

Marc André
& Bruno Cathala



Splendor Duel

Les Faussaires



Règles du jeu

MATÉRIEL



4 jetons Verrerie violets



8 cartes Royales



17 cartes Faussaire

RÉSUMÉ DE L'EXTENSION

Ajoutez les **cartes Faussaire** pour élaborer des **stratégies astucieuses** qui vous permettront de détourner les règles du jeu. Utilisez la **Verrerie** plutôt que les **Gemmes**, et n'hésitez pas à **soudoyer de hauts fonctionnaires** pour obtenir des faveurs royales ! Les nouvelles cartes Royales **offrent aux joueurs davantage d'options**, élargissant ainsi leurs possibilités d'atteindre la victoire.

MODIFICATIONS À LA MISE EN PLACE

Quand vous jouez à *Splendor Duel* avec cette extension, modifiez les étapes de mise en place comme indiqué :

- **Complétez l'étape 2** : une fois les cartes Joaillerie révélées, mélangez les cartes Faussaire, posez le paquet ainsi constitué face cachée au-dessus des trois paquets habituels, puis piochez 3 cartes Faussaire et posez-les face visible entre les cartes de niveau 3 (●●●) et la tuile Victoire.
- **Remplacez l'étape 3** : posez le plateau sous la pyramide. Glissez les 25 jetons du jeu de base dans le sac, ajoutez-y les 4 jetons Verrerie de cette extension, puis remplissez aléatoirement le plateau, en commençant par la case centrale et en suivant la spirale dessinée. Il restera donc 4 jetons dans le sac au début de la partie.
- **Remplacez l'étape 5** : mélangez les 12 cartes Royales du jeu de base et de l'extension, piochez-en 4 et posez-les face visible sous le plateau. Posez le paquet de cartes restantes face cachée près des 4 cartes Royales révélées.

DÉROULEMENT DU TOUR

Toutes les actions restent identiques, exception faite des changements suivants :

Actions optionnelles

1 - Utiliser un Privilège

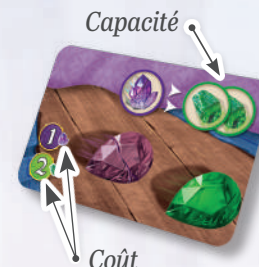
Vous pouvez prendre 1 jeton Verrerie sur le plateau quand vous effectuez cette action.

Action obligatoire

- **Prendre jusqu'à 3 jetons** : les jetons Verrerie sont considérés comme des jetons Gemme et/ou Perle. Si vous prenez 3 jetons Verrerie avec cette action, votre adversaire prend 1 Privilège.
- **Prendre 1 jeton Or pour réserver 1 carte Joaillerie** : les cartes Faussaire ne sont pas des cartes Joaillerie et ne peuvent donc pas être réservées.

Une nouvelle action obligatoire apparaît :

- **Acheter 1 carte Faussaire** : choisissez 1 des 3 cartes Faussaire face visible, payez son coût (indiqué en bas à gauche de la carte, et qui inclut toujours au moins 1 jeton Verrerie), puis posez-la devant vous. Chaque jeton Or est un joker et peut remplacer n'importe quel jeton Gemme, Perle ou Verrerie. Les jetons dépensés sont remis dans le sac. Remplacez la carte achetée par la première carte du paquet Faussaire.



CAPACITÉS DES CARTES

La capacité de carte suivante a été modifiée :



: prenez 1 jeton Gemme, Perle ou Verrerie à votre adversaire.

FIN DE TOUR

Les jetons Verrerie comptent dans la limite de 10 jetons à la fin de votre tour.

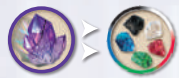
CAPACITÉS DES CARTES FAUSSAIRE

Vous ne pouvez utiliser chaque carte Faussaire qu'une seule fois pendant votre tour. Toutefois, vous pouvez utiliser la capacité de plusieurs cartes Faussaire durant votre tour.

Chaque jeton Or peut remplacer 1 jeton Gemme, Perle ou Verrerie. Quand vous prenez un jeton à votre adversaire, vous pouvez lui prendre un jeton Verrerie à la place d'un jeton Gemme ou Perle.



Quand vous effectuez l'action Acheter 1 carte Joaillerie ou Acheter 1 carte Faussaire, vous pouvez dépenser jusqu'à 2 jetons Verrerie pour réduire de 2 le coût de la couleur indiquée pour chaque jeton Verrerie dépensé.



Quand vous effectuez l'action Acheter 1 carte Joaillerie ou Acheter 1 carte Faussaire, vous pouvez dépenser jusqu'à 2 jetons Verrerie pour réduire de 1 le coût de n'importe quelle couleur pour chaque jeton Verrerie dépensé. Si vous dépensez 2 jetons Verrerie, chaque réduction peut s'appliquer à la même couleur ou à des couleurs différentes.



Quand vous effectuez l'action Acheter 1 carte Joaillerie ou Acheter 1 carte Faussaire, vous pouvez dépenser 2 jetons Verrerie pour réduire de 3 le coût d'une couleur de votre choix.



Quand vous effectuez l'action Acheter 1 carte Joaillerie ou Acheter 1 carte Faussaire, vous pouvez dépenser 1 jeton Verrerie pour réduire de 1 le coût en Perles.



Quand vous utilisez un Privilège, prenez 2 jetons Gemme, Perle et/ou Verrerie de votre choix sur le plateau au lieu de 1.
Remarque : comme vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par tour, si vous utilisez plusieurs Privilèges, seul le premier vous permettra de prendre 2 jetons. Tout autre Privilège ne vous permettra de prendre qu'un seul jeton.



À la fin de votre tour, avant de vérifier la limite de 10 jetons, dépensez 1 jeton Verrerie et 1 Privilège pour jouer immédiatement un nouveau tour.



À la fin de votre tour, avant de vérifier la limite de 10 jetons, dépensez 1 jeton Verrerie et 1 Privilège pour prendre 1 jeton Gemme, Perle ou Verrerie à votre adversaire.

À la fin de votre tour, avant de vérifier la limite de 10 jetons, vous pouvez dépenser de la Verrerie pour prendre 1 des cartes Royales révélées. Le coût de cette capacité est égal à 1 jeton Verrerie, plus 1 jeton Verrerie par carte Royale que vous possédez déjà. Remplacez la carte choisie par la première carte du paquet.



Exemple : vous avez déjà acquis 1 carte Royale et utilisez le pouvoir de cette carte pour en choisir une autre. Vous dépensez 2 jetons Verrerie, prenez la carte Royale révélée de votre choix et la remplacez.

Remarque : les cartes Royales acquises grâce aux couronnes ne sont **pas** remplacées.



Quand vous vérifiez la limite de 10 jetons à la fin de votre tour, ignorez les jetons Verrerie. Ils ne comptent pas dans cette limite.



Quand vous prenez cette carte, vous gagnez immédiatement 2 couronnes. Cela peut vous permettre de prendre 1 carte Royale ou de remplir une condition de victoire.



Vous pouvez réserver jusqu'à 5 cartes au lieu de 3. De plus, quand vous effectuez l'action Prendre 1 jeton Or pour réserver 1 carte Joaillerie, vous pouvez réserver 2 cartes au lieu d'une. Chacune de ces cartes peut être prise à n'importe quel niveau ou piochée dans l'un des 3 paquets.



À la fin de votre tour, avant de vérifier la limite de 10 jetons, vous pouvez dépenser 2 jetons Verrerie pour choisir un des 3 paquets (●, ●●, ●●●). Piochez les 3 premières cartes du paquet voulu, puis choisissez-en 1, que vous réservez. Mettez les 2 autres sous leur paquet, dans l'ordre de votre choix. Comme il ne s'agit pas d'une action obligatoire, vous pouvez utiliser cette capacité même quand il n'y a plus de jetons Or sur le plateau. Du reste, elle ne vous permet pas de prendre un jeton Or. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous êtes déjà au maximum de cartes réservées.

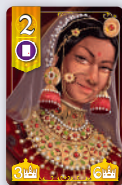


Après avoir acheté une carte assortie d'une capacité (●), au lieu de prendre sur le plateau 1 jeton de la couleur de cette carte, vous pouvez au choix :

- Prendre sur le plateau 2 jetons de la couleur de cette carte
- OU
- Prendre sur le plateau n'importe quel jeton Gemme, Perle ou Verrerie

CAPACITÉS DES CARTES ROYALES

Chacune des nouvelles cartes Royales s'accompagne d'une capacité appliquée au moment où la carte est prise, conformément aux règles habituelles. Toutefois, certaines de ces cartes modifient les conditions de victoire, aussi veillez à les consulter régulièrement !



Réservez une carte de n'importe quel paquet ou niveau, même s'il n'y a pas de jetons Or sur le plateau, et remplacez-la le cas échéant. Ne prenez pas de jeton Or. Ignorez cet effet si vous êtes déjà au maximum de cartes réservées.



Prenez 1 jeton Or sur le plateau, s'il en reste. Ne réservez pas de carte.



Si vous avez au moins 9 points de prestige dans une même couleur de bonus, **vous gagnez la partie.**



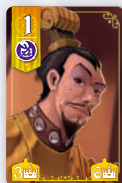
Si vous avez au moins 9 couronnes, **vous gagnez la partie.**



Prenez 1 carte Faussaire face visible au choix sans la payer, puis remplacez-la ; **ou** révélez la première carte du paquet Faussaire et prenez-la sans la payer.



Prenez jusqu'à 4 jetons sur le plateau. Ils doivent tous être de la même couleur, n'être que de la Verrerie ou n'être que des Perles, mais **il ne peut pas s'agir d'or.**



Prenez jusqu'à 2 jetons au hasard dans le sac. Ils peuvent être de n'importe quel type (y compris de l'or).



Prenez jusqu'à 3 jetons sur le plateau (sauf or).

Rappel : seules les cartes Royales prises avec la carte Faussaire (voir p. 5) peuvent être remplacées !

MARC ANDRÉ

Passionné de jeux depuis ma tendre enfance, j'ai découvert le plaisir de créer ou plutôt de bidouiller des jeux dès 14 ans. C'est ainsi que j'ai trouvé le meilleur moyen d'exprimer ma créativité. Mais il m'a fallu plusieurs décennies pour me décider à le faire plus sérieusement. En 2014, le succès de *Splendor* me propulse auteur de jeu professionnel. Après l'extension *Les cités de Splendor* et *Splendor Marvel*, *Splendor Duel* rejoint la gamme des jeux *Splendor*. Pour bénéficier de l'expérience d'un auteur qui affectionne particulièrement les jeux à deux joueurs, j'ai invité mon ami Bruno Cathala à me rejoindre dans cette merveilleuse aventure. Je remercie Bruno pour ses idées et son enthousiasme indéfectible. Je remercie également François Doucet et Maxence Falempin du studio SPACE Cowboys pour leur écoute et leur soutien tout au long du développement de *Splendor Duel*. Et pour finir, un grand merci aux joueurs du monde entier qui partagent leur passion avec ferveur et à qui je dédie cette œuvre.

BRUNO CATHALA

2002 : Publication de mes premiers jeux - Tiens, c'était des jeux pour deux joueurs !
2022 : Publication de *Splendor Duel* (merci Marc, pour cette invitation cadeau) - Tiens, encore un jeu pour deux joueurs ! 20 années de créations ludiques, de doute et d'espoirs, avec un seul leitmotiv : toujours suivre mes envies et ma passion. Travailler sur LE jeu que j'ai envie de jouer, là, maintenant, et ensuite, tenter de convaincre et de le partager avec le plus grand nombre. Et ça ne m'a plutôt pas trop mal réussi (*Mr Jack*, *Les Chevaliers de la Table Ronde*, *Cyclades*, *Five Tribes*, *Kingdomino*, *7 Wonders Duel*, pour ne citer qu'eux).



Marc ANDRÉ & Bruno CATHALA

DAVIDE TOSELLO



De nationalité italienne, Davide Tosello est né en 1978 et a toujours été attiré par le dessin. Au fil de ses collaborations, il a eu la chance de créer ce style précis qui a fait de lui un des artistes les plus complets. De l'esquisse au dessin et à la colorisation, il ne néglige jamais aucun des aspects de ses travaux. C'est un perfectionniste. Son style, frais et moderne, a rapidement attiré l'attention du marché international. Il est passé du monde des jeux vidéo à celui des jeux de plateau, qu'il a abordé avec une plus grande maturité professionnelle. Il s'est vu confier la partie artistique de nombreux projets prestigieux, parmi lesquels : *Orbis* (SPACE Cowboys), *Victorian Masterminds*, *Fairy Tale Inn* et *Sheriff of Nottingham 2nd edition* (CoolMiniOrNot).

Il est l'auteur de la trilogie *BLUE au pays des songes*, publiée en France aux Éditions Glénat / Vent d'Ouest, puis traduite et distribuée en Italie en 2020 (*BLUE nella terra dei sogni* - Edizioni Star Comics). Il convient tout naturellement de se demander ce que peut bien fabriquer Davide Tosello quand il ne travaille pas. C'est simple, il tente de mettre de l'ordre dans les mille et une histoires sur lesquelles il aimerait travailler.

Essayez-le sur

boardgamearena



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 !

PUBLIÉ PAR SPACE COWBOYS - ASMODEE GROUP - 47 rue de l'Est, 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT - France
© 2026 SPACE Cowboys. Tous droits réservés. Distribué en France par : Asmodee France SAS - 18, rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt - France - www.asmodee.com



Retrouvez toute l'actualité de Splendor Duel et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr, [f](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR) SpaceCowboysFR, et [i](https://www.instagram.com/space_cowboys_official) space_cowboys_official.