

Splendor™



MARVEL

In *Splendor: Marvel* assumi il comando di un team di Supereroi pronti a tutto pur di impedire a Thanos di impossessarsi delle Gemme dell'Infinito. Metti insieme una potente squadra, acquisisci Luoghi iconici e conquista i Punti Infinito necessari per reclamare il Guanto!

CONTENUTO

39 Gettoni Gemme dell'Infinito



90 Carte Personaggio



6 Tessere



PREPARAZIONE

- Dividete le carte Personaggio in base al loro livello e mescolate ogni mazzo separatamente. Poi collocate i mazzi a faccia in giù in una colonna al centro dell'area di gioco posizionando il mazzo di carte di livello 1 in basso, di livello 2 al centro e di livello 3 in alto.
- Rivelate 4 carte per ogni livello collocandole a destra dei mazzi corrispondenti.
- Selezionate casualmente un numero di tessere Luogo pari al numero dei giocatori. Collocatele su una faccia casuale al di sopra delle carte Personaggio. Rimettete le eventuali tessere Luogo rimanenti nella scatola.
- Collocate la tessera Guanto dell'Infinito e la tessera Avengers Uniti al di sopra delle tessere Luogo.
- Collocate i gettoni S.H.I.E.L.D. accanto alle tessere Luogo. Collocate i 4 gettoni Verdi in una pila vicino alla tessera Guanto dell'Infinito.
- Infine, collocate le 5 pile di gettoni Gemme dell'Infinito rimanenti (ripartite per colore) a portata di mano dei giocatori.



Varianti per la preparazione del gioco per 2 o 3 giocatori

Per 2 giocatori

- Rimuovete 3 gettoni Gialli, Rossi, Arancioni, Blu e Viola.
- Rimuovete 2 gettoni Verdi.
- Tenete i 5 gettoni Grigi.
- Selezionate 2 tessere Luogo casuali.

Per 3 giocatori

- Rimuovete 2 gettoni Gialli, Rossi, Arancioni, Blu e Viola.
- Rimuovete 1 gettone Verde.
- Tenete i 5 gettoni Grigi.
- Selezionate 3 tessere Luogo casuali.

Panoramica del Gioco

Durante la partita, i giocatori raccolgono gettoni. Usando questi gettoni reclutano carte Personaggio che valgono Punti Infinito e/o forniscono bonus. Questi bonus consentono ai giocatori di reclutare ulteriori carte Personaggio a un costo minore. Quando un giocatore ha accumulato abbastanza bonus, riceve immediatamente la tessera Luogo corrispondente (che a sua volta vale Punti Infinito). Non appena un giocatore raggiunge le condizioni per assemblare il Guanto dell'Infinito, si innescano gli effetti di fine partita e viene determinato il vincitore.

REGOLE DEL GIOCO

Il giocatore più giovane gioca per primo, dopodiché il gioco procede in senso orario. Nel proprio turno, un giocatore deve effettuare 1 delle 4 azioni seguenti:

- Prendere 3 gettoni di 3 colori diversi. Non è possibile prendere gettoni Grigi o Verdi con questa azione. Se non sono presenti abbastanza gettoni da poterne prendere 3 di colori diversi, è possibile prendere 2 gettoni di colori diversi (o anche 1).
- Prendere 2 gettoni dello stesso colore. **Questa azione è possibile solamente se sono presenti almeno 4 gettoni del colore scelto prima che il giocatore ne prenda 2.** Non è possibile prendere gettoni Grigi o Verdi con questa azione.
- Prenotare 1 carta Personaggio e prendere 1 gettone S.H.I.E.L.D. (Grigio).
- Reclutare 1 carta Personaggio a faccia in su dal centro dell'area di gioco oppure una carta prenotata in precedenza.

Limite della riserva di gettoni

Tutti i giocatori devono essere in grado di vedere il numero e il colore dei gettoni di proprietà degli altri giocatori in qualsiasi momento. Durante il proprio turno, un giocatore può essere in possesso di un qualsiasi numero di gettoni.

Alla fine del proprio turno, un giocatore non può mai avere più di 10 gettoni in totale (di qualsiasi colore, inclusi quelli Grigi e Verdi). In caso contrario, deve rimettere al centro dell'area di gioco i gettoni in eccedenza (a sua scelta) finché non gliene rimangono solo 10.

Nota: I gettoni Verdi devono essere tenuti e non possono essere rimessi nell'area di gioco.

CARTE PERSONAGGIO

Le carte Personaggio vengono reclutate dal centro dell'area di gioco. Ogni carta indica il costo in gettoni per reclutarla, i bonus che fornisce e (se presenti) i Punti Infinito che vale.

Prenotare una carta Personaggio

Per prenotare una carta Personaggio, un giocatore deve prendere un personaggio a faccia in su dal centro dell'area di gioco oppure pescare la carta in cima a uno dei 3 mazzi senza mostrarla agli altri giocatori. **Poi il giocatore prende 1 gettone S.H.I.E.L.D.**

Le carte prenotate vanno tenute in mano e non possono essere scartate. I giocatori non possono tenere più di 3 carte prenotate in mano, e l'unico modo per liberarsi di una carta è reclutarla (vedere sotto). Prenotare una carta è, inoltre, l'unico modo per ottenere 1 gettone S.H.I.E.L.D. Se non rimane più alcun gettone Grigio si può comunque prenotare una carta, ma non si ottiene alcun gettone Grigio. Rimanere con una o più carte prenotate in mano alla fine della partita non dà alcuna penalità.

Reclutare una carta Personaggio

Un giocatore può reclutare una delle carte Personaggio a faccia in su nel centro dell'area di gioco oppure una carta della sua mano che aveva prenotato in un turno precedente. Per reclutare una carta Personaggio, un giocatore deve spendere il numero di gettoni indicati su quella carta.

Un gettone Grigio può essere usato al posto di un qualsiasi colore. I gettoni spesi (inclusi i gettoni S.H.I.E.L.D. Grigi) vengono rimessi al centro dell'area di gioco.

Esempio: Luca vuole reclutare questa carta. Deve spendere 2 gettoni Gialli, 4 gettoni Blu e 1 gettone Viola. Ottiene 2 Punti Infinito e 1 bonus Rosso.



Ogni giocatore dovrebbe impilare verticalmente le proprie carte in colonne distinte disposte per colore, in modo che solo i loro bonus, i Punti Infinito e i simboli Avengers siano visibili.



Importante: Quando una carta Personaggio dal centro dell'area di gioco viene reclutata o prenotata, deve essere immediatamente sostituita da una carta dello stesso livello. In ogni momento della partita devono essere sempre presenti 4 carte a faccia in su per ogni livello (a meno che il mazzo in questione non sia esaurito, nel qual caso gli spazi vuoti rimangono vuoti).

Bonus

I bonus che un giocatore ottiene dalle carte Personaggio reclutate nei turni precedenti forniscono degli sconti per il reclutamento di nuove carte. Ogni bonus di un determinato colore è pari a 1 gettone di quel colore. Se un giocatore ha abbastanza carte Personaggio (e quindi bonus), può persino reclutare una carta senza spendere alcun gettone.

Non sono presenti bonus Verdi e i gettoni Verdi non sono mai richiesti per il reclutamento di una carta.

Esempio: Sara ha 2 bonus, 1 Giallo e 1 Rosso. Inoltre, ha a disposizione 1 gettone Rosso. Vuole reclutare Rocket che costa 1 gettone Giallo e 2 Rossi. Grazie ai suoi bonus, Sara spende solo 1 gettone Rosso e ora Rocket è nella sua squadra!



Tessere Luogo

Alla fine del proprio turno, ogni giocatore controlla le tessere Luogo al centro dell'area di gioco. Se un giocatore possiede la quantità e il tipo di bonus richiesti sulla tessera Luogo (i gettoni non vengono presi in considerazione), deve prendere quella tessera, collocarla di fronte a sé e ottenere i 3 Punti Infinito elencati sulla tessera. Prendere una tessera Luogo non è considerata un'azione.

Non è necessario possedere una tessera Luogo per vincere la partita. Un giocatore non può prendere più di 1 tessera Luogo per ogni turno. Se alla fine del proprio turno un giocatore possiede abbastanza bonus da prendere più di 1 tessera Luogo, può scegliere quale tessera Luogo prendere.

Esempio: Se Edoardo possiede abbastanza carte Personaggio da avere 3 bonus Gialli, 3 bonus Blu e 3 bonus Rossi, allora prende automaticamente la tessera Luogo corrispondente e ottiene 3 Punti Infinito.



La Gemma del Tempo

La Gemma dell'Infinito Verde è speciale. I giocatori devono averne una per completare la collezione delle Gemme. Tutte le carte Personaggio di livello 3 hanno indicata una icona . Un giocatore prende un gettone Verde quando recluta il suo primo personaggio con tale icona. Nessun giocatore può avere più di 1 gettone Verde nella sua area di gioco.



La tessera Avengers Uniti

Alcune carte hanno indicati 1 o 2 simboli Avengers. Il primo giocatore che ottiene almeno 3 di questi simboli prende automaticamente la tessera Avengers Uniti, che vale 3 Punti Infinito. Questa non è considerata un'azione. Se un altro giocatore ottiene **più** simboli Avengers, prende la tessera dal giocatore che la possiede attualmente (insieme ai suoi 3 Punti Infinito).

Esempio: Sara ha un totale di 4 simboli Avengers sulle sue carte e possiede la tessera Avengers Uniti. Luca ha 3 simboli e recluta Wasp che ha 1 simbolo. Visto che sono in parità, Sara tiene la tessera Avengers Uniti. Poi, Michele, che ha anch'egli 3 simboli, recluta Capitan America (ottenendo altri 2 simboli). Visto che ora ha 5 simboli, prende la tessera Avengers Uniti da Sara.

La tessera Avengers Uniti può passare da un giocatore all'altro più volte durante la partita. Non è necessario possedere la tessera Avengers Uniti per vincere la partita.



VINCERE LA PARTITA

Fine della partita

Quando un giocatore possiede almeno **16 punti Infinito E 1 bonus per ogni colore E 1 gettone Verde**, raggiunge le condizioni per poter assemblare il Guanto dell'Infinito e innescare la fine della partita.

Esempio:



Completare il round attuale in modo che ogni giocatore abbia giocato lo stesso numero di turni. Se il giocatore che ha raggiunto le condizioni per assemblare il Guanto dell'Infinito è l'ultimo ad aver giocato nel round, vince immediatamente. Se nessun altro giocatore raggiunge le condizioni per assemblare il Guanto dell'Infinito alla fine del round finale, il giocatore che ha raggiunto le condizioni vince.

Se più giocatori raggiungono le condizioni per assemblare il Guanto dell'Infinito, il giocatore con più Punti Infinito **tra di essi** è il vincitore. Se c'è ancora parità e uno dei giocatori in parità possiede la tessera Avengers Uniti, quel giocatore è il vincitore. Se nessuno dei giocatori in parità possiede la tessera Avengers Uniti e hanno lo stesso numero di Punti Infinito, il giocatore che ha meno carte Personaggio **tra di essi** è il vincitore. Se c'è ancora parità, i giocatori condividono la vittoria.

Regola Speciale: Se un giocatore innesca la fine della partita E perde la tessera Avengers Uniti successivamente, potrebbe scendere sotto i 16 Punti Infinito necessari per l'assemblamento del Guanto. **In questo caso, il gioco continua.** La partita potrebbe finire comunque nello stesso round se un altro giocatore raggiunge i requisiti richiesti.

© MARVEL

Un gioco creato da Marc André • Pubblicato da JD Éditions • Revisionato da • Sviluppo di François Doucet
SPACE Cowboys 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France • © 2020 SPACE Cowboys.

Tutti i diritti riservati. www.spacecowboys.us

Venite a trovarci su @SpaceCowboysUS @SpaceCowboysUS e spacecowboysus

Edizione Italiana:

Traduzione: Aurora Casaro • Revisione: Diana Buraschi, Vittoria Vincenzi • Supervisione: Massimo Bianchini

