



Regulament

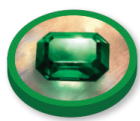
Splendor



În Splendor, vei prelua rolul unui abil negustor din perioada renesanțistă. Folosind resurse vei cumpăra mine, te vei îngriji de transport și vei angaja artizani cu ajutorul cărora vei transforma pietre neșlefuite în nestemate prețioase.

Componente

40 Jetoane



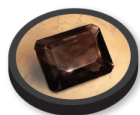
7 jetoane
Smarald
(verde)



7 jetoane
Diamant
(alb)



7 jetoane
Safir
(albastru)



7 jetoane
Onyx
(negru)



7 jetoane
Rubin
(roșu)



5 jetoane
Joker
Aur
(galben)

90 Cărți de dezvoltare



40 cărți
nivelul 1

30 cărți
nivelul 2

20 cărți
nivelul 3

10 nobili



Pregătirea jocului

Amestecă separat fiecare pachet de cărți de dezvoltare și plasează-le, în ordine crescătoare cu fața în jos, pe o coloană în mijlocul mesei (de jos în sus O; OO; OOO).

Pune cu fața în SUS câte 4 cărți din fiecare nivel.

Amestecă nobilii și pune pe masă 5 nobili (pentru 2 și 3 jucători vezi mai jos).

Restul de nobili vor fi returnați în cutie și nu vor fi folosiți în acest joc. În cele din urmă, plasează jetoanele în 6 teancuri diferite separându-le pe culori.



Jocul pentru 2 sau 3 jucători

pentru 2 jucători

Returnează în cutie 3 jetoane din fiecare tip de piatră prețioasă (vei rămâne cu 4 jetoane din fiecare). Nicio modificare pentru jetoanele joker Aur. Folosește 3 nobili.

pentru 3 jucători

Returnează în cutie 2 jetoane din fiecare tip de piatră prețioasă (vei rămâne cu 5 jetoane din fiecare). Nicio modificare pentru jetoanele joker Aur. Folosește 4 nobili.

Nu se fac alte modificări.

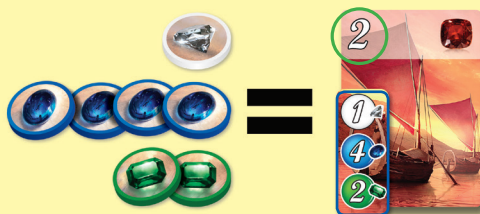
Obiectivul jocului

Pe parcursul jocului, jucătorii iau jetoane prețioase sau aur. Cu aceste jetoane vor cumpăra cărți de dezvoltare care aduc bonusuri și/sau puncte de prestigiu. Bonusurile permit cumpărarea anumitor cărți de dezvoltare la un preț special. Când un jucător va avea destule bonusuri, va primi vizita unui nobil (care, de asemenea, îi va aduce puncte de prestigiu). Când un jucător reușește să acumuleze 15 puncte de prestigiu, runda se încheie, iar jucătorul cu cele mai multe puncte de prestigiu este declarat câștigător.

Cărțile de dezvoltare

Pentru a câștiga puncte de prestigiu, jucătorii trebuie să cumpere cărți de dezvoltare. Aceste cărți sunt disponibile în mijlocul mesei și pot fi cumpărate de toți jucătorii. Cărțile de dezvoltare din mâna unui jucător sunt cărți rezervate de-a lungul jocului. Cărțile din mână nu pot fi cumpărate decât de către cel ce le-a rezervat.

Jucătorul care a cumpărat această carte de dezvoltare câștigă 2 puncte de prestigiu. Deținerea acestei cărți oferă un bonus la achizițiile ulterioare egal cu un jeton roșu. Pentru a cumpăra această carte de dezvoltare, jucătorul trebuie să plătească 1 jeton alb, 4 jetoane albastre și 2 jetoane verzi.



Nobilii

Nobilii sunt vizibili în mijlocul mesei. Un jucător va primi automat vizita unui nobil dacă, la sfârșitul rândului său, are minimum de bonusuri solicitat de acel nobil.

Un jucător nu poate să refuze vizita unui nobil.

A primi vizita unui nobil nu este considerată o acțiune. Vizita unui nobil va aduce jucătorului 3 puncte de prestigiu. Un jucător nu poate primi în aceeași tură vizita mai multor nobili.

Dacă un jucător cumpără suficiente cărți de dezvoltare și reușește să acumuleze 3 bonusuri verzi, 3 bonusuri albastre și 3 bonusuri albe, atunci primește automat vizita unui nobil. Vizita nobilului aduce implicit și 3 puncte de prestigiu.



DESFĂȘURAREA JOCULUI

Cel mai tânăr jucător începe. Jocul se va desfășura în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător jucând pe rând. Când este rândul său, un jucător poate face una (doar una) din următoarele 4 acțiuni.

- ❖ Ia 3 jetoane cu pietre prețioase de 3 culori diferite.
- ❖ Ia 2 jetoane cu pietre prețioase din aceeași culoare. Această acțiune este posibilă doar dacă sunt disponibile cel puțin 4 jetoane din culoarea respectivă înainte de a lua cele 2 jetoane.
- ❖ Rezervă o carte de dezvoltare și ia un jeton Joker aur.
- ❖ Cumpără o carte de dezvoltare, fie din cele deja rezervate, fie din cele ce sunt pe masă cu fața în sus.

Alegerea jetoanelor

Jucătorii nu pot avea mai mult de 10 jetoane la sfârșitul rândului lor (incluzând jetoanele Joker aur). Dacă acest lucru se întâmplă trebuie să returneze în mijlocul mesei ce jetoane vor astfel încât să rămână cu maxim 10.

Jetoanele deținute de un jucător trebuie să fie mereu vizibile în fața sa.

Atenție: Jucătorii nu pot lua 2 jetoane de aceeași culoare, dacă sunt disponibile mai puțin de 4 jetoane din culoarea respectivă.

Rezervarea unei cărți de dezvoltare

Pentru a rezerva o carte de dezvoltare, jucătorul fie ia o carte dintre cele cu fața în sus, disponibile în centrul mesei, fie (dacă se simte norocos) poate lua prima carte de pe unul dintre cele trei pachete de cărți de dezvoltare (nivel O; OO; OOO) fără să o arate celorlalți jucători.

Cărțile rezervate se păstrează în mână și nu se pot decarta.

Jucătorii nu pot avea rezervate în mână mai mult de 3 cărți de dezvoltare. De o carte de dezvoltare din mâna ta nu poți scăpa decât dacă o cumperi (vezi mai jos).

Rezervând o carte de dezvoltare este singurul mod prin care poți să obții jetoane Joker aur. Dacă nu mai există jetoane Joker aur, poți totuși să rezervi o carte de dezvoltare însă nu vei mai primi un jeton Joker aur.

Cumpărarea unei cărți de dezvoltare

Pentru a cumpăra o carte de dezvoltare jucătorul trebuie să cheltuiască numărul de jetoane indicate în partea din stânga jos a cărții. Un jeton Joker aur poate înlocui orice jeton nestemată. Toate jetoanele folosite pentru a plăti cartea sunt returnate în centrul mesei.

Când este rândul său, un jucător poate cumpăra o carte de dezvoltare, fie dintre cele cu fața în sus din mijlocul mesei, fie dintre cele rezervate anterior.

Fiecare jucător va așeza în fața sa cărțile de dezvoltare pe coloane distincte, în funcție de tipul de bonus, astfel încât bonusul și punctele de prestigiu să fie vizibile.

Bonusurile și punctele de prestigiu, aferente fiecărei cărți de dezvoltare, trebuie să fie mereu vizibile tuturor jucătorilor.



Important: Când o carte de dezvoltare din mijlocul mesei, dintre cele cu fața în sus, este rezervată sau cumpărată, aceasta este imediat înlocuită de o nouă carte de același nivel. Pe parcursul jocului trebuie să fie mereu 4 cărți din fiecare nivel vizibile pe masă (în cazul în care nu mai sunt cărți dintr-un anumit nivel acela rămâne incomplet).

Bonusurile

Bonusurile de pe cărțile de dezvoltare cumpărate de un jucător îi oferă acestuia reduceri la achiziții ulterioare. Fiecare bonus de o anumită culoare oferă o reducere egală cu un jeton de aceeași culoare.

Astfel, dacă un jucător are două bonusuri albastre și dorește să cumpere o carte de dezvoltare ce costă două jetoane albastre și unul verde, va trebui să plătească doar un jeton verde.

Dacă un jucător a cumpărat suficiente cărți de dezvoltare (și astfel are suficiente bonusuri) poate cumpăra o carte de dezvoltare fără să plătească nimic.

Nobilii

La sfârșitul rândului său, fiecare jucător verifică dacă îndeplinește condițiile pentru a primi vizita unui nobil. Acest lucru se poate întâmpla doar dacă acel jucător are bonusuri (cel puțin) de culoarea și cantitatea solicitată de nobil.

Vizita unui nobil nu poate fi refuzată și nu este considerată o acțiune.

Un jucător nu poate primi în vizită mai mult de un nobil pe rundă. Dacă îndeplinește condițiile mai multor nobili atunci trebuie să aleagă pe care îl va primi în vizită în runda respectivă. Nobilul care vizitează un jucător se va muta în fața acestuia. Astfel, acest nobil nu mai poate vizita alt jucător.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Când un jucător acumulează 15 puncte de prestigiu, runda se joacă până la sfârșit astfel încât toți jucătorii să joace un număr egal de runde, apoi jocul se încheie.

Cine a acumulat în acest moment cel mai mare număr de puncte de prestigiu câștigă jocul (nu uitați să puneți la socoteală și nobilii).

În caz de egalitate jucătorul ce a cumpărat cel mai mic număr de cărți de dezvoltare este declarat câștigător.

Autor : Marc André

Atrăgător, blond, înalt, athletic. Evident vorbim de Marc André, un designer de jocuri de societate cu un corp de vis (Ah! Au pus o poză deci trebuie să mă prezint altfel...). Născut în 1967 (sunt un fel de bătrân ca Space Cowboys!) în sudul Franței, unde copiii sunt forțați să învețe șah de la vârsta de 4 ani. Glumesc, de fapt am crescut într-o familie în care joaca era un fel de a gândi, sau nu, depinde din ce unghi privești lucrurile. Astfel am crescut înconjurat de tot felul de jocuri, de diverse dimensiuni, atât pentru cei mici cât și pentru cei mari. Apoi au venit anii '80 cu RPG-urile (toleplaying games = jocuri cu asumare de rol) și o eliberare a creativității și imaginației. Am avut o revelație! Într-o zi voi face și eu jocuri! M-am apucat imediat, începând cu RPG-urile, apoi jocuri de război, pe care să le joc împreună cu prietenii și, într-un final, mult mai târziu, jocuri de societate. Astfel am ajuns la Splendor, al doilea joc publicat. Cum am reușit? Evident folosindu-mă de hipnoticele-mi puteri de-a lungul unor ședințe importante (împreună cu Sébastien Pauchon și CROC).

Voi încheia dedicând acest joc lui CROC cu stimă și considerație, soției și fiului meu pe care îi iubesc tare mult.



Artist: Pascal Quidault

« Pe bune cu ce spui că te ocupi? »

Artist. O meserie oribilă, asta dacă putem să îi spunem meserie. Adesea pierdut prin jocuri electronice cu balauri sau nave spațiale, sau prin paginile unei cărți. Trebuia să îmi găsesc o slujbă onorabilă. Fiind născut în 1976 (un flăcău pe lângă alții) „greu” mi-a fost să mă acomodez la Space Cowboys datorită condițiilor de muncă: umor, șotii, poante clasice și chiar prietenie și colegialitate. Revoltător. De aproape 10 ani realizez materiale grafice pentru companii franceze și străine, și pregătesc tineri pentru drumul spre pierzanie pe calea artei cu creionul și pensula, sau a artei digitale. Între timp am căpătat și viciul jocurilor de masă: jocuri de societate, RPG-uri sau jocuri de război... Este clar că oportunitatea de a colabora la primul joc făcut de Space Cowboys a fost intens dezbătută în mintea mea timp de o milisecundă. Mulțumesc lui Philippe Mouret și echipei Space Cowboys pentru răbdarea și încrederea ce

mi-au oferit și lui Marc André, designerul lui Splendor. Voi încheia menționând un teribil secret: am jucat Splendor și l-am îndrăgit.

Sufletul meu este clar pierdut!

