

Estos dos módulos pueden jugarse por separado con el juego básico o pueden combinarse los dos o con otras expansiones de Splendor.

Por favor, consulta el texto que viene a continuación para saber qué modificaciones se aplican a las reglas al usar estos módulos.

COMBINAR EXPANSIONES



Cuando se usa el módulo «Ciudades», se retiran todas las losetas de Noble durante la preparación de la partida.



Los requisitos para obtener una loseta de Puesto comercial se comprueban antes de comprobar si se cumplen los requisitos de una loseta de Ciudad.



- La loseta de Puesto comercial que permite robar 2 cartas y Reservar 1 de ellas también se aplica a los tres mazos de Oriente.
- La carta de Oriente que proporciona 2 fichas de Oro virtuales puede combinarse con el poder de la loseta de Puesto comercial que dobla el valor de las fichas de Oro gastadas.
- Si un jugador descarta una carta y ello provoca que deje de cumplir los requisitos de una loseta de Puesto comercial que ya ha obtenido, el jugador sigue conservando esa loseta.



Ciudades

Amboise, Delhi, Cracovia, Madrid, Samarcanda, Seúl, Tombuctú: cada ciudad pretende crear una pieza de joyería sin parangón y está dispuesta a pagar generosamente para lograrlo.

¿Serás capaz de satisfacer sus inusuales exigencias?



Puestos comerciales

La Ruta de la seda ya no puede asumir toda la demanda del floreciente comercio entre los distintos imperios, por lo que cada gremio empieza a abrir nuevos puestos comerciales en tierras y territorios lejanos.

¿Qué gremio podrá adaptarse mejor y con más rapidez a la nueva era del comercio global?

CONTENIDO

- 7 losetas de Ciudad de doble cara
- 20 losetas de Puesto comercial (4 de cada color)
- 1 loseta de Noble

¿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 en el momento en que has comprado esta caja, ponte en contacto con el equipo de atención al cliente de Asmodee, nuestro distribuidor, en <https://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
(e importado por) **Asmodee Chile**, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile
(e importado por) **Maldon SRL**, Cuit: 30711055467, Godoy Cruz 2027, CABA, Argentina
(e importado por) **Novelty Corp. de México, S.A. de C.V.**
Fillberto Gómez No. 179, Col. Industrial San Nicolás Tlaxcol, C.P. 54030, Tlalnepantla, Edo. de México, México. RFC: NCM-920527-KH7 / Tel. (+52 55) 2122-3474

Traducido por J. Ignacio Candil

Revisado por Joaquín C. Martín-Rayó

SPACE Cowboys / Asmodee Group,
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Francia
© 2025 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.

Entérate de las noticias más recientes sobre **SPLENDOR** y **SPACE Cowboys** en www.spacecowboys.fr.



www.spacecowboys.fr



Marc André

Splendor

La Ruta de la seda



REGLAS

Viaja por las ciudades de la Ruta de la seda y afronta nuevos desafíos.

CIUDADES

Preparación

Deja en la caja del juego las losetas de Noble, ya que no se usan con este módulo.

En su lugar, baraja las losetas de Ciudad y **escoge 3 al azar**. Esas 3 losetas se colocan en el centro de la zona de juego escogiendo también al azar cuál de sus caras queda bocarriba.

Deja en la caja del juego el resto de losetas de Ciudad, pues no se usarán en esta partida.



Reglas adicionales

Las condiciones que activan el final de la partida cambian. Al final de su turno, los jugadores comprueban si cumplen los dos requisitos siguientes de alguna Ciudad:

Tener tantos o más puntos de Prestigio como el valor que se muestre en la loseta.

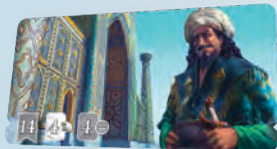


Tener, como mínimo, la cantidad y los colores de cartas que se muestren en la loseta (esto es parecido a los requisitos de persuasión de una loseta de Noble).

Nota: los requisitos 4e, 5e, y 6e significan que los jugadores deben tener, como mínimo, la cantidad de cartas del mismo color indicada.

Este color no puede ser el mismo que el de ningún otro requisito de la loseta.

Ejemplo: para cumplir los requisitos de esta Ciudad, los jugadores deben tener 14 puntos de Prestigio, 4 cartas blancas y 4 cartas de un color diferente (por ejemplo y como puede verse aquí, verdes).



Final de la partida

Cuando un jugador cumpla los requisitos de una Ciudad, **el resto de jugadores juega la ronda en curso hasta que termine**. Si solo hay un jugador que haya cumplido los requisitos de alguna Ciudad al final de esa ronda, **ese jugador gana la partida**. Si varios jugadores cumplen los requisitos de una o más Ciudades, esos jugadores comparan sus puntos de Prestigio y quien tenga **más puntos de Prestigio** gana la partida. En caso de empate, el jugador empatado que tenga menos cartas de Desarrollo en su zona de juego gana la partida. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

PUESTOS COMERCIALES

Preparación

Prepara 5 pilas de losetas de Puesto comercial, una pila por cada tipo de poder de Puesto comercial (los cuales se describen más abajo) y cada una de ellas formada por tantas losetas como jugadores participen en la partida. A continuación, coloca las pilas formando una hilera entre las cartas de Desarrollo y las losetas de Noble o de Ciudad.



Reglas adicionales

Al final de su turno y después de comprobar si cumplen los requisitos de persuasión para Adquirir a un Noble, los jugadores comprueban si cumplen las condiciones de alguna loseta de Puesto comercial que no tengan aún. Si es así, los jugadores toman la loseta y la colocan en su zona de juego, ya que se beneficiarán del poder de esa loseta hasta el final de la partida. Los jugadores pueden tener varias losetas de Puesto comercial en su zona de juego, pero solo pueden tomar 1 loseta de Puesto comercial por turno y no pueden tomar ninguna loseta cuyo poder sea el mismo que el de cualquier otra loseta que ya tengan en su zona de juego.

Poderes de las losetas de Puesto comercial



Requisito: debes tener, al menos, 3 cartas rojas y 1 carta blanca.

Poder: inmediatamente **después** de Adquirir 1 carta de Desarrollo y antes de reponerla, toma 1 ficha de Gema cualquiera (pero no puedes tomar 1 ficha de Oro). La ficha que tomes puede ser una de las que acabes de gastar.



Requisito: debes tener, al menos, 3 cartas negras.

Poder: al Reservar 1 carta de Desarrollo de cualquiera de los tres mazos, roba las 2 primeras cartas del mazo escogido sin mostrárselas a los otros jugadores. A continuación, quédate con 1 carta (que será la que reserves de la forma habitual) y coloca la otra carta en la parte inferior de su mazo.



Requisito: debes tener, al menos, 2 cartas blancas.

Poder: después de tomar 2 fichas de Gema del mismo color, toma 1 ficha de Gema de **otro** color (pero no puedes tomar 1 ficha de Oro).



Requisito: debes tener, al menos, 3 cartas azules y 1 carta negra.

Poder: al Adquirir 1 carta de Desarrollo, cada ficha de Oro que gastes vale por 2 fichas del **mismo** color. Sin embargo, en el caso de que esto provoque que pagues con más fichas de las requeridas, no recuperas las fichas sobrantes. Aunque tengas este poder, cada una de tus fichas de Oro sigue contando como 1 ficha de cara al límite de 10 fichas que puedes conservar al final de tu turno.



Requisito: debes tener, al menos, 5 cartas verdes.

Poder: esta loseta te concede 1 punto de Prestigio por cada Puesto comercial que tengas, incluido este. Es posible que este poder active el final de la partida si provoca que llegues a la cantidad de puntos de Prestigio requerida.