Instrukcja

Splendor

Gra Roku 2015

Komputerowa wersja *Splendoru* i dodatków do gry już dostępna!

Humble Store

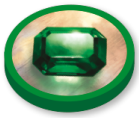
STEAM

DAYS OF WONDER

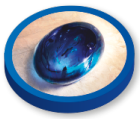
W grze *Splendor* gracze wcielają się w role bogatych handlarzy epoki renesansu rywalizujących o zwycięstwo poprzez inwestowanie w kopalnie, udoskonalanie metod transportu oraz zatrudnianie rzemieślników, którzy posiadają fachowe umiejętności przemieniania nieoszlifowanych błyskotek w cenne klejnoty.

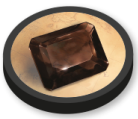
Zawartość

40 znaczników


7 znaczników szmaragdów (zielone)

7 znaczników diamentów (białe)


7 znaczników szafirów (niebieskie)


7 znaczników onyksów (czarne)

7 znaczników rubinów (czerwone)

5 znaczników złota, czyli dżokerów (żółte)

90 kart rozwoju

10 płytek arystokratów

Przygotowanie do gry

Potasujcie oddzielnie zestawy kart poszczególnych poziomów, a następnie połóżcie na stole w kolumnie od najniższego do najwyższego (○ ; ○○ ; ○○○).
Następnie odkryjcie 4 karty każdego poziomu.
Potasujcie płytki arystokratów i odkryjcie liczbę płytek równą liczbie graczy plus jeden (np. w grze 4-osobowej odkryjcie 5 płytek).
Pozostałe płytki odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne.
Na koniec utwórzcie 6 stosów znaczników (podzielonych według koloru) i połóżcie w zasięgu graczy.

Rozgrywka 2- i 3-osobowa

2-osobowa	3-osobowa
Usuńcie z gry po 3 znaczniki klejnotów każdego koloru (w każdym kolorze powinny zostać 4 znaczniki). Nie redukujcie liczby znaczników złota. Odkryjcie 3 płytki arystokratów.	Usuńcie z gry po 2 znaczniki klejnotów każdego koloru (w każdym kolorze powinno zostać 5 znaczników). Nie redukujcie liczby znaczników złota. Odkryjcie 4 płytki arystokratów.

Poza tym nie ma innych zmian.

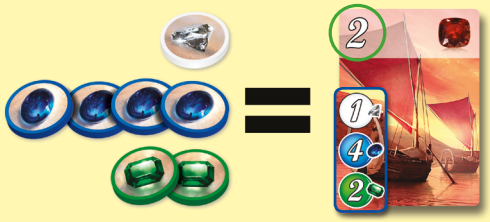
Przebieg gry

W czasie rozgrywki gracze pozyskują znaczniki klejnotów i złota. Z ich pomocą zakupują karty rozwoju, które przynoszą im punkty prestiżu lub określone bonusy. Bonusy pozwalają z kolei na zakup kolejnych kart rozwoju mniejszym kosztem. Gdy gracz zbierze wystarczająco dużo bonusów, natychmiast gości u siebie jednego arystokratę (co także przynosi punkty prestiżu).
Gdy tylko któryś z graczy zdobędzie w sumie 15 punktów prestiżu, bieżąca runda dogrywana jest do końca i gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

Karty rozwoju

W celu zdobywania punktów prestiżu, gracz musi pozyskiwać karty rozwoju. Przez cały czas trwania rozgrywki na środku stołu leży kilka odkrytych kart każdego poziomu i wszyscy gracze mogą je pozyskiwać w akcji zakupu.
Gracze mają także możliwość rezerwacji kart. Takie karty trzymają na ręce i mogą je zakupić w późniejszym czasie.

Gracz, który zakupi tę kartę, zdobędzie 2 punkty prestiżu. Posiadanie tej karty pozwoli mu na skorzystanie z czerwonego bonusu. Aby ją zakupić, gracz musi wydać 1 biały znacznik, 4 niebieskie i 2 zielone.



Płytki arystokratów

Płytki arystokratów leżą przez cały czas trwania rozgrywki odkryte na stole. Jeśli na końcu swojej tury gracz posiada liczbę bonusów (tylko bonusów!) wskazaną na płytce któregoś z arystokratów, natychmiast podejmuje go z wizytą i otrzymuje jego płytkę. Gracz nie może odmówić wizyty.
Otrzymanie płytki arystokraty nie jest akcją. Każda płytka jest warta 3 punkty prestiżu. Gracz może pozyskać tylko jedną płytkę na turę.

Płytka arystokraty jest warta 3 punkty prestiżu. Jeśli gracz zgromadzi na swoich kartach rozwoju 3 zielone bonusy, 3 niebieskie i 3 białe, wtedy automatycznie gości tego arystokratę w swoim domu i otrzymuje jego płytkę na stałe.

ZASADY GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, a następnie rozgrywka toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
W swojej turze gracz musi wykonać jedną z czterech następujących akcji:

- wziąć 3 znaczniki klejnotów różnych kolorów (jeśli nie ma wystarczającej liczby dostępnych znaczników, gracz może dobrać 2 albo nawet tylko 1 znacznik),
- wziąć 2 znaczniki klejnotów tego samego koloru (ta akcja jest możliwa tylko wtedy, gdy przed akcją w stosie wybranego koloru znajdują się co najmniej 4 znaczniki),
- zarezerwować 1 kartę rozwoju i wziąć 1 znacznik złota (dżoker),
- zakupić 1 odkrytą kartę rozwoju ze stołu albo 1 zarezerwowaną kartę ze swojej ręki.

W rzadkim przypadku, gdy gracz nie ma możliwości wykonania żadnej akcji, może spasować (wcześniej musi pokazać pozostałym graczom zarezerwowane karty, aby udowodnić, że nie może zakupić żadnej z nich).

Wybór znaczników

Na koniec swojej tury gracz nie może posiadać więcej niż 10 znaczników (włączając dżokery). Jeśli gracz posiada więcej, musi odłożyć tyle znaczników, aby posiadać ich 10. Odłożone przez gracza znaczniki mogą pochodzić zarówno z puli tych, które właśnie dobrał, jak i tych, które miał wcześniej. Gracze trzymają swoje znaczniki w sposób widoczny dla innych.
Pamiętajcie! *Gracz nie może wziąć 2 znaczników tego samego koloru, jeśli w stosie tego koloru znajdują się mniej niż 4 znaczniki.*

Zarezerwowanie karty rozwoju

Aby zarezerwować kartę, gracz bierze na rękę jedną z odkrytych kart ze stołu albo (jeśli czuje, iż sprzyja mu szczęście) jedną kartę z jednego ze stosów (poziomu ○, ○○, lub ○○○). W tym drugim przypadku nie pokazuje treści karty pozostałym graczom.
Gracz nie jest zobowiązany do zakupu zarezerwowanej karty ale nie może jej odrzucić z ręki. Ponadto nie może posiadać na ręce więcej niż 3 kart, a jedynym sposobem, aby pozbyć się karty, jest jej zakup (patrz niżej).
Rezerwacja karty jest jedynym sposobem na zdobycie złotego dżokera. Jeśli w zasobach nie ma złota, gracz może zarezerwować kartę, ale nie otrzymuje znacznika dżokera.
Zarezerwowana karta nie musi zostać wykupiona, aby gracz mógł wydać złoty znacznik. Jest on do dyspozycji gracza od momentu otrzymania.

Zakup karty rozwoju

W celu zakupienia karty, gracz musi oddać liczbę i rodzaj znaczników wskazanych na karcie. Znacznik dżokera może zastąpić znacznik dowolnego koloru. Wszystkie wydane znaczniki (włączając dżokery) należy zwrócić do zasobów na środku stołu.

Gracz może zakupić jedną z odkrytych kart leżących na stole albo jedną z zarezerwowanych wcześniej kart trzymanych na ręce. Każdy gracz tworzy przed sobą osobne rzędy zakupionych kart rozwoju, sortując je według koloru i układając na zakładkę w kolumnach w taki sposób, aby bonusy i punkty prestiżu były dobrze widoczne. Bonusy i punkty prestiżu widniejące na kartach rozwoju muszą być przez cały czas widoczne dla wszystkich graczy.

Ważne! *Natychmiast po wzięciu karty ze stołu (jej zakupie lub rezerwacji) należy ją zastąpić nową kartą ze stosu tego samego poziomu. Przez cały czas trwania gry na stole powinny leżeć po 4 odkryte karty każdego poziomu (chyba że jakiś stos się wyczerpie, wtedy w odkrytym rzędzie pozostaną puste miejsca).*
Płytki arystokratów nie są zastępowane kolejnymi płytkami.

Bonusy

Bonusy, jakie gracz pozyskał w poprzednich turach, pomagają mu zakupić taniej nowe karty rozwoju. Każdy bonus odpowiada 1 znacznikowi danego koloru. Na przykład, jeśli gracz posiada 2 niebieskie bonusy i zakupi kartę, która kosztuje 2 niebieskie znaczniki oraz 1 zielony, to musi oddać jedynie 1 zielony znacznik.

Jeśli gracz posiada wystarczająco dużo kart rozwoju (i tym samym bonusów), może zapłacić za zakup karty, nie wydając ani jednego znacznika.

Arystokraci

Na koniec swojej tury gracz sprawdza, czy któryś z arystokratów złoży mu wizytę. Stanie się tak, jeśli gracz posiada co najmniej tyle bonusów określonego rodzaju, ile widnieje na płytce któregoś z arystokratów.
Gracz nie może odmówić wizyty, a sama wizyta nie jest akcją.
Jeśli gracz posiada bonusy wymagane przez więcej niż jednego arystokratę, wybiera, którą płytkę chce wziąć. Gracz kładzie zdobytą płytkę odkrytą przed sobą.

KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy zdobędzie 15 punktów prestiżu, należy dokończyć bieżącą rundę, tak aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur. Następnie gra dobiega końca.
Gracz, który zdobył najwięcej punktów prestiżu zostaje zwycięzcą (nie zapomnijcie policzyć punktów za płytki arystokratów). W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który zakupił najmniej kart rozwoju (niewykupione zarezerwowane karty nie liczą się do zakupionych).

Autor: Marc André

Przystojny, wysoki i atletycznie zbudowany blondyn, czyli w skrócie – obdarzony boskim ciałem projektant gier planszowych. (O nie, dołączyli zdjęcie! Muszę wymyślić coś innego.) Urodzony w 1967 roku (nie do wiary, jestem w wieku Space Cowboys!) na południu Francji, gdzie dzieci już w wieku 4 lat są zmuszane do nauki gry w szachy. No dobrze, są zmuszane tylko w mojej rodzinie. Nie ma to jak dzieciństwo przepełnione zabawą. Chociaż wszystko zależy od tego, jak na to spojrzeć. Dorastałem z grami wszelkich kształtów i rozmiarów, zarówno tych dla starych, jak i młodych. Potem nadeszły lata 80. i rewolucja gier RPG pobudzających wyobraźnię i kreatywność. To było jak objawienie! Już wtedy wiedziałem, że pewnego dnia ja też zrobię swoją grę. Rozpocząłem, a jakże, od gier fabularnych, potem były tytuły konfrontacyjne, w które mogłem grać z kolegami, aby w końcu wziąć się za gry planszowe. *Splendor* to moja druga wydana gra. Jak to zrobiłem? Oczywiście dzięki moim supermocom, z których nie wahałem się korzystać w trakcie ważnych spotkań (z Sébastienem Pauchonem i CROC).
Dedykuję tę grę CROC, który może liczyć na moją dozgonną sympatię i wdzięczność, oraz mojej żonie i synowi, którym ofiaruję całą moją miłość.

Ilustrator: Pascal Quidault

„No ok, ale tak na serio, to czym się zajmujesz?”
Jestem artystą. Okropny zawód, jeśli można to w ogóle nazwać zawodem. Zagubiony pomiędzy światami fantasy i s-f, pomiędzy elektroniką a literaturą, poczułem pewnego dnia, że muszę wrócić do rzeczywistości. Urodziłem się w 1976 roku (młodzik w drużynie!) i różnica wieku dość szybko stała się dokuczliwa, gdy starałem się sprostać okropnym warunkom pracy wśród Space Cowboys. Specyficzny humor, gry słowne zrozumiałe tylko dla nich, oldschoolowe skojarzenia. Okropność. Od dziesięciu lat, z pomocą pędzli i rylców, uczę grafiki cyfrowej młodych ludzi chcących podążać tą drogą do zatracenia dla różnych francuskich i nie tylko francuskich wydawców.
Moje inne wady są rozliczne: grywam w różne gry planszowe, fabularne, strategiczne, wojenne… Możliwość współpracy przy pierwszej grze Cowboysów była owocem gorącej dyskusji, która trwała może z kilka mikrosekund. Wielkie podziękowania w tym miejscu dla Philippe Moureta i ekipy Space Cowboys za ich cierpliwość i zaufanie, jak również dla ojca *Splendoru*, Marca André. Na koniec pozwólcie, że przyznam się do strasznej rzeczy – grałem w *Splendor* i bardzo mi się podobało. Dla tej gry zatraciłem swą duszę.

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl

Wydano przez Space Cowboys – Asmodee Group
47 rue de l’Est – 92100 Boulogne-Billancourt, FRANCJA
©2021 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.spacecowboys.fr