



SPLENDOR

(SPACE COWBOYS)



VOUS INCARNEZ UN RICHE MARCHAND DE LA RENAISSANCE. VOS PIERRES VOUS PERMETTRONT D'ACQUÉRIR DES MINES AFIN DE PRODUIRE D'AVANTAGE DE RESSOURCES. VOUS LES TRANSPORTEREZ VERS LES MEILLEURS ARTISANS POUR QU'ILS LES TRANSFORMENT EN MAGNIFIQUES BIJOUX. SAUREZ-VOUS CONVAINCRE LES NOBLES LES PLUS INFLUENTS POUR VOUS IMPOSER COMME LE PLUS GRAND DES MARCHANDS DE PIERRES PRÉCIEUSES ?

1 / MISE EN PLACE



- Séparez les cartes par **Âge** et formez une **colonne** de 3 paquets : **Vert** en bas et **Bleu** en haut.
- Pour chaque paquet, piochez **4 cartes**, révélez-les et alignez-les **en face** du paquet.
- Mélangez les **tuiles Noble** et révélez le nombre requis (nb de joueurs + 1) au-dessus des cartes.
- Formez **6 piles** distinctes avec les jetons **Pierre précieuse**.
- À **2 joueurs** : Retirez 3 jetons de chaque couleur de **Pierre précieuse**. Ne touchez pas à l'**Or**.
- À **3 joueurs** : Retirez 2 jetons de chaque couleur de **Pierre précieuse**. Ne touchez pas à l'**Or**.

2 / TOUR DE JEU



LE JOUEUR DONT C'EST LE TOUR DOIT CHOISIR UNE ET UNE SEULE DES 4 ACTIONS SUIVANTES.

PRENDRE DES JETONS

- Prenez 3 jetons **Pierre précieuse** de couleur **différente**.
- OU**
- Prenez 2 jetons **Pierre précieuse** de la **même couleur**, uniquement s'il reste **au moins 4 jetons** de la couleur choisie.
- Vous ne pouvez jamais posséder plus de **10 jetons** à la **fin** de votre tour. Si c'est le cas, remettez dans la réserve les jetons de votre choix pour respecter la limite de fin de tour.



RÉSERVER UNE CARTE DÉVELOPPEMENT

- Vous pouvez prendre 1 carte développement face visible au centre de la table **OU** piocher **secrètement** la **1^{ère}** carte de l'une des 3 piles.
- Vous ne pouvez pas posséder plus de **3 cartes** développement en main et vous ne pouvez pas en **défausser**.
- Recevez en plus, 1 **jeton Or** (joker) pris dans la limite des stocks de la réserve.

ACHETER UNE CARTE DÉVELOPPEMENT

- Vous devez dépenser le nombre de jetons indiqué sur la carte pour pouvoir la placer devant vous.
- Un **jeton Or** remplace n'importe quel jeton. Déposez les jetons dépensés dans la réserve.
- Les cartes achetées vous offre :
 - Des **points de Prestige**.
 - Des **réductions** pour l'achat des futures cartes. Ainsi, chaque **Pierre précieuse** illustrée sur la carte équivaut à 1 jeton de cette couleur. Il est donc possible d'acheter une carte sans dépenser le moindre jeton.



TUILE NOBLE

- À la **fin** de votre tour, vérifiez si vous remplissez les conditions pour récupérer une tuile **Noble**. Vous devez posséder **au moins** la quantité et le type de bonus indiqués sur la tuile. Les tuiles **Noble** rapportent des **points de Prestige**.
- Si vous pouvez recevoir **plusieurs** tuiles **Noble**, vous ne devez en choisir qu'**une seule**. Posez-la face **visible** devant vous.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint **15 points de prestige**. Terminez le tour en cours.
- Les points de prestige sont obtenus avec les cartes Développement et les tuiles Noble.
- Celui qui possède le plus grand nombre de points de prestige remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a acheté le moins de cartes développement l'emporte.