

# Marc André Splendor™

¡Conviértete en maestro de un gremio de artesanos y prospera a lo largo de la Ruta de la seda!

## ¡ACUMULA riquezas!

Durante la partida, reúnes fichas (que representan Oro y Gemas) y usas esos tesoros para **adquirir cartas de Desarrollo**. Cada una de esas cartas representa un paso adelante en tu búsqueda de riquezas, ya que aumenta tus recursos y te permite conseguir nuevas cartas de una manera más fácil y a un coste menor.

## Ejerce TU INFLUENCIA...

Persuade a Nobles y consigue sus **puntos de Prestigio**. Sé el primero en cumplir sus requisitos mediante la **adquisición de cartas de Desarrollo** de los colores que ellos especifiquen.

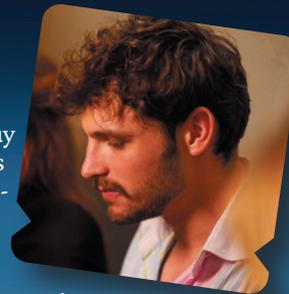
## FUNDA un prestigioso IMPERIO COMERCIAL

El final de la partida se activa en cuanto un jugador llega a **15 puntos de Prestigio**, tras lo cual el mercader más prestigioso es coronado como **vencedor**.



### 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 los juegos *Splendor Marvel* y *Splendor Duel*, esta nueva y renovada versión de *Splendor* conmemora el 10º aniversario del juego.

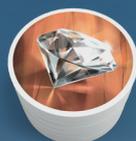


### Paul VÉRITÉ

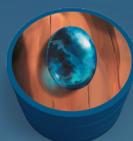
Me encanta contar historias a través del arte, ya que puedes decir mucho con muy poco. Creo que la pasión por los pinceles me viene de lo maravilloso que me resulta contemplar los colores más sutiles, los ambientes o la multitud de diferencias que hay entre unas gentes y otras. A esto hay que añadir mi ferviente pasión por los juegos: sea de una forma u otra, jugar a juegos siempre me proporciona la distensión, el sosiego y la inspiración que tanto me gustan. Ilustrar esta nueva versión de *Splendor* supone combinar todos esos elementos en un único proyecto... ¡Qué placer el haber trabajado en desvelar los muchos aspectos enriquecedores que alberga!

## CONTENIDO

### 40 fichas



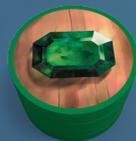
7 fichas de Diamante (blancas)



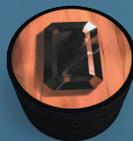
7 fichas de Zafiro (azules)



7 fichas de Rubí (rojas)



7 fichas de Esmeralda (verdes)



7 fichas de Ónice (negras)



5 fichas de Oro (amarillas)

### 90 cartas de Desarrollo



40 cartas de nivel 1



30 cartas de nivel 2



20 cartas de nivel 3



10 Iosetas de Noble



1 marcador de Jugador inicial

## DESCUBRE LOS MEJORES JUEGOS DE MESA

◆ Juega a **Splendor gratis** con jugadores de todo el mundo usando la plataforma **BOARD GAME ARENA**.



¡Usa este código único para **DESBLOQUEAR** tus fantásticas **recompensas** !



Únete a nuestra comunidad y consigue **RECOMPENSAS EXCLUSIVAS**.

[gift.unboxnow.com/splendor](https://gift.unboxnow.com/splendor)

Escanea este código QR **PARA APRENDER CÓMO SE JUEGA**



[rules.unboxnow.com/splendor](https://rules.unboxnow.com/splendor)

[www.unboxnow.com](https://www.unboxnow.com)



### ¿NECESITAS AYUDA?

Si, a pesar de todo el cuidado que hemos puesto en la fabricación de este juego, le falta algún componente o alguno está dañado, ponte en contacto con el equipo de atención al cliente de **Asmodee**, nuestro distribuidor, en [comunicacion@asmodee.es](mailto:comunicacion@asmodee.es).

Procuraremos resolver tu problema en un plazo de tiempo razonable.

Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. ATENCIÓN: No apropiado para menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.

SPACE Cowboys / Asmodee Group, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt Francia • © 2024 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados. Todas las noticias más recientes sobre *SPLENDOR* y SPACE Cowboys pueden consultarse en [www.spacecowboys.fr](https://www.spacecowboys.fr).



[www.spacecowboys.fr](https://www.spacecowboys.fr)  
f / i / x

## REGLAS DEL JUEGO

## PREPARACIÓN

El contenido se describe en la parte posterior de las reglas.

### Partida de cuatro jugadores

- 1 Baraja cada mazo de cartas de Desarrollo por separado y, a continuación, coloca los mazos boca abajo en el centro de la zona de juego formando una columna en orden creciente de abajo a arriba (●; ●●; ●●●).
- 2 Revela 4 cartas de cada mazo de nivel y colócalas a la derecha de sus respectivos mazos formando una hilera.
- 3 Baraja las losetas de Noble y revela 5. A continuación, colócalas sobre las cartas de Desarrollo formando una hilera. Por último, deja en la caja del juego las losetas de Noble que sobren, ya que no se usarán en esta partida.
- 4 Apila las fichas según su color y coloca las seis pilas en algún sitio de la zona de juego que esté al alcance de todos los jugadores para formar la reserva.
- 5 El jugador más joven se queda con el marcador de Jugador inicial.



### Partida de tres jugadores

Se prepara igual que una partida para cuatro jugadores, con las excepciones de que en 3 solo se revelan 4 losetas de Noble y que en 4 se dejan en la caja del juego 2 fichas de Gema de cada color (sin incluir las fichas de Oro), de manera que solo quedarían en la reserva 5 Gemas de cada tipo.

### Partida de dos jugadores

Se prepara igual que una partida para cuatro jugadores, con las excepciones de que en 3 solo se revelan 3 losetas de Noble y que en 4 se dejan en la caja del juego 3 fichas de Gema de cada color (sin incluir las fichas de Oro), de manera que solo quedarían en la reserva 4 Gemas de cada tipo.

¿No quieres leer las reglas?  
¡Pues mira este vídeo sobre cómo jugar en vez de leerlas!



## CÓMO SE JUEGA

### Partes de las cartas



La bonificación que concede cada carta determina su color. Por tanto, la carta que se muestra arriba es roja.

### Acciones

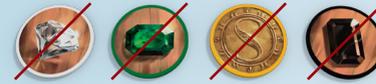
El jugador que tenga el marcador de Jugador inicial lleva a cabo el primer turno y, a continuación, la partida continúa en sentido horario. En su turno, un jugador debe realizar solamente una de las siguientes cuatro acciones:

- **Tomar 3 fichas de Gema de tres colores diferentes**  
Si no quedan suficientes fichas en la reserva para tomar 3 de colores diferentes, el jugador puede tomar 2 fichas de colores diferentes o incluso 1 sola ficha. **No se puede tomar ninguna ficha de Oro con esta acción.**
- **Tomar 2 fichas de Gema del mismo color**  
Esta acción solamente puede realizarse si hay al menos 4 fichas disponibles de ese color en la reserva antes de que se tomen las 2 fichas. **No se pueden tomar fichas de Oro con esta acción.**
- **Reservar 1 carta de Desarrollo y tomar 1 ficha de Oro**  
Para Reservar una carta de Desarrollo, el jugador simplemente toma 1 de las cartas que estén boca arriba en el centro de la zona de juego o (si cree que tendrá suerte) roba la primera carta de uno de los tres mazos sin enseñársela al resto de jugadores. Después, el jugador toma 1 ficha de Oro. Si no quedan fichas de Oro en la reserva, el jugador puede seguir reservando 1 carta, pero no toma ninguna ficha de Oro. Las cartas reservadas forman la mano del jugador y los jugadores no pueden tener más de 3 cartas reservadas en su mano al mismo tiempo; por tanto, si un jugador ya tiene 3 cartas reservadas, no puede realizar esta acción. Además, las cartas reservadas no se pueden descartar: la única forma que tienen los jugadores de retirar una carta de su mano es adquiriéndola (ver más abajo). Tener 1 o más cartas reservadas en la mano al final de la partida no supone ninguna penalización.

- **Adquirir 1 carta de Desarrollo**

El jugador puede Adquirir 1 de las cartas que estén boca arriba en el centro de la zona de juego O BIEN 1 carta de su mano que haya reservado previamente. Para Adquirir una carta, el jugador debe gastar las fichas que se muestran en esa carta. Las fichas gastadas, incluidas las de Oro, se devuelven a la reserva. **Las fichas de Oro son comodines y pueden usarse en lugar de cualquier Gema, incluso si el jugador ya tiene alguna Gema de ese color.**

**Ejemplo:** Ana quiere Adquirir esta carta, así que devuelve a la reserva las fichas que se muestran en ella, pero sustituyendo la ficha roja por 1 ficha de Oro porque no tiene ninguna ficha de ese color.



El jugador coloca la carta adquirida boca arriba y frente a sí. Para ahorrar espacio, lo recomendable es ordenar las cartas de Desarrollo adquiridas formando diferentes columnas según su color y solapadas verticalmente de manera que sus valores de Prestigio y sus bonificaciones puedan verse en todo momento.

### Bonificaciones

Las cartas de Desarrollo que adquieren los jugadores tienen una bonificación en la esquina superior derecha que proporciona un descuento a la hora de Adquirir nuevas cartas en turnos posteriores. Cada bonificación de un determinado color proporciona un descuento de 1 Gema de ese mismo color.

Si un jugador tiene suficientes cartas de Desarrollo (y, por tanto, bonificaciones), incluso puede Adquirir 1 carta sin gastar ninguna ficha. Sin embargo, el jugador no toma fichas de la reserva si sus bonificaciones exceden el coste de la carta.

**Ejemplo:** Ana tiene 3 cartas en su zona de juego: 2 con una bonificación roja y 1 con una bonificación negra. Para Adquirir la siguiente carta que quiere, solo gasta 3 fichas azules y 2 negras gracias a sus bonificaciones, que le permiten no tener que gastar 2 fichas rojas y 1 negra.



### Reponer cartas

Cada vez que se adquiera o se reserve 1 de las cartas que están boca arriba en el centro de la zona de juego, se roba la primera carta del mazo correspondiente para reponerla. En el centro de la zona de juego siempre debe haber 4 cartas boca arriba de cada nivel a menos que el mazo correspondiente se haya agotado, en cuyo caso la partida continúa con menos de 4 cartas de ese nivel sobre la mesa.

### Límite de la reserva de fichas

Todos los jugadores deben poder ver en todo momento tanto la cantidad como los colores de las fichas que tiene cada jugador. Durante su turno, un jugador puede tener en su posesión cualquier cantidad de fichas; sin embargo, si un jugador tiene más de 10 fichas al final de su turno, ha de devolver a la reserva tantas fichas a su elección como sean necesarias para quedarse con 10.

## LOSETAS DE NOBLE

Durante la partida, un jugador también puede obtener una loseta de Noble. Al final de su turno, el jugador comprueba si cumple los requisitos de persuasión para Adquirir a un Noble: para ello, debe tener la cantidad y los colores que se muestran en la loseta. Si es así, el jugador toma la loseta de Noble y la coloca en su zona de juego, donde permanecerá hasta el final de la partida. **Esto no es una acción.**

Un jugador solo puede Adquirir 1 loseta de Noble por turno: si, al final de su turno, un jugador cumple los requisitos de persuasión de varias losetas de Noble, debe escoger 1 de ellas y esperar que las otras aún estén disponibles en su siguiente turno.

Puntos de Prestigio



Requisitos de persuasión

## FINAL DE LA PARTIDA

La puntuación de cada jugador es la suma de todos los puntos de Prestigio de las cartas de Desarrollo y las losetas de Noble que ha adquirido. La puntuación de cada jugador debe estar a la vista en todo momento.

Cuando un jugador llegue a 15 o más puntos de Prestigio al final de su turno, activará el final de la partida.

Si esto ocurre, la partida continúa hasta que todos los jugadores hayan jugado la misma cantidad de turnos. Esto implica que el jugador que esté a la derecha del Jugador inicial será quien juegue el último turno de la partida.

El jugador que tenga más puntos de Prestigio gana la partida.

En caso de empate, el jugador empatado que haya adquirido la MENOR CANTIDAD de cartas de Desarrollo gana la partida. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

