Para ganar, los jugadores deben cumplir una de las tres condiciones que se indican en la tarjeta de victoria.

TURNO DEL JUGADOR

En su turno, cada jugador realiza en primer lugar y en el orden en que se muestran aquí las dos acciones opcionales, una de ellas o ninguna de ellas. Hecho esto, debe realizar una acción obligatoria.

Acciones opcionales

1 – Usar Privilegios

El jugador devuelve 1 o más Privilegios a su lugar (por encima del tablero). Por cada Privilegio que devuelva, el jugador toma del tablero 1 ficha de Gema o de Perla a su elección. **Esta acción no puede realizarse para tomar 1 ficha de Oro**.

Las fichas de cada jugador deben estar a la vista de su oponente en todo momento. Lo recomendable es que se ordenen en pilas según su color.

2 – Reponer el tablero

Esta acción no puede realizarse si la bolsa está vacía. El jugador mezcla las fichas que haya dentro de la bolsa y las va poniendo sobre los espacios del tablero que estén vacíos, empezando por el espacio central y siguiendo la espiral impresa, hasta que no queden fichas en la bolsa. **A continuación, su oponente toma 1 Privilegio**.



Importante: en el transcurso de la partida, si un jugador debe tomar 1 Privilegio y no queda ninguno en su lugar, toma 1 de los que tenga su oponente. Si un jugador tiene los 3 Privilegios y debe tomar otro, no ocurre nada.

Acción obligatoria

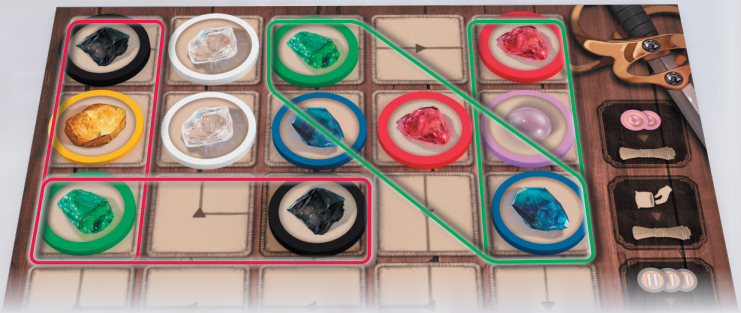
Cada jugador debe realizar **una de las siguientes tres acciones**:

- Tomar hasta 3 fichas.
- Tomar 1 ficha de Oro y reservar 1 carta de Joya.
- Tomar 1 carta de Joya.

Caso especial: si un jugador no puede realizar ninguna de las acciones obligatorias, debe realizar la acción opcional «Reponer el tablero» antes de escoger su acción obligatoria.

Tomar hasta 3 fichas

El jugador toma del tablero hasta 3 fichas de Gema o de Perla que estén adyacentes, es decir, que las fichas deben formar una hilera horizontal, vertical o diagonal sin interrupciones. También es posible tomar 2 fichas que estén adyacentes o incluso 1 sola ficha; sin embargo, **no pueden tomarse fichas de Oro al realizar esta acción**.



Ejemplos: *el jugador puede tomar cualquiera de los grupos de fichas enmarcados en verde. Por el contrario, no puede tomar ninguno de los grupos de fichas enmarcados en rojo porque la hilera del grupo vertical está interrumpida por 1 ficha de Oro y la del grupo horizontal lo está por un espacio vacío.*

Si un jugador realiza esta acción para tomar **3 fichas del mismo color** o bien **2 fichas de Perla**, su oponente toma 1 Privilegio.



Tomar 1 ficha de Oro y reservar 1 carta de Joya

El jugador no puede realizar esta acción si no hay fichas de Oro sobre el tablero o si ya tiene 3 cartas reservadas.

En primer lugar, el jugador toma del tablero 1 ficha de Oro a su elección y, a continuación, tiene que hacer una de las siguientes acciones:

Tomar de la pirámide 1 carta de Joya a su elección.

O BIEN

Robar la primera carta de uno de los tres mazos (●; ●●; ●●●).

Cada jugador no puede tener más de 3 cartas reservadas, las cuales debe mantener ocultas de la vista de su oponente, ya sea dejándolas bocabajo frente a sí o quedándoselas en la mano. Los jugadores pueden mirar en todo momento las cartas que tengan reservadas.

Esta acción es la única forma de tomar 1 ficha de Oro. Las cartas reservadas, al igual que las cartas de la pirámide, no tienen efecto alguno hasta que se compran. Además, no hay ninguna penalización por seguir teniendo cartas reservadas al final de la partida.

Cuando un jugador reserva 1 carta de la pirámide, la repone robando 1 nueva carta del mazo correspondiente y colocándola bocarriba en el lugar que ocupaba la carta reservada. Si el mazo correspondiente está agotado, la carta no se repone.

Comprar 1 carta de Joya

El jugador escoge 1 carta de la pirámide o de las que tenga reservadas, paga su coste en fichas (que se muestra en la esquina inferior izquierda de la carta) y la coloca bocarriba frente a sí. Las fichas de Oro son comodines, de manera que pueden usarse en sustitución de cualquier ficha de Gema o de Perla. **Las fichas usadas para comprar cartas se meten en la bolsa.**

Después de comprar una carta de Gema, esta concede al jugador las bonificaciones que se muestren en su esquina superior derecha. Cada una de esas bonificaciones reduce el coste de otras cartas que se compren más adelante.

Por ejemplo, al comprar la carta de la derecha, el jugador reduce en 1 ficha de Gema verde el coste de todas las cartas que compre a partir de ese momento.



Algunas cartas de Joya tienen dos bonificaciones, por lo que conceden una reducción de 2 fichas. Otras no tienen bonificaciones, así que no conceden ninguna reducción.

Existe la posibilidad de tener bonificaciones suficientes para reducir a 0 fichas el coste de una carta. Sin embargo, no se puede reducir por debajo de 0 el coste de ninguna carta, lo que implica que los jugadores no pueden obtener fichas al comprar cartas.

No hay bonificaciones de Perla.

Cada jugador coloca frente a sí las cartas que ha comprado ordenándolas según el color de sus bonificaciones y puede solaparlas para que ocupen menos espacio. Sin embargo, la parte superior de las cartas (donde se muestran los puntos, las Coronas y las bonificaciones) debe permanecer visible.



Ejemplo: *Julia tiene 6 bonificaciones (3 rojas, 2 azules y 1 verde) y quiere comprar la carta blanca, que cuesta 3 fichas azules, 5 rojas, 3 negras y 1 Perla. Sin embargo, gracias a sus bonificaciones, solo tiene que pagar 1 ficha azul, 2 rojas, 3 negras y 1 Perla para comprar la carta blanca. Por último, mete en la bolsa las fichas que ha usado.*

Cuando un jugador compra 1 carta de la pirámide, la repone robando 1 nueva carta del mazo correspondiente y colocándola bocarriba en el lugar que ocupaba la carta comprada. Si el mazo correspondiente está agotado, la carta no se repone.

CAPACIDADES DE CARTA

Cada vez que un jugador compre 1 carta que tenga una capacidad, el efecto de tal capacidad se resuelve en ese mismo momento:

: Juega otro turno inmediatamente después de que termines este.

: Coloca esta carta de forma que solape una carta de Joya que muestre una bonificación (tal y como se ve en la imagen de la derecha). Trata la bonificación de esta carta como si fuera del mismo color que la de la carta que está solapando.



Los jugadores que no tengan ninguna carta que muestre una bonificación no pueden comprar esta carta.

: Toma del tablero 1 ficha cuyo color coincida con el color de esta carta. Si no quedan fichas del mismo color que esta carta en el tablero, ignora este efecto.

: Toma 1 Privilegio. Si no hay ninguno disponible, toma 1 de tu oponente.

: Toma 1 ficha de Gema o de Perla de tu oponente. Si tu oponente no tiene fichas de esos tipos, ignora este efecto. No puedes tomar 1 ficha de Oro de tu oponente.

CORONAS

La parte superior de algunas cartas de Joya muestra 1 o más Coronas.

- Cuando un jugador consigue su tercera Corona, toma 1 de las cartas de la Realeza disponibles y resuelve su capacidad.
- Cuando un jugador consigue su sexta Corona, toma 1 de las cartas de la Realeza disponibles y resuelve su capacidad.

Tomar 1 carta de la Realeza no es una acción. Los jugadores colocan sus cartas de la Realeza junto a sus cartas de Joya.





Ejemplo: *al comprar la carta blanca, Julia consigue su tercera Corona, lo que le permite tomar 1 de las cartas de la Realeza disponibles. La carta que toma le concede 1 Privilegio y 2 puntos de Prestigio.*

FINAL DEL TURNO DE JUGADOR

Después de completar su acción obligatoria, el jugador cuenta sus fichas (Gemas, Perlas y Oro) y, si tiene más de 10 fichas en total, ha de devolver a la bolsa tantas de sus fichas a su elección como sea necesario para quedarse con 10.

Por último, el jugador comprueba si cumple alguna de las tres condiciones de victoria. Si es así, ¡ha ganado la partida! De lo contrario, el turno de su oponente empieza.

CONDICIONES DE VICTORIA

Si uno de los jugadores cumple una o más de las condiciones de victoria al final de su turno, la partida termina inmediatamente.

1. ¡Si uno de los jugadores tiene 20 o más puntos de Prestigio, gana la partida!

2. ¡Si uno de los jugadores tiene 10 o más Coronas, gana la partida!

3. ¡Si uno de los jugadores tiene 10 o más puntos de Prestigio en cartas con bonificaciones del mismo color, gana la partida! Se considera que las cartas son del mismo color que las cartas con las que están agrupadas, tal y como puede verse en el ejemplo de la derecha. Las cartas sin bonificaciones no se tienen en cuenta para esta condición.



REGLAS QUE CONVIENE RECORDAR

- El jugador inicial se escoge al azar y, a continuación, su oponente toma 1 Privilegio.
- Si un jugador debe tomar 1 Privilegio y no hay ninguno disponible, toma 1 de su oponente.
- Las fichas de Oro son comodines, de manera que pueden usarse en sustitución de cualquier ficha de Gema o de Perla.
- «Tomar 1 ficha de Oro y reservar 1 carta de Joya» es la única forma de conseguir 1 ficha de Oro.
- Los jugadores no pueden realizar la acción «Tomar 1 ficha de Oro y reservar 1 carta de Joya» si no hay fichas de Oro sobre el tablero o si ya tienen 3 cartas reservadas.
- No hay ninguna penalización por seguir teniendo cartas reservadas al final de la partida.
- Los jugadores que no tengan ninguna carta que muestre una bonificación no pueden comprar cartas.
- Los jugadores pueden tener más de 10 fichas durante su turno, pero han de devolver a la bolsa tantas de sus fichas a su elección como sea necesario para quedarse con 10 al final de su turno.
- Si uno de los jugadores cumple una o más de las condiciones de victoria, ¡el juego termina inmediatamente y gana la partida!

DAVIDE TOSELLO



El italiano Davide Tosello nació en 1978 y siempre se ha sentido atraído por todo lo relacionado con la ilustración. Gracias a sus diversas colaboraciones, ha tenido la oportunidad de desarrollar ese estilo suyo tan peculiar y que lo ha convertido en uno de los artistas más consumados del ramo. Además, es un perfeccionista, de manera que nunca descuida ningún aspecto de su trabajo, ya esté esbozando, dibujando o coloreando. Su estilo, fresco y moderno, atrajo la atención del mercado internacional con rapidez y se pasó del mundo de los videojuegos al de los juegos de tablero, en el que se introdujo haciendo gala desde el primer momento de una extrema madurez profesional. De esta forma, ha colaborado en muchos proyectos de prestigio, como *Orbis* (de Space Cowboys) o *Genios Victorianos*, *Fairy Tale Inn* y *El Sheriff de Nottingham 2ª Edición* (de CMON).

También es el guionista, dibujante y colorista de la trilogía de cómics *BLUE in the Land of Dreams*, publicada en Francia por *Éditions Glénat/Vent d'Ouest* y traducida al italiano y distribuida en Italia en 2020 (*BLUE nella Terra dei Sogni – Edizioni Star Comics*). Visto esto, uno no puede evitar preguntarse qué hace Davide Tosello cuando no está trabajando... ¡Pues es muy sencillo!: se dedica a intentar poner orden en las mil y una historias en las que le gustaría trabajar.

MARC ANDRÉ



Llevo siendo un apasionado de los juegos desde mi más tierna infancia, pero no fue hasta cumplir los catorce que descubrí el placer de diseñar (o, más bien, modificar) juegos y pude comprobar que esa era la mejor manera de expresar mi creatividad. Sin embargo, tardé varias décadas en involucrarme realmente en el ámbito del diseño de juegos y fue el éxito de *Splendor* en 2014 lo que acabó convirtiéndome en un diseñador de juegos profesional. Tras la expansión *Cities of Splendor* y el juego *Splendor Marvel*, *Splendor Duel* es la última incorporación a la línea de juegos *Splendor*; y, para sacar provecho de la experiencia de otro diseñador (en concreto, de la de uno al que le gustaran especialmente los juegos para dos jugadores), invité a mi amigo Bruno Cathala a acompañarme en esta bonita aventura. De hecho, quiero darle las gracias a Bruno por sus ideas y su incombustible entusiasmo; y también querría darles las gracias a François Doucet y Maxence Falempin, del estudio *SPACE Cowboys*, por la atención y el apoyo que nos han dispensado a lo largo del desarrollo de *Splendor Duel*. Por último, doy las gracias a los jugadores de todo el mundo que comparten de manera entusiasta su pasión por los juegos: es a ellos a quienes dedico esta obra.

BRUNO CATHALA



2002: Publicación de mis primeros juegos. ¡Oye, eran juegos para dos jugadores!

2022: Publicación de *Splendor Duel* (Gracias, Marc, por invitarme). ¡Eh, otro juego para dos jugadores!

Veinte años de creaciones lúdicas, dudas y esperanzas con un solo *leitmotiv*: seguir siempre mis anhelos y mi pasión: trabajar en EL juego al que quiero jugar en cada momento concreto e intentar compartirlo con la mayor cantidad de gente posible.

Y no me ha estado yendo mal del todo: *Mr. Jack*, *Shadows over Camelot*, *Cyclades*, *Five Tribes*, *Kingdomino* y *7 Wonders Duel*, por nombrar solo unos pocos.

AYUDA

Este producto se ha fabricado con el mayor esmero posible. Sin embargo, si tienes algún problema con tu juego, te agradeceríamos que contactases con nuestro Servicio de Atención al Cliente en **soporte.asmodee.es** y resolveremos tu problema a la mayor brevedad.

Splendor Duel ha sido publicado por Asmodee Group – SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt – Francia
© 2022 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.
Traducción: J. Ignacio Candil
Revisión: Joaquín C. Martín-Rayo
Entérate de las últimas noticias sobre *Splendor Duel* y SPACE Cowboys en www.spacecowboys.fr, SpaceCowboysFR, space_cowboys_officiel y SpaceCowboys1.

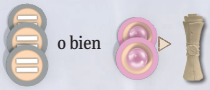
RESUMEN DE LAS REGLAS

1 – Acciones opcionales:



- Usa 1 Privilegio para tomar una ficha que no sea de Oro. Puedes hacerlo más de una vez.
- Repón los espacios vacíos del tablero y, a continuación, tu oponente toma 1 Privilegio.

2 – Realiza una de las siguientes acciones obligatorias:



- Toma hasta 3 fichas que no sean de Oro y que estén adyacentes formando una línea, columna o diagonal sin interrupciones. Si las 3 fichas son idénticas o 2 de ellas son Perlas, tu oponente toma 1 Privilegio.
- Toma 1 ficha de Oro y, a continuación, reserva 1 carta. No puedes realizar esta acción si no hay fichas de Oro sobre el tablero o si ya tienes 3 cartas reservadas.
- Compra 1 carta de la pirámide o 1 de las que tengas reservadas pagando su coste, pero restándole las bonificaciones de las cartas que ya tengas compradas.

3 – Cada vez que compres una nueva carta, resuelve su capacidad (si es que tiene alguna):

- Juega otro turno.
- Toma del tablero 1 ficha cuyo color coincida con el de esta carta.
- Copia el color de una bonificación que hayas comprado previamente.
- Toma 1 Privilegio.
- Toma 1 ficha de tu oponente que no sea de Oro.

4 – Cuando consigas tu tercera y tu sexta Corona: toma 1 carta de la Realeza.

5 – Límite de 10 fichas por jugador entre cada turno.

6 – Final de la partida y condiciones de victoria:



- 20 puntos de Prestigio, **O BIEN**
- 10 Coronas, **O BIEN**
- 10 puntos de Prestigio en cartas con bonificaciones de un mismo color.

¡Descubre más juegos de nuestra gama 2 *para dos jugadores!*

