

Catherine y Marc ANDRÉ
Olivier DANCHIN

Splendor

KIDS

VIAJE POR EL REINO DE SPLENDOR



Como soberana del Reino de Splendor, os encomiendo una importante misión: ¡repartir alimentos entre la gente del Reino! Una vez hayáis completado esta tarea, os estaré esperando en el palacio para otorgaros la Medalla de Splendor.

¡MIRA EL VIDEO PARA DESCUBRIR LAS REGLAS QUE NECESITAS SABER!



bit.ly/3EIB8K9

DE 2 A 4 JUGADORES

A PARTIR DE 6 AÑOS

TIEMPO DE JUEGO: 25 MIN.

OBJETIVO DEL JUEGO

Usad vuestros recursos para alimentar al pueblo mientras viajáis por el Reino.

Todos los Viajeros que lleguen al Palacio de Splendor antes de que se cierren las puertas habrán ganado la partida.

COMPONENTES Y PREPARACIÓN

A 1 TABLERO DEL REINO (compuesto de tres secciones, cada una de ellas con las caras frontal y posterior diferentes)

El tablero del *Reino* se coloca en el centro de la mesa escogiendo al azar qué cara de cada sección se usa. En una primera partida, o para jugar partidas más cortas, se retira la sección central **A2** y se usan solamente los dos extremos del tablero del *Reino* (**A1** y **A3**).

B 4 TABLEROS DE ZURRÓN

Cada jugador se queda con un tablero de *Zurrón* y con su peón de *Viajero* correspondiente.

C 4 PEONES DE VIAJERO

Antes de jugar por primera vez, es necesario ponerles las pegatinas a los peones. Los *Viajeros* colocan sus peones en el espacio inicial de *Puerto* que está en el extremo inferior del tablero del *Reino*.

D 1 ALMACÉN DE RECURSOS

Antes de jugar por primera vez, es necesario poner las pegatinas en los espacios que les corresponden de la bandeja del *Almacén de Recursos* (consultar el diagrama de la hoja de pegatinas).

E 42 FICHAS DE RECURSO (7 de cada color: Seta 🍄, Manzana 🍏, Col 🥬, Avellana 🌰, Agua 💧 y Oro 🏆.)

Se colocan 7 fichas de *Moneda de Oro* en el *Almacén de Recursos* y, a continuación, se colocan las otras fichas de *Recurso* en el *Almacén de Recursos* en función de la cantidad de *Viajeros* de la partida:

4 Viajeros: 7 fichas de *Recurso* de cada color.

3 Viajeros: 5 fichas de *Recurso* de cada color.

2 Viajeros: 3 fichas de *Recurso* de cada color.



NOTA: estas cantidades también se indican en el *Almacén de Recursos*. Las fichas que sobren se dejan en la caja del juego, ya que no se usarán en la partida.

F 20 LOSETAS DE CIUDAD CUADRADAS (4 de cada color)

Las losetas de *Ciudad* se barajan y se colocan, con el *Recurso* 🏠 bocabajo, junto al tablero del *Reino* formando una pila de robo.

G PUERTAS DEL PALACIO (tienen que montarse)

Las *Puertas* tienen dos posiciones posibles: «*Puertas abiertas*» 🚪 o «*Puertas cerradas*» 🚪.

El *Viajero* que haya visto una gema (auténtica o de imitación) más recientemente será el primer *Viajero* de la partida. Para indicarlo, se colocan las *Puertas del Palacio* a la derecha de la zona de juego de ese *Viajero* en la posición «*Puertas abiertas*» 🚪.

H 4 MEDALLAS DE LA REINA

Las *Medallas de la Reina* se colocan cerca del extremo superior del tablero del *Reino*.

I 8 LOSETAS DE ALDEA REDONDAS

En una primera partida, las losetas de *Aldea* se quedan en la caja del juego. En futuras partidas, las losetas de *Aldea* se colocan según se indica en las reglas alternativas «*Misterios del reino de Splendor*» que pueden encontrarse en la última página.



CÓMO SE JUEGA

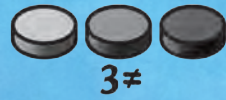
Empezando por el primer *Viajero* y siguiendo en sentido horario, los *Viajeros* se turnan para jugar.

En su turno, un *Viajero* puede:

TOMAR FICHAS DE RECURSO

El *Viajero* toma del *Almacén de Recursos*:

3 fichas de *Recurso* (no *Monedas de Oro*), cada una de un color diferente.



3 ≠

O BIEN

2 fichas de *Recurso* (no *Monedas de Oro*) del mismo color.



2 =

O BIEN

1 sola ficha de *Moneda de Oro* (amarilla).



1

El *Viajero* coloca en su tablero de *Zurrón* las fichas de *Recurso* que tome.

Cada *Viajero* no puede tener más de 8 fichas de *Recurso* en su tablero de *Zurrón* en todo momento.

Si, en cualquier momento, un *Viajero* tiene más de 8 fichas después de tomarlas o recibir las, tiene que devolver al *Almacén de Recursos* tantas fichas de *Recurso* a su elección como sea necesario para quedarse con solo 8 fichas.

O BIEN

MOVER SU PEÓN POR EL TABLERO

El *Viajero* mueve su peón por un solo camino. Para hacerlo, debe pagar los *Recursos* indicados en el estandarte que está junto al camino por el que su peón de *Viajero* va a moverse. Los *Recursos* usados pueden repartirse en una *Ciudad* para recibir 1 loseta de *Ciudad* o en una *Aldea* para jugar un turno adicional.

Los *Recursos* se pagan del tablero de *Zurrón* del *Viajero* usando fichas de *Recurso* o losetas de *Ciudad*.

Las fichas de *Recurso* usadas se gastan y se devuelven al *Almacén de Recursos*.

A las losetas de *Ciudad* usadas se les da la vuelta y se dejan con el *Recurso* bocabajo en la parte superior del tablero de *Zurrón*.

Cada *Recurso* de *Moneda de Oro* puede usarse en lugar de cualquier otro *Recurso*.

A continuación, el *Viajero* mueve su peón de *Viajero* por el camino cuyo coste ha pagado, lo que representa que se está repartiendo comida.

Si su peón de *Viajero* llega a una *Ciudad*, el *Viajero* roba inmediatamente una nueva loseta de *Ciudad* de la parte superior de la pila y la coloca bocarriba en la parte superior de su tablero de *Zurrón*. A continuación, le da la vuelta a todas sus otras losetas de *Ciudad* para que el *Recurso* quede bocarriba.

Si su peón de *Viajero* llega a una *Aldea*, el *Viajero* juega inmediatamente un turno adicional en el que puede volver a *Tomar fichas de Recurso* o *Mover su peón por el tablero*.

A continuación, el *Viajero* a su izquierda juega su turno.

EJEMPLO DE UNA RONDA DE JUEGO

En su turno, **Juan** toma 1 ficha de *Agua*, 1 de *Col* y 1 de *Seta* del *Almacén de Recursos*. En ese momento tiene un total de 9 fichas de *Recurso*, por lo que devuelve 1 ficha de *Avellana* al *Almacén de Recursos* y se queda con las 8 fichas restantes en su tablero de *Zurrón*.

En su turno, **Ana** toma 2 fichas de *Col* del *Almacén de Recursos* y las coloca en su tablero de *Zurrón*.

En su turno, **Pedro** toma 1 ficha de *Moneda de Oro* del *Almacén de Recursos*.

En su siguiente turno, **Juan** decide mover su peón a la *Aldea* cercana. Devuelve 2 fichas de *Seta* y 1 ficha de *Manzana* de su tablero de *Zurrón* al *Almacén de Recursos* y pone bocabajo su loseta de *Ciudad* de *Avellana*. A continuación, mueve su peón a la *Aldea*.

Al repartir comida en la *Aldea*, puede jugar inmediatamente un turno adicional. Toma 2 fichas de *Avellana* del *Almacén de Recursos* y las coloca en su tablero de *Zurrón*.

En su turno, **Ana** quiere mover su peón a la *Ciudad* colindante. En primer lugar, gasta 2 fichas de *Col* y 2 de *Agua* devolviéndolas al *Almacén de Recursos* y también pone bocabajo su loseta de *Ciudad* de *Agua*. A continuación, mueve su peón.

Por último, cuando llega a la *Ciudad* para repartir comida, recibe una nueva loseta de *Ciudad* de la pila de robo y la coloca en la parte superior de su tablero de *Zurrón*. También pone bocarriba sus otras 2 losetas de *Ciudad*.

FINAL DE LA PARTIDA



Cuando el peón de un *Viajero* llega al *Palacio de Splendor*, la *Reina* le honra inmediatamente con una *Medalla*, la cual puede escoger entre las que estén disponibles junto al extremo superior del tablero.

El primer *Viajero* que llega al *Palacio* cambia las *Puertas del Palacio* a la posición «*Puertas cerradas*» y vuelve a dejar las *Puertas del Palacio* a la derecha de la zona de juego del primer *Viajero*.

Esta acción significa que las *Puertas del Palacio* se están cerrando. La partida continúa normalmente hasta que el *Viajero* que esté a la derecha de las *Puertas del Palacio* juegue su turno, momento en que la partida terminará. Esto permite que todos los *Viajeros* jueguen la misma cantidad de turnos en la partida.

¡Todos los *Viajeros* que hayan llegado al *Palacio de Splendor* y recibido una *Medalla* de la *Reina* serán declarados ganadores!

EJEMPLO DE FINAL DE UNA PARTIDA

- En su turno, **Juan** mueve su peón a una *Ciudad*.
- A continuación, **Ana** mueve su peón al *Palacio de Splendor* y la *Reina* la honra con una *Medalla* a su elección. Por último, las *Puertas del Palacio* empiezan a cerrarse: esta será la última ronda.
- Pedro** juega su último turno. Su peón también llega al *Palacio de Splendor*, lo que le permite escoger una *Medalla*.
- Es el final de la partida. **Juan** no puede volver a jugar porque está colocado a la izquierda de las *Puertas del Palacio* cerradas. **Ana** y **Pedro** comparten la victoria.




MISTERIOS DEL REINO DE SPLENDOR

Una vez se hayan familiarizado con las reglas principales, se anima a los *Viajeros* experimentados a que usen las siguientes reglas alternativas.

PREPARACIÓN

Al preparar la partida usando estas reglas alternativas, deben usarse las tres secciones del tablero del *Reino*.

Como último paso de la preparación, se escogen al azar fichas de *Aldea* y se coloca 1 **bocabajo** en cada espacio de *Aldea* de la sección central del tablero. Las fichas que no se usen se dejan en la caja del juego sin mirarlas.

A continuación, se roban 3 losetas de *Ciudad* de la parte superior de la pila y se colocan **bocarrriba** junto a la pila de robo de losetas de *Ciudad* para crear el **Mercado** (ejemplo: ).



REGLAS ADICIONALES

TOMAR LOSETAS DE CIUDAD

Cuando un *Viajero* toma una loseta de *Ciudad* después de repartir comida en una *Ciudad*, puede escoger entre dos opciones:

- Puede tomar la primera loseta de *Ciudad* de la pila de robo de las losetas que están bocabajo, o bien
- puede escoger 1 de las 3 losetas que están bocarrriba en el **Mercado**. Si el *Viajero* escoge una loseta del **Mercado**, debe reponerla inmediatamente robando la primera loseta de *Ciudad* de la pila de robo y colocándola bocarrriba en el **Mercado**.

EFECTOS DE LAS LOSETAS DE ALDEA

Cuando el peón de un *Viajero* llega a una *Aldea* de la sección central del tablero y aún no se le ha dado la vuelta a la loseta de *Aldea*, el *Viajero* le da la vuelta a la loseta y resuelve su efecto inmediatamente. A continuación, deja la loseta de *Aldea* en la caja del juego, a menos que sea la loseta «*Tesoro*» o «*La gema de la Reina*».

Después de resolver el efecto de la loseta de *Aldea*, el *Viajero* también se beneficia del efecto normal de la *Aldea*, lo que le permite jugar un turno adicional.



TORNADO (x1)

¡El **Mercado** ha quedado devastado! Las **3 losetas del Mercado** (las losetas bocarrriba que están junto a la pila de robo de losetas de *Ciudad*) se dejan en la caja del juego. Durante el resto de la partida, las losetas de *Ciudad* solo se pueden tomar de la parte superior de la pila de robo de las losetas que están bocabajo.



TESORO (x2)

El *Viajero* activo coloca la ficha de *Tesoro* en un espacio de ficha de su tablero de *Zurrón* y puede gastarla como si fuera 1 ficha de *Moneda de Oro*. Esta ficha cuenta de cara al máximo de 8 *Recursos* que se pueden tener en el tablero de *Zurrón*.



SEQUÍA (x2)

Todos los *Viajeros* que **tengan más de 5 fichas de Recurso** tienen que devolver al *Almacén de Recursos* tantas fichas de *Recurso* a su elección como sea necesario para quedarse con solo 5 fichas en su tablero de *Zurrón*. Sin embargo, el límite normal de 8 se sigue aplicando en adelante.



CACO DE BUEN CORAZÓN (x2)

¡En esta aldea anda suelto un caco! El *Viajero* activo escoge **1 de sus fichas de Recurso** y se la da a otro *Viajero* a su elección.



LA GEMA DE LA REINA (x1)

¡En este pueblo han encontrado la *gema de la Reina*, que había desaparecido! El *Viajero* activo toma la ficha de *Gema de la Reina* y la coloca junto a su tablero de *Zurrón*. Al final de la partida, si el *Viajero* que tenga la *Gema de la Reina* llega al *Palacio de Splendor*, ese *Viajero* será el **único** ganador de la partida.

¡GRACIAS!

Gracias a todos los niños, tanto jóvenes como mayores, que participaron en probar este juego.

© 2025 Asmodee Group/SPACE Cow. Todos los derechos reservados.
Encuentra las últimas noticias sobre SPACE Cow en   y spacecow.fr

Splendor™ es un juego diseñado por Marc André y publicado por



asmodee
KIDS