

Marc André  
y Bruno Cathala

# Splendor Duel

*Los Falsificadores*



Reglas

## CONTENIDO



4 fichas moradas (de Baratija)



8 cartas de la Realeza



17 cartas de Falsificador

## RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

Al añadir las **cartas de Falsificador**, se pueden desbloquear **nuevas estrategias engañosas y astutas** que permiten alterar las reglas del juego habituales, ¡como usar **Baratijas en lugar de Gemas auténticas** y también **sobornar a funcionarios importantes** a cambio de favores de la Realeza! Además, las nuevas cartas de la Realeza **aportan más opciones a los jugadores** y les permiten lograr la victoria por otras vías distintas.

## CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

Al jugar a *Splendor Duel* con la expansión, los pasos de la preparación que se indican a continuación se modifican de la siguiente manera:

- **Añade lo siguiente al paso 2:** después de revelar las cartas, baraja el mazo de cartas de Falsificador. A continuación, coloca el mazo por encima de los tres mazos normales y revela 3 cartas de Falsificador formando una hilera entre las cartas de nivel 3 (●●●) y la tarjeta de victoria.
- **Sustituye el paso 3 por lo siguiente:** coloca el tablero bajo la pirámide. A continuación, mete en la bolsa las 25 fichas del juego básico junto con las 4 fichas de Baratija de esta expansión y rellena el tablero al azar empezando por el espacio central y siguiendo la espiral impresa. De esta forma, la partida comenzará con 4 fichas aleatorias dentro de la bolsa.
- **Sustituye el paso 5 por lo siguiente:** baraja las 12 cartas de la Realeza (tanto las del juego básico como las de la expansión) y revela 4 cartas formando una hilera bajo el tablero. A continuación, deja el mazo de las cartas restantes junto a las 4 cartas de la Realeza reveladas.

## TURNO DEL JUGADOR

Las tres acciones del juego básico siguen estando disponibles, pero con los siguientes cambios:

### Acciones opcionales

#### 1- Usar Privilegios

Al realizar la acción «Usar Privilegios», el jugador puede tomar 1 ficha de Baratija del tablero.

### Acción obligatoria

- **Tomar hasta 3 fichas:** las fichas de Baratija se tratan como las fichas de Gema o de Perla. Si un jugador realiza esta acción para tomar 3 fichas de Baratija, su oponente toma 1 Privilegio.
- **Tomar 1 ficha de Oro y reservar 1 carta de Joya:** las cartas de Falsificador no son cartas de Joya, así que no se pueden reservar.

Además, hay disponible una nueva acción obligatoria:

- **Comprar 1 carta de Falsificador:** el jugador escoge 1 de las 3 cartas de Falsificador que están bocarriba, paga su coste en fichas (que se muestra en la esquina inferior izquierda de la carta y que siempre incluye 1 ficha de Baratija al menos) y la coloca frente a sí. Las fichas de Oro son comodines, de manera que pueden usarse en sustitución de cualquier ficha de Gema, de Perla o de Baratija. Las fichas usadas para comprar la carta se meten en la bolsa y la carta comprada se repone con la primera carta del mazo de cartas de Falsificador.



## CAPACIDADES DE CARTA

La siguiente capacidad de carta ha cambiado:



: Toma 1 ficha de Gema, de Perla o de Baratija de tu oponente.

## FINAL DEL TURNO DE JUGADOR

Las fichas de Baratija cuentan como fichas de cara al límite de 10 fichas que puede quedarse cada jugador al final de su turno.

## CAPACIDADES DE LAS CARTAS DE FALSIFICADOR

Las cartas de Falsificador solo pueden usarse una vez por turno del jugador. Sin embargo, los jugadores pueden resolver la capacidad de varias cartas de Falsificador en cada uno de sus turnos.

Las fichas de Oro pueden usarse en sustitución de las fichas de Baratija, al igual que ocurre con las fichas de Gema o de Perla. Cuando se toma 1 ficha del oponente, puede tomarse 1 ficha de Baratija en lugar de 1 ficha de Gema o de Perla.



Al realizar una acción «Comprar 1 carta de Joya» o «Comprar 1 carta de Falsificador», puedes gastar hasta 2 fichas de Baratija para reducir en 2 el coste en Gemas del color que se muestra en esta carta por cada ficha de Baratija que gastes.



Al realizar una acción «Comprar 1 carta de Joya» o «Comprar 1 carta de Falsificador», puedes gastar hasta 2 fichas de Baratija para reducir en 1 el coste en Gemas de cualquier color por cada ficha de Baratija que gastes. Si gastas 2 fichas de Baratija, cada reducción de coste puede aplicarse a un mismo color o a colores diferentes.



Al realizar una acción «Comprar 1 carta de Joya» o «Comprar 1 carta de Falsificador», puedes gastar 2 fichas de Baratija para reducir en 3 el coste en Gemas de **un único** color a tu elección.



Al realizar una acción «Comprar 1 carta de Joya» o «Comprar 1 carta de Falsificador», puedes gastar 1 ficha de Baratija para reducir en 1 su coste en Perlas.



Al realizar una acción «Usar Privilegios», toma del tablero 2 fichas de Gema, de Perla o de Baratija a tu elección en lugar de 1.  
*Nota: dado que los jugadores solo pueden usar esta capacidad una vez por turno, si un jugador usa más de 1 Privilegio, solo el primero le permitirá tomar 2 fichas, mientras que los otros solo le permitirán tomar 1 ficha, como es habitual.*



Al final de tu turno y antes de comprobar tu límite de fichas, puedes gastar 1 ficha de Baratija y devolver 1 Privilegio para jugar otro turno inmediatamente.



Al final de tu turno y antes de comprobar tu límite de fichas, puedes gastar 1 ficha de Baratija y devolver 1 Privilegio para tomar 1 ficha de Gema, de Perla o de Baratija de tu oponente.



Al final de tu turno y antes de comprobar tu límite de fichas, puedes gastar Baratijas para tomar 1 de las cartas de la Realeza disponibles y, a continuación, reponer la carta que hayas tomado con la primera carta del mazo de cartas de la Realeza. El coste de usar esta capacidad es de 1 ficha de Baratija más 1 ficha de Baratija adicional por cada carta de la Realeza que ya tengas.

**Ejemplo:** anteriormente, tomaste 1 carta de la Realeza de la forma habitual y quieres usar esta capacidad para tomar otra. Por tanto, debes gastar 2 fichas de Baratija para tomar la carta y, a continuación, reponerla con una carta nueva.

**Nota:** las cartas de la Realeza que se toman después de conseguir las Coronas necesarias no se reponen.



Al comprobar el límite de 10 fichas al final de tu turno, ignora tus fichas de Baratija; es decir, que no cuentan de cara a tu límite de fichas.



Al tomar esta carta, consigues 2 Coronas inmediatamente. Esto podría permitirte tomar 1 carta de la Realeza o cumplir una condición de victoria.



Puedes tener hasta 5 cartas reservadas en lugar de hasta 3. Además, al realizar una acción «Tomar 1 ficha de Oro y reservar 1 carta de Joya», puedes reservar 2 cartas en lugar de 1 y cada una de ellas puedes tomarla de cualquiera de los niveles de la pirámide o de cualquiera de los tres mazos.



Al final de tu turno y antes de comprobar tu límite de 10 fichas, puedes gastar 2 fichas de Baratija para escoger uno de los tres mazos de cartas de Joya (●, ●●, ●●●); roba las 3 primeras cartas del mazo que hayas escogido, y reserva 1 de ellas. A continuación, coloca en la parte inferior del mazo correspondiente las otras 2 cartas en el orden que prefieras. Dado que esto no es una acción obligatoria, puedes usar esta capacidad aunque no haya ninguna ficha de Oro sobre el tablero, pero no puedes tomar 1 ficha de Oro al usarla. No puedes usar esta capacidad si ya tienes la cantidad máxima de cartas que puedas reservar.



Después de comprar 1 carta de Joya que tenga la capacidad , puedes hacer una de estas dos cosas en lugar de tomar del tablero 1 ficha cuyo color coincida con el color de la carta:

- Toma 2 fichas del mismo color que la carta.
  - Toma del tablero 1 ficha cualquiera de Baratija, Joya o Perla.
- O BIEN**

## CAPACIDADES DE LAS CARTAS DE LA REALEZA

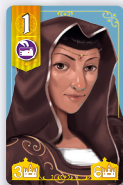
Todas las cartas de la Realeza nuevas tienen una capacidad que se resuelve inmediatamente al tomarlas, tal y como se indica en las reglas básicas. ¡Sin embargo, algunas de esas cartas cambian las condiciones de victoria, así que asegúrate de que las compruebas a menudo!



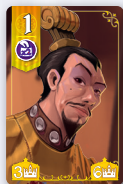
Reserva 1 carta de cualquier mazo o de cualquier nivel de la pirámide aunque no haya fichas de Oro disponibles, pero no tomes 1 ficha de Oro. Repón la carta de la pirámide si es necesario. No puedes resolver esta capacidad si ya tienes la cantidad máxima de cartas que puedas reservar.



Si tienes 9 o más puntos de Prestigio en cartas con bonificaciones del mismo color, **ganas la partida**.



Toma 1 de las cartas de Falsificador que están bocarriba a tu elección sin pagar su coste y reponla; **o bien** revela la primera carta del mazo de cartas de Falsificador y tómala sin pagar su coste.



Toma de la bolsa hasta 2 fichas al azar. Esas fichas pueden ser de cualquier tipo, incluso de Oro.



Toma 1 ficha de Oro del tablero si hay alguna disponible, pero no reserves ninguna carta.



Si tienes 9 o más Coronas, **ganas la partida**.



Toma del tablero hasta 4 fichas, que deben ser todas del mismo color, de Baratija o de Perla. Sin embargo, no puedes tomar fichas de Oro.



Toma del tablero hasta 3 fichas a tu elección, excepto fichas de Oro.

**Recordatorio:** ¡solo se reponen las cartas de la Realeza que se tomen usando una carta de Falsificador!

## 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.



Marc ANDRÉ y Bruno CATHALA

## 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.

Pruébalo en

boardgame arena



### 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](mailto:soporte@asmodee.es) y resolveremos tu problema a la mayor brevedad.

PUBLICADO POR SPACE COWBOYS - ASMDEE GROUP - 47 rue de l'Est, 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT - Francia © 2026 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados. Distribuido en España por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, ESPAÑA, [www.asmodee.es](http://www.asmodee.es) • Distribuido en Chile por Asmodee Chile, Avenida Ricardo Lyon 222, oficina 601, Providencia, Santiago, CHILE • [www.asmodee.cl](http://www.asmodee.cl)

Traducción: J. Ignacio Candil, Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó.

Entérate de las últimas noticias sobre *Splendor Duel* y SPACE Cowboys en [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR), y [space\\_cowboys\\_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel).

