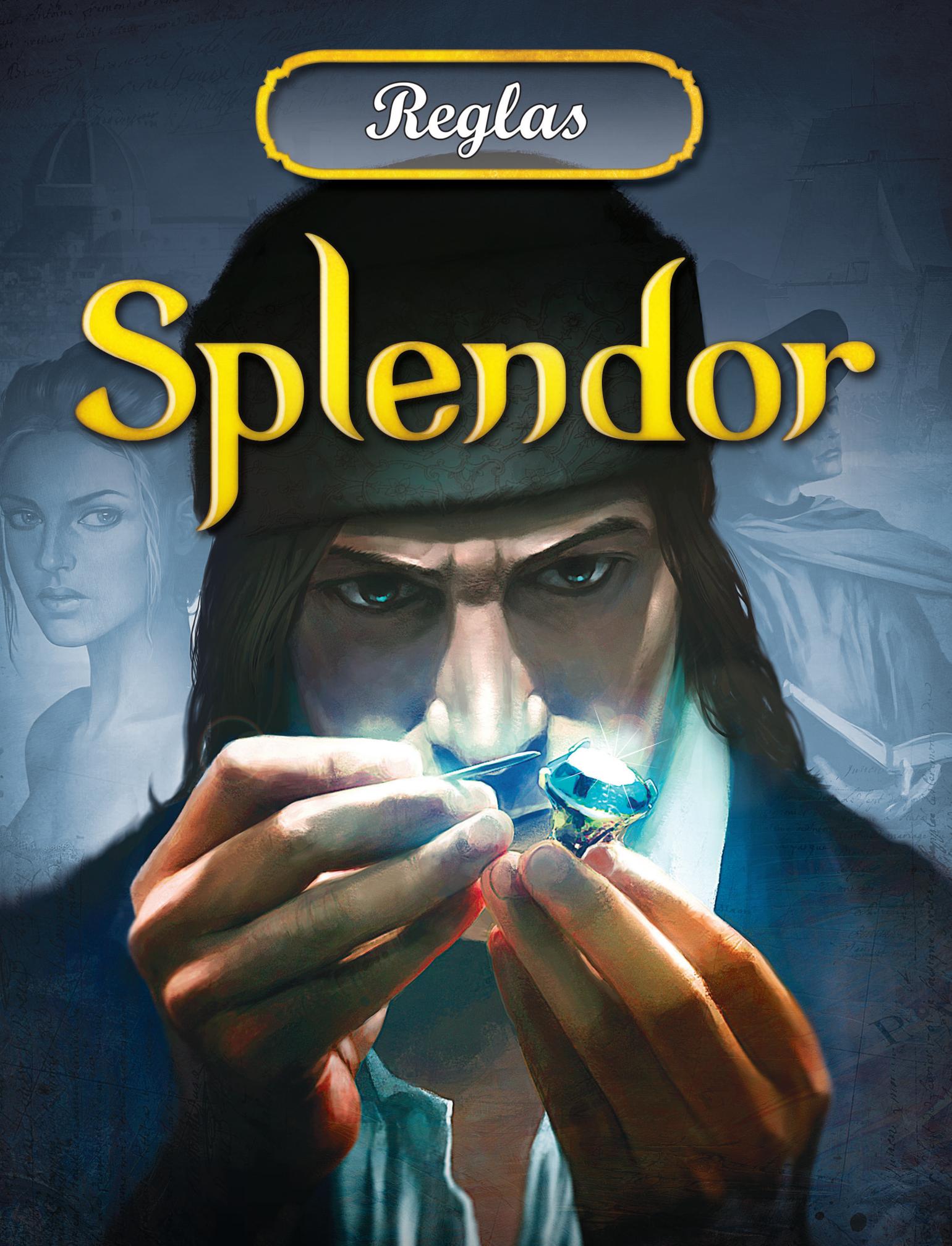


Reglas

# Splendor



En Splendor, interpretas a un rico mercader del Renacimiento. Utilizarás tu riqueza para adquirir minas, métodos de transporte y artesanos que te permitirán transformar bastas piedras en magníficas piezas de joyería.

## Material

### 40 fichas



7 fichas de esmeralda (verdes)



7 fichas de zafiro (azules)



7 fichas de rubí (rojas)



7 fichas de diamante (blancas)



7 fichas de ónix (negras)



5 fichas comodín de oro (amarillas)

### 90 cartas de desarrollo



10 cartas de noble



## Preparación de la partida

Baraja por separado cada mazo de cartas de desarrollo y colócalos boca abajo formando una columna en el centro de la mesa, ordenados de menor a mayor (○; ○○; ○○○).

Revela las 4 primeras cartas de cada nivel.

Mezcla las cartas de noble y muestra tantas como jugadores + 1 (ejemplo: 5 cartas para una partida de 4 jugadores).

Las demás cartas se retiran, ya que no se utilizarán durante la partida.

Por último, coloca las fichas de piedras preciosas en 6 grupos distintos (por color) al alcance de los jugadores.



## Partida a 2 ó 3 jugadores

### A 2 jugadores

Retira 3 fichas de piedras preciosas de cada color (manteniendo así 4 de cada tipo).

No quites fichas de oro.

Muestra 3 cartas de noble.

### A 3 jugadores

Retira 2 fichas de piedras preciosas de cada color (manteniendo así 5 de cada tipo).

No quites fichas de oro.

Muestra 4 cartas de noble.

El resto de la preparación se desarrolla de la misma forma.

## Resumen del juego

A lo largo de la partida, los jugadores irán cogiendo fichas de oro y piedras preciosas, con las que podrán adquirir cartas de desarrollo, las cuales otorgan puntos de prestigio y/o bonus.

Dichos bonus permiten adquirir las restantes cartas de desarrollo a un precio menor.

Cuando un jugador posee suficientes bonus, inmediatamente recibe la visita de un noble (lo cual también reporta puntos de prestigio). Cuando un jugador llega a 15 puntos, se completa la ronda en juego y el jugador con más puntos de prestigio será declarado ganador de la partida.



### Cartas de desarrollo

Para obtener puntos de prestigio, los jugadores deben obtener cartas de desarrollo, las cuales permanecen visibles en el centro de la mesa y pueden ser adquiridas por todos los jugadores durante la partida. Los desarrollos en mano son las cartas que los jugadores reservan durante la partida y que solamente ellos pueden comprar.

El jugador que compre esta carta ganará 4 puntos de prestigio. Tener esta carta permite al jugador obtener un bonus azul. Para adquirir esta carta, el jugador debe gastar 3 fichas blancas, 3 fichas rojas y 6 fichas verdes.



### Carta de noble

Las cartas de noble permanecen visibles en el centro de la mesa. Al final de su turno, un jugador recibe automáticamente la visita de un noble si tiene el número de bonus (y solamente de bonus) necesario, adquiriendo la carta de noble correspondiente.

No se puede rechazar la visita de un noble. Recibir a un noble no se considera una acción. Cada carta de noble otorga 3 puntos de prestigio. Solamente puede adquirirse una ficha de noble por ronda de juego.

El jugador que adquiera a este noble obtendrá 3 puntos de prestigio. Si un jugador tiene suficiente cartas de desarrollo para sumar 3 bonus blancos, 3 azules y 3 verdes, recibirá la visita de este noble al final de su turno.



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida comienza por el jugador más joven, y se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj.

Durante su turno, un jugador debe realizar una (y solamente

una) de las siguientes 4 acciones:

-Coger 3 fichas de piedras preciosas de color diferente.

-Coger 2 fichas de piedras preciosas del mismo color.

Esta acción solamente es posible si hay al menos 4 fichas disponibles de dicho color en el momento en el que se ejecuta la acción.

-Reservar 1 carta de desarrollo y coger 1 oro (comodín).

-Comprar 1 de las cartas de desarrollo visibles en el centro de la mesa.

### Coger fichas

Un jugador nunca puede tener más de 10 fichas al final de su turno (incluyendo los comodines). Si se da el caso, deberá devolver fichas hasta tener sólo 10. Puede decidir dejar una parte, o la totalidad de las fichas que acaba de coger. Las fichas que posee un jugador deben ser visibles en todo momento.

**Recordatorio:** un jugador no puede coger 2 fichas del mismo color si hay menos de 4 fichas de dicho color disponibles en el momento de la acción.

### Reservar una carta de desarrollo

Para reservar, un jugador no tiene más que coger una de las cartas de desarrollo visibles en el centro de la mesa o (si se siente afortunado) la primera de uno de los tres mazos (nivel ○; ○○; ○○○) sin mostrarla a los demás jugadores.

Las cartas reservadas se guardan en la mano y no pueden ser descartadas. Un jugador no puede tener más de 3 cartas reservadas. La única forma de deshacerse de una carta reservada es comprándola (ver más adelante).

Reservar una carta es la única manera de conseguir una ficha de oro (comodín).

Si no quedan fichas de oro disponibles, se pueden reservar cartas igualmente, aunque no se percibirá oro por ello.

### Comprar una carta de desarrollo

Para adquirir una carta, el jugador debe gastar el número de fichas indicado en la parte izquierda de la carta. Un comodín sustituye a una ficha de cualquier color. Las fichas utilizadas (incluyendo comodines) se devuelven al centro de la mesa.

Un jugador puede comprar una de las cartas de desarrollo visibles del centro de la mesa o una de sus cartas reservadas en rondas anteriores.

Cada jugador debe formar columnas con sus cartas, clasificándolas por colores y ordenadas de tal forma que se vean fácilmente los puntos de prestigio y los bonus obtenidos.

Los bonus y los puntos de prestigio de cada carta han de ser visibles para todos en todo momento.



**Importante:** Cada vez que una carta de desarrollo es retirada del centro de la mesa (porque se ha reservado o comprado), inmediatamente debe ser reemplazada por la primera carta del mazo del nivel que corresponda.

Durante toda la partida tiene que haber siempre 4 cartas de desarrollo de cada nivel visibles (a menos que el mazo del nivel correspondiente se agote, en cuyo caso los huecos permanecerán vacíos).

### Los bonus

Los bonus que un jugador posee le permiten comprar nuevas cartas de desarrollo a un coste menor.

Cada bonus de un color equivale a una ficha de dicho color.

Por ejemplo, si un jugador tiene 2 bonus azules y quiere comprar una carta que cuesta 2 fichas azules y 1 ficha verde, solamente tendrá que gastar 1 ficha verde.

Si un jugador tiene bonus suficientes para ello, incluso podrá obtener cartas sin gastar una sola ficha.

### Los nobles

Al final de su turno, cada jugador comprueba las cartas de noble para saber si obtiene alguno. Un jugador recibe a un noble si tiene por lo menos el número y tipo de bonus indicado en la ficha.

No puede negarse a recibir a un noble, ya que no se considera una acción del juego.

Si un jugador tiene suficientes bonus como para recibir a varios nobles al final de su turno, elige a cuál de ellos recibe.

La carta recibida se coloca visible frente al jugador en cuestión.

### FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador tiene 15 puntos de prestigio, se continúa la ronda en juego, para que cada jugador juegue el mismo número de turnos.

El jugador con mayor número de puntos de prestigio será declarado ganador (no olvides contar los nobles). En caso de empate, el jugador que haya obtenido la menor cantidad de cartas de desarrollo será el vencedor. En caso de un nuevo empate, los jugadores comparten la victoria.

### El autor: Marc André

Atractivo, grande, rubio, atlético, Marc André tiene el físico ventajoso que corresponde a todos los autores de juegos. (¡vaya, alguien ha puesto la foto! Mejor empiezo de nuevo...) Nací en 1967 (¡no es posible, soy tan viejo como los Space Cowboys!), en el sur de Francia donde se obliga a los niños a jugar al ajedrez a la edad de 4 años. En realidad esto no es cierto, es sólo que en mi familia el espíritu lúdico es una forma de vida, por lo que se ve. Así que conocí tanto juegos de los denominados “de pensar”, como juegos de mesa aptos para todos los públicos, sean éstos imberbes o peludos. Luego llegó la revolución en la década de 1980: los juegos de rol que te permitían liberar tu imaginación y creatividad. Y llegó la revelación: ¡Un día yo también crearé juegos! Y me puse manos a la obra, primero con juegos de rol, después con juegos de combates para jugar con mis amigos y finalmente, mucho más tarde, llegué a los juegos de mesa. Hoy en día, Splendor es mi segundo juego publicado. ¿Cómo lo hice? Gracias a mis impresionantes poderes psíquicos hipnóticos, los cuales utilicé en un par de reuniones cruciales (con Sébastien Pauchon y Croc). Para terminar, quiero dedicar este juego a Croc, que goza de toda mi simpatía y consideración; y a mi esposa y mis hijos que tienen todo mi amor.



### El ilustrador: Pascal Quidault

“No, ahora en serio, ¿cuál es tu verdadero trabajo?” Ilustrador. Horrible oficio donde los haya. Generalmente atrapado en universos de Fantasía Heroica o Ciencia Ficción como apoyo a medios literarios y lúdicos, era el momento para mí de recomprar mi alma. Nací en 1976 (joven en comparación de los demás), y demostré rápidamente, tener edad suficiente como para soportar las terribles condiciones laborales de los Space Cowboys: buen rollo, juegos de palabras, referencias seculares e incluso franqueza y buen compañerismo. Indignante. Utilizando pinceles y plumas durante casi 10 años para varias editoriales francesas y extranjeras, también enseñé Ilustración digital a los jóvenes que deseen tomar este camino a la perdición. Como vicios confesables, diré que juego a todo tipo de juegos: de rol, de estrategia, de miniaturas... por lo que la oportunidad de colaborar en el primer juego de los Cowboys fue el resultado de una intensa y concienzuda reflexión que duró unos pocos microsegundos. Muchas gracias al equipo de

Philippe Mouret y al equipo de los Space Cowboys por su confianza y paciencia, así como al papá de Splendor: Marc André. Voy a terminar con una terrible confesión: he jugado a Splendor y me encanta. Mi alma está definitivamente perdida.

Splendor ha sido editado por JD Éditions - SPACE Cowboys :

238, rue des frères Farman, 78530 BUC - Francia

© 2014 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.

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

