



SPLENDOR DUEL

(SPACE COWBOYS)

LUDOVox.FR
LA VOIX DES JOUEURS



VOUS ÊTES UN MAÎTRE D'UNE GUILDE DE JOAILLIERS, VOUS RÉCOLTEZ DES PIERRES PRÉCIEUSES POUR FORGER LES PLUS BEAUX BIJOUX DESTINÉS AUX PUISSANTS DE LA RENAISSANCE. CUMULEZ LES PLUS BELLES PARURES POUR AUGMENTER VOTRE PRESTIGE AVANT QUE VOTRE RIVAL VOUS SURPASSE EN RÉPUTATION.

1 / MISE EN PLACE



- Mélangez **séparément** les 3 paquets de cartes selon leur **niveau** (vert•/jaune••/bleu•••).
- Formez une **colonne** avec les 3 paquets, celui de niveau 1 (vert •) en bas.
- En face de chaque paquet, révélez :
 - 3 cartes pour le niveau 3
 - 4 cartes pour le niveau 2
 - 5 cartes pour le niveau 1
- Posez la **carte Victoire** au dessus des cartes de niveau 3 révélées.
- Posez le **plateau** sous la pyramide de cartes et placez-y **aléatoirement** les 25 jetons, en commençant par la case **centrale** et en suivant la **spirale** dessinée.
- Posez les 3 jetons **Privilèges** au-dessus du plateau.
- Posez les 4 cartes **Royales** sous le plateau.
- Désignez le premier joueur au hasard. Son adversaire prend 1 **Privilège**.



2 / TOUR DE JEU

AU DÉBUT DE SON TOUR, LE JOUEUR EFFECTUE 0, 1 OU 2 ACTIONS OPTIONNELLES DANS L'ORDRE INDiqué, PUIS UNE SEULE ACTION OBLIGATOIRE.

ACTIONS OPTIONNELLES

UTILISER UN PRIVILÈGE

Vous pouvez dépenser des **Privilèges** contre le **même nombre** de jetons **Gemme** ou **Perle**, de votre choix, sur le **plateau**. Il est **interdit** de prendre un jeton **Or**. Remplacez les **Privilèges** dépensés au-dessus du plateau.

REMPLIR LE PLATEAU DE JEU

S'il y a **au moins** un jeton dans le sac, piochez la **totalité** des jetons en les disposant un par un sur les cases **vides** du plateau, en partant de la case centrale et en suivant la **spirale** dessinée. En **contrepartie**, l'adversaire prend 1 **Privilège**.

ACTION OBLIGATOIRE

Vous devez effectuer **une seule** des trois actions suivantes :

PRENDRE JUSQU'À 3 JETONS GEMME ET/OU PERLE

- Prenez **jusqu'à** 3 jetons **Gemme**/ **Perle** **adjacents** (ligne, colonne ou diagonale) sur le plateau.
- Il ne doit y avoir ni case **vide** ni jeton **Or** **entre** les jetons pris.
- Il est permis de ne prendre que 2 jetons **adjacents**, ou même 1 seul.
- Il est **interdit** de prendre un jeton **Or** avec cette action.
- Si vous prenez 3 jetons de **même couleur** ou les 2 jetons **Perle** avec cette action, votre adversaire prend 1 **Privilège**.

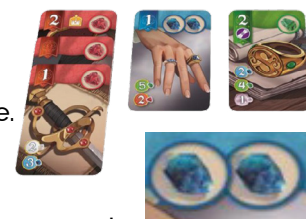


PRENDRE 1 JETON OR POUR RÉSERVER 1 CARTE JOAILLERIE

- Vous ne pouvez effectuer cette action que si un jeton **Or** est **disponible** et que vous n'avez pas **déjà** 3 cartes réservées devant vous.
- Prenez 1 jeton **Or** de votre choix sur le **plateau**. Puis au choix :
 - Prenez 1 carte **Joallerie** de votre choix dans la **pyramide**. Remplacez-la par une carte de **même** niveau.
 - Piochez la première carte de l'un des 3 **paquets**.
- Les cartes réservées sont tenues **secrètes**, face cachée. Vous pouvez les consulter à tout moment.
- Les capacités et les points des cartes réservées sont **sans effet** tant qu'elles n'ont pas été achetées.
- Il n'est **pas obligatoire** d'acheter une carte reversée.

ACHETER 1 CARTE JOAILLERIE

- Vous pouvez acheter une carte **visible** ou une de vos cartes préalablement **réservées**.
- Remplacez la carte si elle provient de la pyramide de cartes visibles.
- Dépensez les **ressources** indiquées au **bas** de la carte.
- Vous pouvez dépenser un ou plusieurs jetons **Or** (ressource joker) pour acheter une carte.
- Les jetons **dépensés** sont remis dans le **sac**.
- Les cartes **Joallerie** achetées peuvent offrir des **Bonus**. Chaque **Bonus** **diminue** le **coût** des prochaines cartes achetées.
- Si vous avez assez de **Bonus**, vous pouvez être amené à ne payer aucune ressource pour acheter une carte.
- Disposez les cartes devant vous. Classez-les par **couleur de Bonus**, de manière à laisser toujours visible la partie supérieure, où apparaissent **Points de Prestige**, **Couronnes** et **Bonus**.



CAPACITÉ DES CARTES

- Lorsqu'une carte possède un icône *Capacité*, appliquez celle-ci **immédiatement** :

- : Finissez votre tour et jouez-en un nouveau.
- : Associez cette carte à l'une de vos cartes *Joannerie* dotée d'au moins 1 *Bonus*. Le *Bonus* est désormais considéré comme étant de la même couleur que le *Bonus* de la carte associée.
- : Prenez sur le plateau 1 jeton de la couleur du *Bonus* de la carte. S'il n'y en a pas de disponible, ne prenez rien.
- : Prenez 1 *Privilege*. Si aucun n'est disponible, prenez-le à votre adversaire.
- : Prenez 1 jeton *Gemme* ou *Perle* à votre adversaire s'il en possède un. Il est interdit de lui prendre un jeton *Or*.



COURONNES

Une carte *Joannerie* peut avoir une ou plusieurs *Couronnes* (indiquées dans sa partie supérieure).

- Lorsque vous achetez une telle carte, comptez le nombre **total** de *Couronnes* sur **l'ensemble** de vos cartes :



- Lorsque vous collectez votre 3e *Couronne*, prenez immédiatement une des cartes *Royales* disponibles et appliquez sa *Capacité*.
- Lorsque vous collectez votre 6e *Couronne*, prenez immédiatement une seconde carte *Royale* parmi celles qui restent et appliquez sa *Capacité*.

- Prendre une carte *Royale* n'est **pas une action**.



FIN DE TOUR

- Une fois que vous avez effectué votre action obligatoire, vérifiez que vous ne possédez pas plus de **10 jetons** (*Gemme*, *Or* et *Perle*). Si vous dépassez cette limite, remettez dans le sac les jetons de votre choix afin d'atteindre la limite de 10.
- Vérifiez les **conditions** de **victoire**. Si aucune d'entre elles n'a été remplie, c'est à l'autre joueur de jouer.

3 / FIN DE PARTIE



- Si vous remplissez l'une ou plusieurs des conditions de victoire suivantes à la fin de votre tour, la partie s'arrête immédiatement et vous l'emportez.



- Vous cumulez au moins 20 *Points de Prestige* sur l'ensemble de vos cartes *Joannerie* et de vos cartes *Royales*.
- Vous cumulez au moins 10 *Couronnes* sur l'ensemble de vos cartes *Joannerie*.
- Vous cumulez au moins 10 *Points de Prestige* dans une même couleur de *Bonus*. Les *Points de Prestige* d'une carte comptent dans la couleur du *Bonus* associé.

