

Instrukcja

Splendor



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



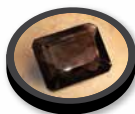
7 znaczników szmaragdów (zielone)



7 znaczników diamentów (białe)



7 znaczników szafirów (niebieskie)



7 znaczników onyksów (czarne)



7 znaczników rubinów (czerwone)



5 znaczników złota, czyli dżokera (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

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.

3-osobowa

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 znaczki klejnotów i złota. Z ich pomocą zakupują karty rozwoju, które przynoszą im punkty prestiżu i/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).

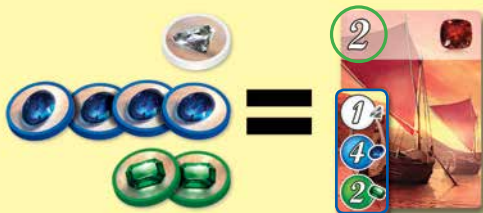
Gdy tylko któryś z graczy zdobędzie w sumie 15 punktów prestiżu, bieżąca runda dogrywana jest do końca i gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

Karty rozwoju

W celu zdobywania punktów prestiżu, gracz musi pozyskiwać karty rozwoju. Przez cały czas trwania rozgrywki, na środku stołu leży po kilka odkrytych kart każdego poziomu i wszyscy gracze mogą je pozyskiwać w akcji zakupu.

Gracze mają także możliwość rezerwacji kart. Takie karty trzymają w ręku 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 znaczek, 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.

Płytkę 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.



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 następujących czterech akcji:

- wziąć 3 znaczki klejnotów różnych kolorów,
- wziąć 2 znaczki klejnotów tego samego koloru (ta akcja jest możliwa tylko wtedy, jeśli przed akcją w stosie wybranego koloru znajdują się co najmniej 4 znaczki),
- zarezerwować 1 kartę rozwoju i wziąć 1 znaczek złota (dżoker),
- zakupić 1 odkrytą kartę rozwoju ze stołu lub 1 zarezerwowaną kartę ze swojej ręki.

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. Gracz może odłożyć także wszystkie lub część spośród tych znaczników, które właśnie dobrał. Gracze trzymają swoje znaczki 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 znaczki.

Zarezerwowanie karty rozwoju

Aby zarezerwować kartę, gracz bierze do ręki jedną z odkrytych kart ze stołu lub (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 może odrzucić zarezerwowanej karty ze swojej ręki. Ponadto, nie może posiadać na ręce więcej niż 3 karty, 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.

Zakup karty rozwoju

W celu zakupienia karty, gracz musi oddać liczbę i rodzaj znaczników wskazane na karcie. Znacznik dżokera może zastąpić znaczki dowolnego koloru. Wszystkie wydane znaczki (włączając dżokery) należy zwrócić do zasobów na środku stołu. Gracz może zakupić jedną z odkrytych kart leżących na stole lub jedną z zarezerwowanych wcześniej kart trzymanyh w swoim ręku. 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 stołu 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).

Bonusy

Bonusy, jakie gracz pozyskał w poprzednich turach pomagają mu zakupić taniej nowe karty rozwoju. Każdy bonus odpowiada jednemu 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.

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 nie tylko logicznymi wszelkich kształtów i rozmiarów, zarówno tych dla starych, jak i młodych. Potem nadeszły lata 80te 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 mógłbym grać z kolegami, aby w końcu wziąć się za gry planszowe. Splendor to moja druga wydana gra. Jak to zrobiłem? Oczywiście, dzięki moim super mocom, z których nie wahałem się korzystać w trakcie ważnych spotkań (z Sébastienem Pauchonem i CROC). Dedykuję tę grę CROC, którzy może liczyć na moją dozągonną 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, iż muszę wrócić do rzeczywistości. Urodziłem się w 1976 roku (młodziak w drużynie!) i różnica wieku dość szybko stała się dokuczliwa, gdy starałem się sprostać okropnym warunkom pracy wśród Space Cowboys. Specyficzny humor, gra słów zrozumiała 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.

W temacie innych moich wad, 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, iż przyznam się do strasznej rzeczy: grałem w Splendor i bardzo mi się podobało. Dla tej gry zatraciłem swą duszę.

Tłumaczenie: Monika Żabicka