

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



- 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. Las fichas de Oro virtuales son comodines y pueden usarse en lugar de cualquier Gema.
- Si un jugador descarta una carta y ello provoca que deje de cumplir los requisitos de una loseta de Puesto comercial que ya ha adquirido, el jugador sigue conservando esa loseta.
- El poder de la loseta de Puesto comercial que permite tomar 1 ficha inmediatamente después de Adquirir 1 carta solo se activa una vez cuando se adquiere 1 carta de Oriente que permita tomar otra carta, ya que la segunda carta no se adquiere.



El poder de la loseta de Puesto comercial que permite tomar 1 ficha inmediatamente después de Adquirir 1 carta se activa cuando se usa el poder «Conquista» para Adquirir 1 carta. Si la acción normal que se realiza es «Adquirir 1 carta de Desarrollo», se puede usar la ficha tomada gracias al poder de la loseta de Puesto comercial para Adquirir la segunda carta.



- Las Fortalezas pueden colocarse en las cartas de Oriente.
- Si hay 1 Fortaleza de un oponente en una carta, no se puede tomar esa carta usando el poder de las cartas de Oriente que permite tomar 1 carta de nivel ● o ●● sin coste.
- Cuando se adquiere 1 carta de Oriente que permite tomar otra carta sin pagar su coste, solo se puede colocar 1 Fortaleza, ya que la segunda carta no se adquiere.



Oriente

Oriente ha abierto sus riquezas a todo el mundo y los mecenas de las artes se sienten más y más atraídos por el exotismo de lo que ofrece.

¿Serás capaz de expandir tu imperio comercial?



Fortalezas

La pugna entre los imperios comerciales es cada vez más feroz a medida que cada gremio construye fortalezas para proteger su riqueza de ambiciones ajenas y también para acelerar su propia expansión.

CONTENIDO

- Este folleto de reglas
- 30 cartas de Desarrollo de Oriente
- 12 Fortalezas (3 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.
Filiberto 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



Splendor

Marc André

El sol nunca se pone



REGLAS

Construye fortalezas en Oriente a medida que tu gremio afronta nuevos desafíos.

Preparación

Prepara la partida del juego básico de la forma habitual. A continuación, baraja cada mazo de la expansión (●, ●●, ●●●), revela 2 cartas de cada mazo y colócalas a la derecha de las cartas del juego básico de su mismo nivel, pero dejando un espacio más amplio entre ambos tipos de cartas, como puede verse en la imagen de la derecha. Por último, coloca cada mazo de la expansión en el extremo derecho de la hilera que le corresponda, justo detrás de las 2 cartas de Oriente.

Cómo se juega

Cada vez que se adquiera o se reserve 1 carta, debe reponerse con 1 carta de su mazo correspondiente. Al inicio de cada turno, la hilera de cada nivel debe tener 4 cartas del juego básico bocarriba y 2 cartas de Oriente bocarriba, a menos que el mazo correspondiente se haya agotado, en cuyo caso los espacios vacíos se quedan como están.

Efectos de las cartas

Todas las cartas siguen las mismas reglas que las cartas del juego básico, salvo si se indica otra cosa en las descripciones que se muestran a continuación. Además, algunas cartas tienen un efecto inmediato (que se indica mediante iconos morados) que se activa una sola vez al adquirirlas.



Nivel ●



Esta carta no tiene color a todos los efectos. Los jugadores pueden descartar esta carta de su zona de juego al realizar la acción «Adquirir 1 carta de Desarrollo». Si lo hacen, consiguen 2 fichas de Oro virtuales que deben usarse durante la acción para Adquirir la carta escogida. Si solo se gasta 1 de las fichas virtuales, la otra se pierde. Las 2 fichas de Oro pueden usarse para sustituir el mismo color dos veces o dos colores diferentes. La carta descartada se deja en la caja del juego y queda fuera de la partida.



Al Adquirir esta carta, los jugadores la colocan en su zona de juego de forma que solape una carta que muestre una bonificación. Durante el resto de la partida, los jugadores tratan el color y la bonificación de esta carta como si fueran los mismos que los de la carta que esta carta está solapando. Los jugadores que no tengan ninguna carta que muestre una bonificación no pueden Adquirir esta carta.

Nota: los jugadores deben escoger en qué lugar de su zona de juego colocan esta carta antes de robar la carta que la repone en el centro de la zona de juego.

Nivel ●●



Nada más Adquirir esta carta, los jugadores la solapan a otra carta de su zona de juego tal y como se ha explicado antes. A continuación, y antes de robar la carta que repone esta en el centro de la zona de juego, toman inmediatamente 1 carta del juego básico o de Oriente que esté bocarriba en la hilera de nivel ●● y la colocan en su zona de juego. **Los jugadores no pagan el coste de esa segunda carta, pero aplican sus efectos si tiene alguno.** Además, esa segunda carta no cuenta como carta adquirida. Después de resolver los efectos de la segunda carta, los jugadores reponen ambas cartas en el centro de la zona de juego de la forma habitual.



Esta carta proporciona **dos bonificaciones** del color indicado (en el caso del ejemplo de la izquierda, la carta proporciona dos bonificaciones blancas). **A todos los demás efectos de juego, esta carta sigue contando como una sola carta.**

Nivel ●●●



Al Adquirir esta carta y antes de robar la carta que la repone en el centro de la zona de juego, los jugadores toman inmediatamente 1 carta del juego básico o de Oriente que esté bocarriba en la hilera de nivel ●●● y la colocan en su zona de juego. **Los jugadores no pagan el coste de esa segunda carta, pero aplican sus efectos si tiene alguno.** Además, esa segunda carta no cuenta como carta adquirida. Después de resolver los efectos de la segunda carta, los jugadores reponen ambas cartas en el centro de la zona de juego.



Los jugadores no gastan bonificaciones ni fichas para Adquirir 1 de estas cartas mediante la acción «Adquirir 1 carta de Desarrollo», sino que deben descartar 2 cartas del color indicado de su zona de juego para hacerlo (en el caso del ejemplo de la izquierda, la carta indica que se deben descartar 2 cartas negras). Si los jugadores tienen 1 o más cartas ●● que tratan como si fueran del color indicado, deben descartarlas antes que otras cartas de ese color. Los jugadores conservan sus losetas de Noble aunque, tras descartar las cartas indicadas en esta carta, ya no cumplan sus requisitos de persuasión. Las cartas descartadas se dejan en la caja del juego y quedan fuera de la partida.

Preparación

Cada jugador toma 3 Fortalezas del mismo color y las coloca en su zona de juego.

Cómo se juega

Cada vez que los jugadores adquieran 1 carta de su mano o del centro de la zona de juego, deben escoger una de las siguientes dos opciones **ANTES** de reponer la carta adquirida:

Coloca 1 de TUS Fortalezas (o muévela allí) en una de las cartas que estén bocarriba en el centro de la zona de juego y que aún no esté ocupada por ninguna Fortaleza de un **oponente**. Sin embargo, puedes colocar 1 Fortaleza en una carta que ya esté ocupada por 1 o 2 de tus Fortalezas.

O BIEN

Escoge una carta que esté ocupada por exactamente 1 Fortaleza de un Oponente. A continuación, retira la Fortaleza de la carta y devuélvesela a su propietario.

Cuando los jugadores adquieren o reservan 1 carta ocupada por 1 o más de sus Fortalezas, recuperan esas Fortalezas.

Poderes de las Fortalezas

Ocupación: las cartas ocupadas por 1 o más Fortalezas solo las puede Adquirir o Reservar el jugador que haya colocado esas Fortalezas.

Conquista: si las 3 Fortalezas de un jugador ocupan la misma carta, ese jugador puede Adquirir esa carta después de realizar la acción normal de su turno pagando su coste habitual. En tal caso, el jugador recupera sus Fortalezas y repone la carta adquirida.

La adquisición de la carta ocurre antes de que el jugador compruebe cuántas fichas tiene en su zona de juego y también antes de comprobar si puede Adquirir a un Noble o una Ciudad. Las fichas que tome el jugador o la carta que adquiera durante su turno pueden usarse para Adquirir la carta ocupada por sus 3 Fortalezas.

Al usar el poder «Conquista», los jugadores pueden Adquirir otra carta en el mismo turno; tomar fichas y Adquirir 1 carta a continuación; o Reservar 1 carta y Adquirir 1 carta a continuación.

Ejemplo de turno: Ana ha colocado previamente 2 de sus Fortalezas en la carta B. En su turno, adquiere la carta A (gastando la cantidad de fichas requerida) y coloca su tercera Fortaleza en la carta B. A continuación, decide usar inmediatamente el poder «Conquista», así que recupera sus Fortalezas y adquiere la carta B. Por último, coloca 1 Fortaleza en la carta C y repone las 2 cartas adquiridas.

