

Regolamenta

Splendor



Prova la versione digitale
ufficiale di Splendor su
Android, iOS e PC.



**DAYS OF
WONDER**

In Splendor assumi il ruolo di un ricco mercante dell'epoca rinascimentale. Dovrai usare le tue risorse per acquisire miniere, mezzi di trasporto e artigiani che ti consentiranno di trasformare le gemme allo stato grezzo in splendidi gioielli.

Contenuta

40 gettoni



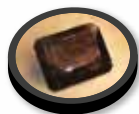
7 gettoni smeraldo (verdi)



7 gettoni diamante (bianchi)



7 gettoni zaffiro (blu)



7 gettoni onice (neri)



7 gettoni rubino (rossi)



5 gettoni oro Jolly (gialli)

90 carte sviluppo



10 tessere nobile



Preparazione del gioco

Mescolate ogni mazzo delle carte sviluppo separatamente e collocatele in una colonna al centro del tavolo in ordine crescente dal più basso al più alto (○; ○○; ○○○).

Dopodiché rivelate 4 carte da ogni livello.

Mescolate le tessere nobile e rivelatene un numero pari al numero dei giocatori più uno (per esempio, 5 tessere in una partita a 4 giocatori).

Le tessere rimanenti vengono rimosse dal gioco; non verranno usate nel corso della partita. Infine, disponete i gettoni in 6 pile diverse (ripartite per colore) e collocatele a portata di mano dei giocatori.



Partita a 2 o 3 giocatori

Con 2 giocatori

Rimuovete 3 gettoni dalle gemme di ogni colore (dovrebbero rimanerne solo 4 per tipo).

Non toccate l'oro.

Rivelate 3 tessere nobile.

Con 3 giocatori

Rimuovete 2 gettoni dalle gemme di ogni colore (dovrebbero rimanerne solo 5 per tipo).

Non toccate l'oro.

Rivelate 4 tessere nobile.

Non si applicano altri cambiamenti.

Panoramica del gioco

Durante la partita, i giocatori prendono i gettoni delle gemme e dell'oro. Usando quei gettoni acquistano carte sviluppo, che valgono punti prestigio e/o bonus. Questi bonus consentono ai loro proprietari di acquistare ulteriori carte sviluppo a un costo minore. Quando un giocatore ha accumulato abbastanza bonus, riceve immediatamente la visita di un nobile (che a sua volta vale dei punti prestigio). Non appena un giocatore raggiunge 15 punti prestigio, si completa il turno attuale e il giocatore con il maggior numero di punti prestigio è dichiarato vincitore.

Le carte sviluppo

Per vincere punti prestigio i giocatori devono acquistare carte sviluppo. Queste carte sono visibili al centro del tavolo e possono essere acquistate da tutti i giocatori nel corso della partita. Le carte sviluppo in mano sono carte che i giocatori prenotano e mantengono per tutta la partita. Le carte sviluppo in mano possono essere acquistate solo dal giocatore che le tiene in mano.

Il giocatore che acquista questa carta vince 2 punti prestigio. Il possesso di questa carta consente al giocatore di beneficiare di un bonus rosso. Per acquistare questa carta, il giocatore deve spendere 1 gettone bianco, 4 gettoni blu e 2 gettoni verdi.



Le tessere nobile

Le tessere nobile sono visibili al centro del tavolo. Alla fine del suo turno, un giocatore riceve automaticamente la visita di un nobile se possiede l'ammontare di bonus (e soltanto di bonus) richiesti e ottiene la tessera corrispondente.

Un giocatore non può rifiutare la visita di un nobile. Ricevere un nobile non è considerato un'azione. Ogni tessera nobile vale 3 punti prestigio, ma i giocatori possono ottenerne solo una per turno.

Il giocatore che acquisisce questa tessera nobile ottiene 3 punti prestigio. Se un giocatore possiede abbastanza carte sviluppo da accumulare 3 bonus blu, 3 bonus verdi e 3 bonus bianchi, riceve automaticamente la visita di quel nobile.



REGOLE DEL GIOCO

Il giocatore più giovane gioca per primo. Dopodiché il gioco procede in senso orario. Nel proprio turno, un giocatore deve

scegliere di eseguire una delle quattro azioni seguenti.

- Prendere 3 gettoni gemma di colori diversi.
- Prendere 2 gettoni gemma dello stesso colore. Questa azione è possibile solamente se sono presenti almeno 4 gettoni del colore scelto quando il giocatore le prende.
- Prenotare 1 carta sviluppo e prendere un gettone oro (jolly).
- Acquistare una carta sviluppo a faccia in su dal centro del tavolo oppure una prenotata in precedenza.

Prendere i gettoni

Un giocatore non può mai avere più di 10 gettoni alla fine del suo turno (inclusi i jolly). In caso contrario, deve restituire i gettoni in eccedenza finché non gliene rimangono solo 10.

Un giocatore può restituire tutti i gettoni che ha appena pescato o parte di essi. I gettoni di proprietà di un giocatore devono essere visibili a tutti i giocatori in qualsiasi momento.

Promemoria: I giocatori non possono prendere 2 gettoni dello stesso colore se ci sono meno di 4 gettoni disponibili di quel colore.

Prenotare una carta sviluppo

Per prenotare una carta, un giocatore deve semplicemente prendere una carta sviluppo a faccia in su tra quelle al centro del tavolo, oppure (se si sente fortunato) pescare la prima carta da uno dei tre mazzi (livelli ○ ; ○○ ; ○○○) senza mostrarla agli altri giocatori.

Le carte prenotate vanno tenute in mano e non possono essere scartate. I giocatori non possono tenere più di tre carte prenotate in mano, e l'unico modo per liberarsi di una carta è acquistarla (vedi sotto).

Prenotare una carta è inoltre l'unico modo per ottenere un gettone oro (jolly). Se non rimane più alcun gettone oro si può comunque prenotare una carta, ma non si ottiene alcun gettone oro.

Acquistare una carta sviluppo

Per acquistare una carta, un giocatore deve spendere il numero di gettoni indicati sulla carta. Un gettone jolly può essere usato al posto di un qualsiasi colore. I gettoni spesi (inclusi gli eventuali jolly) vengono rimessi al centro del tavolo.

Un giocatore può acquistare una delle carte sviluppo a faccia in su al centro del tavolo o una carta della sua mano che aveva prenotato in un turno precedente.

Ogni giocatore compone file diverse con le carte sviluppo acquistate, disponendole per colore e impilandole verticalmente in modo che soltanto i valori dei loro bonus e punti prestigio siano visibili.

I bonus e i punti prestigio conferiti da ogni carta devono essere visibili a tutti in qualsiasi momento.



Importante: Quando una carta sviluppo dal centro del tavolo viene acquistata o prenotata, deve essere immediatamente sostituita da una carta dello stesso livello.

In ogni momento della partita devono essere sempre presenti 4 carte a faccia in su per ogni livello (a meno che il mazzo in questione non sia esaurito, nel qual caso gli spazi vuoti rimangono vuoti).

I bonus

I bonus che un giocatore ottiene dalle carte sviluppo acquisite nei turni precedenti forniscono degli sconti all'acquisto di nuove carte. Ogni bonus di un determinato colore è pari a un gettone di quel colore.

Quindi, se un giocatore ha 2 bonus blu e vuole acquistare una carta che costa 2 gettoni blu e 1 gettone verde, il giocatore deve spendere solo 1 gettone verde. Se un giocatore possiede carte sviluppo (e quindi bonus) a sufficienza può perfino acquistare una carta senza spendere gettoni.

I nobili

Alla fine del proprio turno, ogni giocatore controlla le tessere nobile per determinare se riceverà la visita di uno di essi. Un giocatore può ricevere una visita se possiede (almeno) la quantità e il tipo di bonus indicati sulla tessera nobile.

È impossibile rifiutare la visita di un nobile, che comunque non è considerata un'azione.

Se alla fine del suo turno un giocatore possiede abbastanza bonus da essere visitato da più di un nobile, può scegliere quale nobile ricevere.

La tessera ottenuta va collocata a faccia in su davanti al giocatore in questione.

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore raggiunge 15 punti prestigio, si completa il turno attuale in modo che ogni giocatore abbia giocato lo stesso numero di turni.

Il giocatore con il più alto numero di punti prestigio è dichiarato il vincitore (non bisogna dimenticare di conteggiare anche i nobili). In caso di parità vince il giocatore che ha acquistato meno carte sviluppo.

L'autore: Marc André

Alto, biondo, atletico e affascinante, Marc André è un creatore di giochi che ha il corpo di un dio. (Oh cavolo! Hanno messo la mia foto! Dovrò pensare a qualcos'altro...) Sono nato nel 1967 (incredibile, sono vecchio quanto gli Space Cowboys!) nel sud della Francia, dove i bambini sono costretti a imparare a giocare a scacchi fin dall'età di 4 anni. Anzi no, veramente succedeva solo nella mia famiglia. Una mentalità da giocatore è uno stile di vita, definisce totalmente il tuo punto di vista. E così sono cresciuto in mezzo a giochi di intelligenza e giochi da tavolo di ogni forma e dimensione, destinati a giocatori giovani e adulti. Poi sono arrivati gli anni '80 con la loro rivoluzione, i giochi di ruolo, che hanno dato libero sfogo all'immaginazione e alla creatività. È stata una rivelazione! Un giorno anch'io avrei creato dei giochi! Mi sono messo subito al lavoro, prima con dei giochi di ruolo, poi con dei giochi di combattimento da giocare con i miei amici e infine, molto tempo dopo, con dei giochi da tavolo. Ora Splendor è il mio secondo gioco pubblicato. Come ci sono riuscito? Grazie ai miei superpoteri psichici e ipnotici durante le riunioni più importanti (con Sébastien Pauchon e CROC). Per concludere, desidero dedicare questo gioco a CROC, a cui va tutta la mia simpatia e considerazione, e a mia moglie e mio figlio, a cui va tutto il mio amore.



L'illustratore: Pascal Quidault

"No, seriamente... che lavoro fai?"

Illustratore. Se c'è un lavoro terribile, è questo. Dopo una vita passata a perdermi nei mondi di fantasy eroica o di fantascienza, sia sulle consolle di gioco che nelle opere letterarie, era ora che mi riconquistassi una coscienza. Sono nato nel 1976 (sono un novellino in confronto a Marc). Presto ho scoperto che il limite di età era un requisito per sostenere le tremende condizioni di lavoro negli Space Cowboys: umorismo, battute, riferimenti vecchi di un secolo e perfino un po' di sano vecchio cameratismo. Davvero rivoltante. Ho usato pennelli e pennini per 10 anni per vari editori francesi e stranieri e insegno anche arte digitale ai giovani desiderosi di smarrirsi lungo questa via per la perdita. Essendo uno che accumula vizi, mi piace giocare anche a vari tipi di giochi: giochi da tavolo, giochi di

ruolo, strategici, wargames... e così, la possibilità di collaborare al primo gioco con i Cowboys è stata il frutto di un intenso dibattito durato pochi microsecondi. Molte grazie a Philippe Mouret e al team degli Space Cowboys per la loro fiducia e la loro pazienza, nonché al papà di Splendor, Marc André.

Concludo confessando un terribile segreto: ho giocato a Splendor e mi è piaciuto. La mia anima è definitivamente perduta.

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Massimo Bianchini

Asmodee Italia Srl
Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE) - ITALY
www.asmodee.it



Splendor è pubblicato da JD Éditions - SPACE Cowboys:
238, rue des frères Farman, 78530 BUC - Francia
© 2017 SPACE Cowboys. tutti i diritti riservati
www.spacecowboys.fr

