

Ces deux modules se jouent individuellement ou combinés aux autres modules de Splendor. Consultez l'encadré ci-dessous pour les modifications de règles éventuellement nécessaires.

## COMBINER LES EXTENSIONS



Retirez les tuiles Noble dans toute partie incluant les Cités.



Vérifiez les conditions d'acquisition des tuiles Comptoir avant celles des tuiles Cité.



- La tuile Comptoir qui permet de piocher 2 cartes pour en réserver 1 s'applique aussi aux 3 paquets de l'Orient.
- La carte Orient qui octroie 2 jetons Or virtuels peut être combinée à la tuile Comptoir qui double la valeur des jetons Or.
- Si vous ne remplissez plus les conditions d'une tuile Comptoir que vous possédez après avoir défaussé une carte, vous conservez la tuile concernée.



## Les Cités

Amboise, Cracovie, Delhi, Madrid, Samarcande, Séoul, Tombouctou : chaque cité cherche à réaliser une oeuvre de joaillerie unique et dépense sans compter.

Mais saurez-vous satisfaire ces exigences extravagantes ?



## Les Comptoirs

La route de la soie ne suffit plus aux empires commerciaux, et chaque guilde ouvre de nouveaux comptoirs dans des régions et des territoires lointains.

Qui s'adaptera le mieux et le plus rapidement aux nouvelles règles du négoce mondial ?

## MATÉRIEL

- 7 tuiles Cité double face
- 20 tuiles Comptoir (*4 par type*)
- 1 tuile Noble

## UN PROBLÈME ?

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante :

<https://fr.asmodee.com/fr/support>.

Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

SPACE Cowboys / Asmodee Group  
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, France  
© 2025 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Asmodee Canada  
4001 F.X. Tessier, local 100Vaudreuil-Dorion,  
Québec, Canada J7V 5V5

Retrouvez toute l'actualité de SPLENDOR et des SPACE Cowboys sur [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)



[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)



# Splendor™ La route de la soie

Marc André



## RÈGLES DU JEU

Parcourez les cités de la route de la soie et relevez de nouveaux défis.

## LES CITÉS

### Mise en place

Les tuiles Noble ne sont pas utilisées, remettez-les dans la boîte.

À la place, mélangez les tuiles Cité et piochez-en 3 que vous posez sur une face au hasard.

*Les autres tuiles Cité sont écartées du jeu, elles ne seront pas utilisées durant la partie.*



### Règles additionnelles

Les conditions de déclenchement de fin de partie habituelles sont modifiées. À la fin de votre tour, vérifiez si vous remplissez les deux conditions suivantes d'une cité :

Posséder un nombre de points de prestige supérieur ou égal à la valeur indiquée sur la tuile.



Posséder le nombre et les types de cartes indiqués sur la tuile, comme pour une tuile Noble (**4€**, **5€**, ou **6€** signifiant au moins 4, 5 ou 6 cartes d'une même couleur, qui doit être différente d'une couleur déjà demandée sur la tuile).

**Exemple :** pour remplir les conditions de cette cité, vous devez posséder au moins 14 points de prestige, 4 cartes blanches et 4 cartes d'une autre couleur.



### Fin de partie

Dès qu'un joueur remplit les conditions d'une cité, terminez le tour de table en cours.

Si, à la fin de ce tour, un seul joueur a rempli les conditions d'une cité, il remporte la partie.

Si plusieurs joueurs ont rempli les conditions d'une ou plusieurs cités, c'est celui qui détient le plus de points de prestige qui l'emporte. En cas d'égalité, c'est celui qui a le moins de cartes dans sa zone de jeu (parmi les joueurs à égalité) qui gagne la partie. Si l'égalité persiste, les intéressés se partagent la victoire.

## LES COMPTOIRS

### Mise en place

Placez 5 piles de tuiles Comptoir (1 pile par type) sous les tuiles Noble (ou les tuiles Cité). Chaque pile est constituée d'une tuile Comptoir par joueur.



### Règles additionnelles

À la fin de votre tour (après avoir vérifié si vous remplissez les conditions d'acquisition d'une tuile Noble), prenez 1 tuile Comptoir si vous en remplissez les conditions (sous réserve que vous ne la possédez pas déjà) et posez-la dans votre zone de jeu. Vous bénéficiez du pouvoir de cette tuile jusqu'à la fin de la partie. Il est possible d'avoir plusieurs tuiles. Vous ne pouvez prendre que 1 tuile Comptoir par tour, et il vous est impossible de prendre une tuile que vous possédez déjà.

### Pouvoirs des tuiles Comptoir



**Condition :** posséder au moins 3 cartes rouges et 1 carte blanche.

**Pouvoir :** immédiatement après avoir acheté une carte, et avant de la remplacer, prenez 1 jeton (sauf un jeton Or). Vous pouvez reprendre un des jetons que vous venez de dépenser.



**Condition :** posséder au moins 3 cartes noires.

**Pouvoir :** lorsque vous réservez une carte de l'un des 3 paquets, piochez les 2 premières cartes du paquet choisi sans les montrer aux autres joueurs. Gardez-en 1, que vous réservez, et remettez l'autre sous son paquet.



**Condition :** posséder au moins 2 cartes blanches.

**Pouvoir :** après avoir pris 2 jetons de la même couleur, prenez 1 jeton d'une autre couleur (sauf un jeton Or).



**Condition :** posséder au moins 3 cartes bleues et 1 carte noire.

**Pouvoir :** lorsque vous achetez une carte, chaque jeton Or que vous dépensez vaut 2 jetons d'une même couleur (au choix). Si vous payez plus que le nombre de jetons demandés, ne récupérez pas le jeton payé en trop. Chacun de vos jetons Or compte toujours comme 1 jeton en ce qui concerne la limite de fin de tour.



**Condition :** posséder au moins 5 cartes vertes.

**Pouvoir :** cette tuile vous rapporte 1 point de prestige par tuile Comptoir que vous possédez (y compris celle-ci). Cela peut déclencher la fin de la partie (au même titre que l'acquisition d'une tuile Noble ou l'achat d'une carte).