

# Splendor Duel



Regolamento


**I**n qualità di maestri di una gilda di gioiellieri, create preziosi gioielli di altissima qualità per monarchi e altri potenti leader del Rinascimento e cercate di aumentare il vostro prestigio e la vostra fortuna. Tuttavia, vi confronterete con un ambizioso rivale. È giunto il momento di mostrare il vostro valore!

## CONTENUTO

- A** 1 tessera Vittoria
- B** 67 carte Gioiello divise in 3 livelli (●; ●●; ●●●)
- C** 1 sacchetto
- D** 3 pergamene Privilegio
- E** 25 gettoni: 4 per ognuno dei 5 colori delle Gemme (blu, bianco, verde, nero e rosso), 2 gettoni Perla e 3 gettoni Oro
- F** 1 tabellone
- G** 4 carte Reale

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Seguite i seguenti passi in ordine:

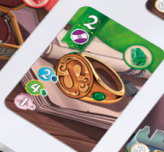
- 1** Mescolate i 3 mazzi di carte Gioiello separatamente, poi disponeteli in colonna, con il mazzo delle carte di livello 1 in basso.
- 2** Rivelate: 3 carte di livello 3 (●●●)  
4 carte di livello 2 (●●)  
5 carte di livello 1 (●)  
Disponetele in modo da formare una piramide, poi collocate la tessera Vittoria al di sopra della piramide.
- 3** Collocate il tabellone al di sotto di questa piramide e disponete casualmente i 25 gettoni su di esso, iniziando dalla casella centrale, seguendo la spirale stampata.
- 4** Collocate le 3 pergamene Privilegio  al di sopra del tabellone.
- 5** Collocate le 4 carte Reale al di sotto del tabellone.
- 6** Scegliete casualmente il primo giocatore. **L'avversario prende 1 pergamena Privilegio e la colloca di fronte a sé.**







1



2

E

D

4



F



## PANORAMICA DEL GIOCO

I giocatori svolgono i propri turni, uno dopo l'altro, fino alla fine della partita. Nel vostro turno, prendete gettoni dal tabellone o utilizzate quelli in vostro possesso per acquistare carte Gioiello, che vi consentono di ottenere i punti Prestigio e le Corone necessarie per vincere. Queste carte offrono anche capacità speciali e bonus, che riducono il costo di acquisto delle carte Gioiello successive. Per vincere, dovete soddisfare almeno 1 delle 3 condizioni indicate sulla tessera Vittoria.

## TURNO DEL GIOCATORE

Nel vostro turno, per prima cosa svolgete nessuna, 1 o entrambe le azioni facoltative (nell'ordine indicato). Poi, dovete svolgere 1 azione obbligatoria.

### Azioni Facoltative

#### 1 - Utilizzare una pergamena Privilegio

Rimettete 1 o più pergamene Privilegio al loro posto, al di sopra del tabellone. Per ogni pergamena Privilegio restituita, prendete 1 gettone Gemma o 1 gettone Perla a vostra scelta dal tabellone. **Questa azione non può essere utilizzata per prendere un gettone Oro.**

I vostri gettoni devono essere sempre visibili all'avversario. Vi consigliamo di ordinarli in pile suddivise per colore.

#### 2 - Rifornire il tabellone

**Non è possibile svolgere questa azione se il sacchetto è vuoto.** Mescolate i gettoni nel sacchetto e disponeteli sulle caselle vuote, iniziando da quella centrale e seguendo la spirale stampata, finché il sacchetto sarà vuoto. **Poi, l'avversario prende 1 pergamena Privilegio.**



**Importante:** Durante il gioco, quando dovete prendere 1 pergamena Privilegio e non ce ne sono di disponibili al di sopra del tabellone, prendetene 1 dall'avversario. Se possedete già tutte e 3 le pergamene Privilegio, non accade nulla.



## Azioni Obbligatorie

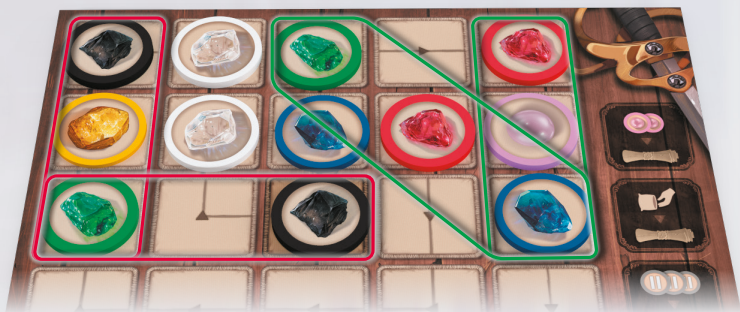
Dovete svolgere **1 delle 3 azioni seguenti**:

- Prendere fino a 3 gettoni
- Prendere 1 gettone Oro e prenotare 1 carta Gioiello
- Acquistare 1 carta Gioiello

**Caso speciale:** Se non potete svolgere nessuna delle azioni obbligatorie, dovete svolgere l'azione facoltativa "Rifornire il tabellone" prima di scegliere la vostra azione obbligatoria.

### ● Prendere fino a 3 gettoni

Prendete dal tabellone fino a 3 gettoni Gemma e/o gettoni Perla adiacenti. I gettoni devono essere disposti lungo una linea non interrotta, che può essere orizzontale, verticale o diagonale. Potete prendere 2 gettoni adiacenti o anche 1 gettone singolo. **Questa azione non può essere utilizzata per prendere un gettone Oro.**



**Esempi:** Potete prendere un qualsiasi gruppo di gettoni tra quelli evidenziati in verde. Al contrario, non potete prendere alcun gruppo di gettoni tra quelli evidenziati in rosso: c'è un gettone Oro che interrompe il gruppo disposto in verticale, e una casella vuota che interrompe il gruppo disposto in orizzontale.

Se utilizzate questa azione per prendere **3 gettoni dello stesso colore** o **2 gettoni Perla**, l'avversario prende 1 pergamena Privilegio.



## ● Prendere 1 gettone Oro e prenotare 1 carta Gioiello

**Non potete svolgere questa azione se non ci sono gettoni Oro sul tabellone oppure se possedete già 3 carte prenotate.**

Per prima cosa, prendete 1 gettone Oro a scelta dal tabellone. Poi, dovete:

Prendere 1 carta Gioiello a scelta dalla piramide

**OPPURE**

Pescare la prima carta da 1 dei 3 mazzi (●; ●●; ●●●).

Non potete possedere più di 3 carte prenotate. Tenete segrete le carte prenotate e non mostratele all'avversario (potete tenerle a faccia in giù di fronte a voi oppure nella vostra mano). Potete guardare le vostre carte prenotate in qualsiasi momento.

Questa azione è l'unico modo per prendere un gettone Oro. Le carte prenotate, così come le carte nella piramide, non hanno effetto fino a quando non vengono acquistate. Possedere carte prenotate alla fine della partita non comporta alcuna penalità.

Quando prenotate una carta prendendola dalla piramide, sostituirla con una nuova carta del mazzo corrispondente, collocandola a faccia in su nella piramide. Se il mazzo in questione è vuoto, la carta non viene sostituita.

## ● Acquistare 1 carta Gioiello

Scegliete 1 carta dalla piramide oppure dalle carte che avete prenotato, pagatene il costo in gettoni (come mostrato in basso a sinistra sulla carta) e collocatela a faccia in su di fronte a voi.

I gettoni Oro sono jolly e possono essere utilizzati al posto di un qualsiasi gettone Gemma o gettone Perla.

**Rimettete i gettoni spesi nel sacchetto.**

Una volta acquistata, una carta Gioiello vi consente di ottenere i suoi bonus, mostrati in alto a destra su di essa. Ogni bonus riduce il costo degli acquisti di carte futuri.

*Per esempio, acquistando la carta a destra, riducete di 1 gettone verde il costo di tutti gli acquisti futuri.*

Alcune carte Gioiello forniscono 2 bonus, consentendo così una riduzione del costo di 2 gettoni.



È possibile possedere abbastanza bonus tali da ridurre il costo di una carta a 0 gettoni. Non ottenete alcun gettone se il numero di bonus supera il costo della carta.

Non ci sono carte Gioiello che forniscono un bonus per i gettoni Perla.

Disponete le carte acquistate di fronte a voi, divise in base al colore del bonus. Le carte possono essere sovrapposte per ottimizzare lo spazio. Tuttavia, la parte superiore della carta (dove sono mostrati punti, Corone e bonus) deve rimanere visibile.



**Esempio:** Teresa possiede 6 bonus (3 rossi, 2 blu e 1 verde). Vuole acquistare la carta bianca, che ha un costo di 3 gettoni blu, 5 gettoni rossi, 3 gettoni neri e 1 gettone Perla. Grazie ai suoi bonus, per acquistare la carta bianca deve pagare solo 1 gettone blu, 2 gettoni rossi, 3 gettoni neri e 1 gettone Perla. Rimette i gettoni spesi nel sacchetto.

Quando acquistate una carta prendendola dalla piramide, sostituirla con una nuova carta del mazzo corrispondente, collocandola a faccia in su nella piramide.



## CAPACITÀ DELLA CARTA

Se la carta che avete appena acquistato mostra una capacità, risolvete l'effetto ora.



: Effettua un altro turno non appena termina quello in corso.



: Colloca questa carta in modo da sovrapporla a una carta Gioiello con un bonus su di essa (vedere a destra). Considera il bonus di questa carta come se fosse dello stesso colore della carta su cui è sovrapposta.



Se non possiedi alcuna carta con un bonus su di essa, non puoi acquistare questa carta.



: Prendi 1 gettone dal tabellone che corrisponda al colore di questa carta. Se non ci sono gettoni disponibili, ignora questo effetto.



: Prendi 1 pergamena Privilegio. Se non ci sono pergamene Privilegio disponibili, prendine 1 dall'avversario.



: Prendi 1 gettone Gemma o 1 gettone Perla dall'avversario. Se l'avversario non possiede gettoni di quel tipo, ignora questo effetto. Non puoi prendere un gettone Oro dall'avversario.

## CORONE



La parte superiore di alcune carte Gioiello mostra 1 o più Corone.

Quando acquistate una carta di questo tipo, contate il numero totale di Corone presenti sulle vostre carte:

- Dopo aver ottenuto la tua 3<sup>a</sup> Corona, prendi 1 delle carte Reale disponibili e risolvi la sua capacità.
- Dopo aver ottenuto la tua 6<sup>a</sup> Corona, prendi 1 delle carte Reale disponibili e risolvi la sua capacità.

**Prendere una carta Reale non è un'azione.** Collocate le vostre carte Reale accanto alle vostre carte Gioiello.

Requisito





*Esempio: Acquistando la carta bianca, Teresa ottiene la sua 3<sup>a</sup> Corona, che le permette di prendere 1 delle carte Reale disponibili. La carta che prende le consente di ottenere 1 pergamena Privilegio e 2 punti Prestigio.*


## FINE DEL TURNO

Una volta che avete completato la vostra azione obbligatoria, contate i vostri gettoni (Gemma, Perla e Oro). Se avete più di 10 gettoni in totale, dovete scartarne fino a rimanere con 10 gettoni. Scegliete quali scartare e rimetteteli nel sacchetto.

Infine, verificate se avete soddisfatto almeno 1 delle 3 condizioni di vittoria. In caso affermativo, avete vinto! In caso contrario, inizia il turno dell'avversario.


## CONDIZIONI DI VITTORIA

Se avete soddisfatto 1 o più condizioni di vittoria alla fine del vostro turno, la partita termina immediatamente.

- 1 Se avete 20 o più punti Prestigio, avete vinto!
- 2 Se avete 10 o più Corone, avete vinto!
- 3 Se avete 10 o più punti Prestigio su carte dello stesso colore, avete vinto! Una carta  viene considerata dello stesso colore delle carte con le quali è raggruppata (vedere l'esempio a destra).



## PROMEMORIA

- Scegliete casualmente il primo giocatore. L'avversario prende 1 pergamena Privilegio.
- Quando dovete prendere 1 pergamena Privilegio, ma non ce n'è nessuna disponibile, prendetene invece 1 dall'avversario.
- I gettoni Oro sono jolly e possono essere utilizzati al posto di un qualsiasi gettone Gemma o gettone Perla.
- “Prendere 1 gettone Oro e prenotare 1 carta Gioiello” è l'unico modo per ottenere un gettone Oro.
- Non potete svolgere l'azione “Prendere 1 gettone Oro e prenotare 1 carta Gioiello” se non ci sono gettoni Oro sul tabellone o se avete già 3 carte prenotate.
- Non ci sono penalità se possedete carte prenotate alla fine della partita.
- Se non possedete una carta con un bonus su di essa, non potete acquistare una carta .
- Durante il vostro turno potete possedere più di 10 gettoni, ma alla fine del vostro turno dovete scartare i gettoni in eccesso, se ne possedete più di 10.
- Quando soddisfatte 1 o più delle 3 condizioni di vittoria, la partita termina immediatamente e avete vinto!

## DAVIDE TOSELLO



Di nazionalità italiana, Davide Tosello è nato nel 1978 ed è sempre stato attratto dal disegno. Grazie alle sue diverse collaborazioni, ha avuto l'opportunità di creare un suo stile riconoscibile, che lo ha reso uno degli artisti più completi. Dallo schizzo, al disegno e alla colorazione, non trascura mai nessun aspetto del suo lavoro. È un perfezionista. Il suo stile, fresco e moderno, ha attirato subito l'attenzione del mercato internazionale. Si è spostato dal mondo dei videogiochi a quello dei giochi da tavolo, al quale si è avvicinato con estrema maturità professionale. Ha lavorato a molti progetti prestigiosi, tra cui *Orbis* (SPACE Cowboys), *Victorian Masterminds*, *Fairy Tale Inn* e *Sheriff of Nottingham 2<sup>nd</sup> edition* (CoolMiniOrNot).

È autore della trilogia *BLUE au pays des songes*, edita in Francia da Éditions Glénat/Vent d'Ouest, tradotta e distribuita in Italia nel 2020 (*BLUE nella Terra dei Sogni* - Edizioni Star Comics). Quindi, ovviamente, ci si può solo chiedere cosa fa Davide Tosello quando non lavora. È semplice! Cerca di riordinare le mille e una storie su cui vorrebbe lavorare.



## MARC ANDRÉ



«Sono appassionato di giochi fin dalla prima infanzia e ho scoperto il piacere di progettarli o, meglio, metterli a punto dall'età di 14 anni. Questo è stato il modo migliore che ho trovato per esprimere la mia creatività. Tuttavia, mi ci sono voluti diversi decenni per essere davvero coinvolto nel design di giochi. Alla fine, nel 2014, il successo di *Splendor* mi ha reso un game designer professionista. *Splendor Duel* è l'ultimo arrivato della linea di giochi *Splendor*, dopo l'espansione *Cities of Splendor* e *Splendor Marvel*. Per beneficiare dell'esperienza di un altro designer, particolarmente appassionato di giochi per due giocatori, ho invitato il mio amico Bruno Cathala a unirsi a me in questa bellissima avventura.

Ringrazio Bruno per le idee e per il suo incrollabile entusiasmo. Vorrei anche ringraziare François Doucet e Maxence Falempin degli SPACE Cowboys per la loro attenzione e il loro supporto durante lo sviluppo di *Splendor Duel*. Infine, sono grato ai giocatori di tutto il mondo che condividono la loro passione con entusiasmo. È a loro che dedico questo lavoro.»

## BRUNO CATHALA



«2002: Pubblicazione dei miei primi giochi. Ehi, quelli erano giochi a due giocatori!

2022: Pubblicazione di *Splendor Duel* (grazie, Marc, per il tuo invito). Ehi, un altro gioco per due giocatori! 20 anni di creazioni di giochi, di dubbi e speranze, con un unico leitmotiv: seguire sempre i miei desideri e la mia passione, lavorando al gioco a cui voglio giocare in quel preciso momento e poi cercando di dividerlo con quante più persone possibili. E non mi è andata male (*Mr. Jack*, *Shadows over Camelot*, *Cyclades*, *Five Tribes*, *Kingdomino*, *7 Wonders Duel*, solo per citarne alcuni).»

### ASSISTENZA

Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura. Nonostante ciò, se avete problemi con il gioco, contattate il nostro Customer Service al sito [www.asmodee.it](http://www.asmodee.it)

Edizione italiana a cura di Asmodee Italia Srl

Traduzione: Sara Conato

Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi

Adattamento grafico: Ilaria Borza

Supervisione: Massimo Bianchini

*Splendor Duel* è un gioco pubblicato da Asmodee Group - SPACE Cowboys  
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - Francia  
© 2022 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Ulteriori informazioni su *Splendor Duel* e gli SPACE Cowboys su:

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr),  SpaceCowboysFR,  
 [space\\_cowboys\\_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) e  SpaceCowboysI.

## RIASSUNTO PER IL GIOCATORE

### 1 - Azioni Facoltative

- Utilizza 1 pergamena Privilegio: prendi 1 gettone non-Oro.
- Rifornisci le caselle vuote del tabellone. L'avversario prende 1 pergamena Privilegio.



### 2 - 1 delle seguenti Azioni Obbligatorie

- Prendi fino a 3 gettoni non-Oro adiacenti disposti su una linea non interrotta (fila, colonna o diagonale). Se i 3 gettoni sono identici o se 2 di essi sono gettoni Perla, l'avversario prende 1 pergamena Privilegio.
- Prendi 1 gettone Oro, poi prenota 1 carta. Non puoi svolgere questa azione se non ci sono gettoni Oro sul tabellone o se possiedi già 3 carte prenotate.
- Acquista 1 carta dalla piramide o prenota 1 carta: paga il costo, sottraendo bonus già ottenuti.



### 3 - Dopo aver ottenuto una nuova carta, risolvi la sua capacità, se presente.

- Effettua un altro turno.
- Prendi 1 pergamena Privilegio.
- Prendi 1 gettone dal tabellone che corrisponda al colore di questa carta.
- Prendi 1 gettone non-Oro dall'avversario.
- Copia il colore di un bonus ottenuto in precedenza.

4 - 3<sup>a</sup> o 6<sup>a</sup> Corona: prendi 1 carta Reale.

5 - Limite di 10 gettoni tra un turno e l'altro.

6 - Fine della partita e vittoria: ● 20 punti Prestigio E/O

● 10 Corone E/O

● 10 punti Prestigio su carte dello stesso colore.



Scopri i numerosi giochi presenti nel nostro range da 2 giocatori !

