



Regras

Splendor



A adaptação digital oficial de Splendor e das suas expansões está disponível para PC.



Em Splendor, interpretas um comerciante rico do Renascimento.
Usa o teu dinheiro para comprar minas, meios de transporte e artesãos que te permitem transformar pedras em bruto em magníficas peças de joalharia.

Material

40 fichas



7 fichas de esmeralda (verdes)



7 fichas de diamante (brancas)



7 fichas de safira (azuis)



7 fichas de ónix (pretas)



7 fichas de rubi (vermelhas)



5 fichas joker de ouro (amarelas)

90 cartas de desenvolvimento



10 cartas de nobreza



Preparação da partida

Baralham-se as cartas de desenvolvimento de cada nível em separado. Colocam-se os baralhos virados para baixo, formando uma fila no centro da mesa e ordenados do menor ao maior (○; ○○; ○○○). Revelam-se as primeiras 4 cartas de cada nível.
Baralham-se as cartas de nobreza e mostram-se tantas quanto o número de jogadores + 1 (exemplo: 5 cartas para uma partida de 4 jogadores). Retiram-se as restantes cartas nobreza, uma vez que não serão usadas durante a partida.
Por último, colocam-se as fichas de pedras preciosas em 6 grupos diferentes (por cor) ao alcance dos jogadores.



Partida de 2 ou 3 jogadores

Para 2 jogadores

Retiram-se 3 fichas de pedras preciosas de cada cor (restando assim 4 de cada tipo).
Não se retiram fichas de ouro.
Mostram-se 3 cartas de nobreza.

Para 3 jogadores

Retiram-se 2 fichas de cada cor (restando assim 5 de cada tipo).
Não se retiram fichas de ouro.
Mostram-se 4 cartas de nobreza.

O resto da preparação desenvolve-se da mesma forma.

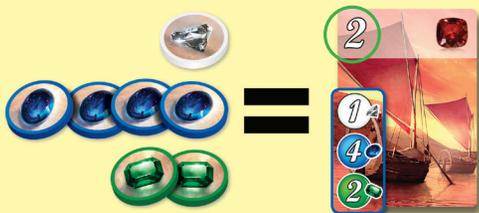
Resumo do jogo

Ao longo da partida os jogadores vão amalhando fichas de ouro e de pedras preciosas, com as quais poderão adquirir cartas de desenvolvimento. Estas concedem pontos de prestígio e/ou bônus. Estes bônus permitem adquirir as restantes cartas de desenvolvimento a um preço reduzido. Quando um jogador possui bônus suficientes, recebe imediatamente a visita de um nobre (que também dá pontos de prestígio). Quando um jogador chega aos 15 pontos, completa-se a ronda e, no fim, o jogador com mais pontos de prestígio é declarado vencedor da partida.

Cartas de desenvolvimento

Para ganhar pontos de prestígio os jogadores devem obter cartas de desenvolvimento, que permanecem visíveis no centro da mesa e podem ser adquiridas por todos os jogadores durante a partida. As cartas de desenvolvimento na mão são as que os jogadores guardam durante a partida e que só eles podem comprar.

O jogador que comprar esta carta recebe 2 pontos de prestígio. Esta carta dá ao seu dono um bônus vermelho. Para adquirir esta carta, o jogador terá de gastar 1 ficha branca, 4 fichas azuis e 2 fichas verdes.



Carta de nobreza

As cartas de nobreza permanecem visíveis no centro da mesa. Se no fim do seu turno o jogador tiver o número de bônus (e só de bônus) necessário, recebe automaticamente a visita de um nobre, adquirindo a carta de nobreza correspondente. Não se pode recusar a visita de um nobre. Receber um nobre não é considerado uma jogada. Cada carta de nobreza concede 3 pontos de prestígio. Os jogadores só podem adquirir uma carta de nobreza por ronda.

O jogador que adquirir este nobre obterá 3 pontos de prestígio. Se um jogador tiver cartas de desenvolvimento suficientes para perfazer 3 bônus verdes, 3 azuis e 3 brancos, recebe a visita deste nobre no fim do seu turno.



DESENVOLVIMENTO DA PARTIDA

A partida começa pelo jogador mais novo, e desenvolve-se no sentido dos ponteiros do relógio. Durante o seu turno, o jogador deve realizar uma (e só uma) destas 4 acções:

- Tirar 3 fichas de pedras preciosas de cores diferentes.
- Tirar 2 fichas de pedras preciosas da mesma cor. Esta acção só é possível se houver disponíveis pelo menos 4 fichas dessa cor no momento da jogada.
- Reservar 1 carta de desenvolvimento e tirar 1 ouro (joker).
- Comprar 1 das cartas de desenvolvimento visíveis no centro da mesa.

Tirar fichas

Os jogadores não podem ter mais de 10 fichas no fim do seu turno (incluindo os jokers). Se isso acontecer, devolvem-se fichas até que o jogador fique apenas com 10. Pode pôr de parte algumas, ou a totalidade das fichas que tirou. As fichas que os jogadores possuem devem estar sempre visíveis.

Nota: um jogador não pode tirar duas fichas da mesma cor se houver menos de 4 fichas dessa cor disponíveis no momento da jogada.

Reservar uma carta de desenvolvimento

Para reservar uma carta, o jogador deve simplesmente tirar uma das cartas de desenvolvimento visíveis no centro da mesa ou (caso se sinta com sorte) a primeira de um dos três baralhos (nível 0; 00; 000), sem a mostrar aos outros jogadores.

As cartas reservadas guardam-se na mão e não podem ser descartadas. Não se pode ter mais de 3 cartas reservadas. A única maneira de se livrar de uma carta reservada é comprá-la (ver mais à frente).

Reservar uma carta é a única maneira de se conseguir uma ficha de ouro (joker).

Se não restarem fichas de ouro, podem-se reservar cartas na mesma, mas não se recebem fichas de ouro.

Comprar uma carta de desenvolvimento

Para comprar uma carta, gasta-se o número de fichas indicado na parte esquerda dessa carta. O joker substitui uma ficha de qualquer cor. As fichas utilizadas devolvem-se ao centro da mesa (incluindo os jokers). Os jogadores podem comprar uma das cartas de desenvolvimento visíveis no centro da mesa, ou uma das suas cartas reservadas em rondas anteriores.

Cada jogador deve formar filas com as suas cartas, classificadas por cores e ordenadas de forma que se consigam ver facilmente os pontos de prestígio e os bônus recebidos.

Os bónus e os pontos de prestígio de cada carta devem estar sempre visíveis para todos os jogadores.



Importante: De cada vez que uma carta de desenvolvimento é retirada do centro da mesa (porque algum jogador a reservou ou comprou), deve ser imediatamente substituída pela carta de cima do baralho a que corresponde.

Durante a partida tem de haver sempre 4 cartas de desenvolvimento de cada nível visíveis (a menos que o baralho do nível correspondente tenha chegado ao fim. Nesse caso, os espaços ficam vazios).

Os bónus

Os bónus que o jogador possui permitem-lhe comprar novas cartas de desenvolvimento a um custo menor. Cada bónus de uma cor equivale a uma ficha dessa mesma cor.

Por exemplo, se um jogador tiver 2 bónus azuis e quiser comprar uma carta que custe 2 fichas azuis e 1 ficha verde, apenas terá de gastar 1 ficha verde.

Se um jogador tiver bónus suficientes para comprar a carta, pode até fazê-lo sem gastar nenhuma ficha.

Os nobres

No fim do seu turno, cada jogador verifica as cartas de nobreza para saber se ganha alguma. Recebe um nobre se tiver pelo menos o número e tipo de bónus indicado na ficha.

Os jogadores não podem recusar receber um nobre, uma vez que isso não é considerado uma jogada.

Se no fim do seu turno o jogador tiver bónus suficientes para receber vários nobres, decide qual deles quer receber.

A carta recebida é colocada de forma visível à frente do jogador em questão.

FINAL DA PARTIDA

Quando um jogador chegar aos 15 pontos de prestígio, joga-se a ronda até ao fim, para que todos joguem o mesmo número de vezes.

O jogador com mais pontos de prestígio é o vencedor (não esquecer de contar os nobres). Em caso de empate, o jogador que tiver menos cartas de desenvolvimento é o vencedor. Se o empate persistir, os jogadores partilham a vitória.

O autor: Marc André

Atraente, grande, loiro, atlético, Marc André tem o físico vantajoso típico de todos os autores de jogos. (vá, alguém pôs uma fotografia! É melhor começar de novo...) Nasci em 1967 (não é possível, sou tão velho como os Space Cowboys!), no sul de França, onde se obrigam as crianças de 4 anos a jogar xadrez. Na verdade, não é bem assim, mas na minha família o espírito lúdico é uma forma de vida, como se pode ver. Foi assim que conheci tanto jogos chamados “de raciocínio”, como jogos de tabuleiro para todos os públicos, sejam estes imberbes ou peludos. Na década de 1980 chegou a revolução: os jogos de representação que permitiam libertar a imaginação e a criatividade. E chegou a revelação: Um dia, também eu criei jogos! E pus mãos à obra, primeiro com jogos de representação, depois com jogos de combate para jogar com os meus amigos e finalmente, muito mais tarde, cheguei aos jogos de tabuleiro. Agora, Splendor é o meu segundo jogo publicado. Como é que o fiz? Graças aos meus impressionantes poderes psíquicos, hipnóticos, que usei nalgumas reuniões cruciais (com Sébastien Pauchon e Croc). Para terminar, quero dedicar este jogo ao Croc, que goza de toda a minha simpatia e consideração; e à minha mulher e filhos, que têm todo o meu amor.



O ilustrador: Pascal Quidault

“Não, agora a sério, qual é que é o teu verdadeiro trabalho?” Ilustrador. Ofício do mais horrível que há. Geralmente preso em universos de Fantasia Heroica ou Ficção Científica, como suporte de meios literários e lúdicos, era o momento de recuperar a minha alma. Nasci em 1976 (jovem, em comparação com os outros), e mostrei rapidamente ter idade suficiente para suportar as terríveis condições laborais dos Space Cowboys: bom ambiente, trocadilhos, referências seculares e até franqueza e companheirismo. Ultrajante. A utilizar pincéis e penas durante quase 10 anos para várias editoras francesas e estrangeiras, também ensino ilustração digital aos jovens que desejam seguir este caminho de perdição. Como vícios confessáveis, direi que jogo todo o tipo de jogos: de representação, de estratégia, de miniaturas... pelo que a oportunidade de colaborar no primeiro jogo dos Cowboys foi o resultado de uma intensa e conscienciosa reflexão que durou poucos microssegundos. Muito obrigado à equipa de Philippe Mouret e à equipa

dos Space Cowboys pela confiança e paciência, assim como ao pai de Splendor: Marc André. Termino com uma confissão terrível: joguei Splendor e adorei. A minha alma está definitivamente perdida.

Splendor foi editado por SPACE Cowboys - Asmodee Group - 47, rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - França © 2021 SPACE Cowboys. Todos os direitos reservados.

www.spacecowboys.fr

