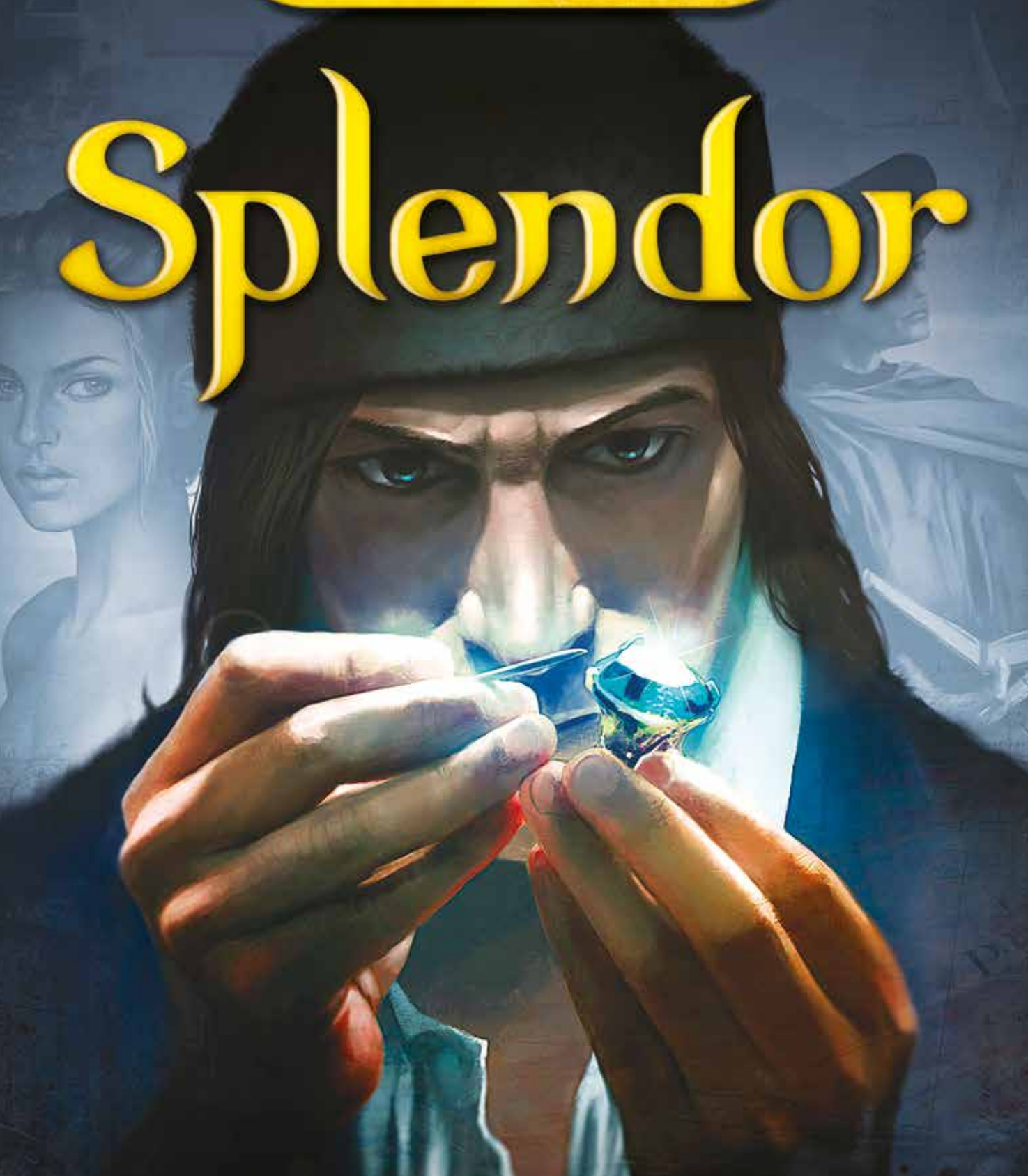


*Livro de Regras*

# Splendor



Em Splendor, você assume o papel de um comerciante rico durante a Renascença. Você usará recursos para comprar minas, meios de transporte e artesãos que permitirão a transformação de pedras brutas em belíssimas joias.

## Conteúdo

### 40 Fichas



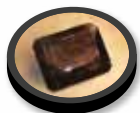
7 fichas de Esmeralda (verdes)



7 fichas de Diamante (brancas)



7 fichas de Safira (azuis)



7 fichas de Ônix (pretas)



7 fichas de Rubi (vermelhas)



5 fichas-curingas de Ouro (amarelas)

### 90 cartas de Desenvolvimento



40 cartas de Nível 1

30 cartas de Nível 2

20 cartas de Nível 3

10 cartões de Nobres



## Preparação do jogo

Embaralhe as cartas de desenvolvimento em baralhos separados e os coloque em ordem crescente de baixo para cima em uma coluna no centro da mesa (○; ○○; ○○○).

Em seguida, revele 4 cartas de cada nível.

Embaralhe os cartões de nobres e revele uma quantidade igual ao número de jogadores mais um (exemplo: 5 cartões para uma partida de 4 jogadores).

Os demais cartões são removidos do jogo e não serão utilizados pelo restante da partida. Por fim, coloque as fichas em seis pilhas distintas (separadas por cor) ao alcance dos jogadores.



## Partida para 2 ou 3 jogadores

### 2 jogadores

Remova 3 fichas de cada cor dentre as pedras preciosas (devem restar apenas 4 de cada uma).

Não modifique o número de fichas de ouro.

Revele 3 cartões de Nobres.

### 3 jogadores

Remova 2 fichas de cada cor dentre as pedras preciosas (devem restar apenas 5 de cada uma).

Não modifique o número de fichas de ouro.

Revele 4 cartões de Nobres.

Não há outras modificações.



## Resumo do jogo

Durante a partida, os jogadores acumulam fichas de pedras preciosas e de ouro. Com essas fichas, eles adquirem cartas de desenvolvimento que valem pontos de prestígio e/ou bônus. Esses bônus permitem que os jogadores comprem as próximas cartas de desenvolvimento pagando menos. Quando um jogador tiver bônus suficientes, ele imediatamente recebe a visita de um nobre (que também vale pontos de prestígio).

Assim que um jogador chegar a 15 pontos de prestígio, a rodada é jogada até o final e o jogador com o maior número de pontos de prestígio é declarado vencedor.

### As cartas de desenvolvimento

Para obter pontos de prestígio, os jogadores devem comprar cartas de desenvolvimento. Essas cartas estão à mostra no centro da mesa e podem ser compradas por qualquer jogador durante o jogo.

As cartas de desenvolvimento na mão são aquelas que os jogadores reservaram ao longo da partida. Os desenvolvimentos que estão na mão só podem ser comprados pelos jogadores que os detêm.

O jogador que comprar esta carta obtém 2 pontos de prestígio. A posse desta carta permite que o jogador se beneficie de um bônus vermelho. Para comprar esta carta, o jogador deve gastar 1 ficha branca, 4 fichas azuis e 2 fichas verdes.



### Os cartões de nobres

Os cartões de nobres estão à mostra no centro da mesa. Ao final de sua vez, um jogador automaticamente recebe a visita de um nobre se tiver conseguido obter a quantidade de bônus requerida e obtém o cartão de nobre correspondente.

Um jogador não pode recusar a visita de um nobre.

A visita de um nobre não é considerada como uma ação. Cada cartão de nobre vale 3 pontos de prestígio, mas os jogadores podem receber apenas um nobre por turno.

O jogador que receber este cartão de nobre ganha 3 pontos de prestígio. Se um jogador tiver cartas de desenvolvimento suficientes para acumular 3 bônus verdes, 3 azuis e 3 brancos, esse jogador receberá a visita desta nobre.



## REGRAS DO JOGO

O jogador mais novo começa. O jogo prossegue no sentido horário. Em seu turno, um jogador deve optar por realizar apenas uma das 4 ações a seguir.

- Pegar 3 fichas de pedras preciosas de cores diferentes.
- Pegar 2 fichas de pedras preciosas da mesma cor. Esta ação só é possível se houver pelo menos 4 fichas disponíveis da cor escolhida antes de o jogador pegar as 2 fichas.
- Reservar 1 carta de desenvolvimento e pegar 1 ficha de ouro (curinga).
- Comprar 1 carta de desenvolvimento à mostra na mesa ou uma que foi previamente reservada.

### Escolhendo fichas

Um jogador nunca pode ter mais do que 10 fichas ao final de seu turno (incluindo curingas). Se isso acontecer, o jogador deve devolver fichas até ficar com apenas 10. Um jogador pode devolver algumas ou todas as que acabou de pegar. As fichas possuídas pelos jogadores devem estar sempre visíveis a todos.

**Lembrete:** os jogadores não podem pegar 2 fichas da mesma cor se houver menos de 4 fichas disponíveis daquela cor.

### Reservar uma carta de desenvolvimento

Para reservar uma carta, um jogador deve simplesmente pegar uma carta que esteja à mostra no centro da mesa ou (se você estiver com sorte) comprar a primeira carta de um dos três baralhos (níveis ○ ; ○○ ; ○○○), sem mostrá-la para os demais jogadores.

As cartas reservadas são mantidas na mão e não podem ser descartadas.

Os jogadores não podem ter mais do que três cartas reservadas na mão, e a única forma de se livrar delas é por meio de compra (veja mais adiante).

Reservar uma carta é também a única forma de obter uma ficha de ouro (curinga). Se não houver ouro restante, você ainda pode reservar uma carta, mas não receberá o ouro.

### Comprar uma carta de desenvolvimento

Para comprar uma carta, o jogador deve gastar o número de fichas indicado na carta. Uma ficha-curinga pode substituir qualquer cor. As fichas gastas (incluindo os curingas) são devolvidas ao centro da mesa.

Um jogador pode comprar uma das cartas de desenvolvimento disponíveis no centro da mesa ou uma carta de sua mão que foi reservada em um turno anterior.

Cada jogador monta fileiras com as cartas compradas, separando-as por cor e colocando-as em cascata de modo que seus bônus e pontos de prestígio estejam à mostra.

Os bônus e pontos de prestígio concedidos pelas cartas devem estar sempre visíveis a todos.



**Importante:** quando uma carta de desenvolvimento que está no centro da mesa é comprada ou reservada, ela deve ser substituída por outra carta do mesmo nível.

Durante a partida, sempre devem estar disponíveis 4 cartas de cada nível (a menos que o baralho em questão acabe; se este for o caso, os espaços vazios permanecerão vazios).

### Os bônus

Os bônus obtidos por um jogador em turnos anteriores concedem descontos na compra de novas cartas. Cada bônus de uma determinada cor vale por uma ficha dessa cor.

Assim, se um jogador tiver 2 bônus azuis e quiser comprar uma carta que custa 2 fichas azuis e uma ficha verde, ele precisará gastar apenas 1 ficha verde.

Se um jogador tiver cartas de desenvolvimento (e, portanto, bônus) suficientes, é possível até mesmo comprar uma carta sem gastar fichas.

### Os nobres

Ao final do turno de cada jogador, este deve consultar os cartões de nobres para ver se algum deles lhe fará uma visita. Um jogador pode ser visitado se tiver (pelo menos) a quantidade e o tipo de bônus indicados no cartão de nobre. É impossível recusar a visita de um nobre, e ela não é considerada como uma ação.

Se um jogador tiver bônus suficientes para ser visitado por mais de um nobre ao final de seu turno, ele deve escolher qual nobre será recebido.

O cartão obtido é colocado voltado para cima em frente ao jogador.

### FIM DO JOGO

Quando um jogador obtiver 15 pontos de prestígio, a rodada deve ser completada, de modo que todos os jogadores tenham o mesmo número de turnos.

Em seguida, o jogador que tiver o maior número de pontos de prestígio é declarado vencedor (não esqueça de contar os nobres).

Em caso de empate, vence o jogador que tiver comprado o menor número de cartas de desenvolvimento.

### O autor: Marc André

Belo, alto, loiro e atlético, Marc André tem o corpo de um deus, como é comum para designers de jogos. (Droga! Eles colocaram uma foto aqui! Vou ter que pensar em outra coisa...) Nascido em 1967 (isso é incrível, eu sou tão velho quanto os Space Cowboys!) no sul da França, onde as crianças são obrigadas a aprender xadrez com 4 anos de idade. Isso não é verdade, só que, na minha família, uma mente lúdica é uma tradição, ou não, tudo depende de como você vê a coisa. Assim, eu cresci em meio a jogos que exigem concentração e a jogos de tabuleiro de todos os tipos e tamanhos, para jogadores novos e velhos. Aí vieram os anos 80 e a revolução: jogos de RPG que davam espaço a imaginação e criatividade. Foi uma epifania! Um dia, eu também vou criar jogos! Comecei a trabalhar nisso imediatamente, primeiro com jogos de RPG, depois com jogos de luta para jogar com meus amigos e, por fim, bem mais tarde, com jogos de tabuleiro. Agora, Splendor é meu segundo jogo publicado. Como eu o concebi? Graças aos meus poderes superpsíquico-hipnóticos em reuniões importantes (com Sébastien Pauchon e CROC). Para terminar, eu dedico este jogo a CROC, que conta com minha total simpatia e consideração, à minha esposa e ao meu filho, que têm todo o meu amor.



### O artista: Pascal Quidault

“Não, sério - qual é o seu trabalho de verdade?”

Artista. Um trabalho horrendo, se é que pode ser assim considerado. Frequentemente perdido em mundos de Heróis Fantásticos e Ficção Científica de jogos de consoles e livros-jogo, era chegada a hora de eu recuperar minha consciência. Nascido em 1976 (um jovem rapaz em comparação). A evidência de um limite de idade para suportar as horríveis condições de trabalho na Space Cowboys foi rapidamente descoberta: humor, trocadilhos, referências com séculos de idade e até mesmo uma boa e honesta camaradagem. Revoltante. Tendo usado pincéis e lápis ao longo de quase 10 anos para várias editoras francesas e internacionais, eu também sou professor de arte digital para uma juventude em busca deste caminho para a perdição. Dono de uma montanha de vícios, eu jogo vários tipos de jogos: jogos de tabuleiro, RPGs, jogos de estratégia, de guerra... A possibilidade de colaborar no primeiro jogo dos

Cowboys foi fruto de um intenso debate que durou alguns microsegundos. Agradeço profundamente a Philippe Mouret e a

equipe da Space Cowboys por sua confiança e paciência, assim como ao pai de Splendor: Marc André.

Termino admitindo um terrível segredo: eu joguei Splendor e adorei. Minha alma está definitivamente perdida.

Tradução: Leonardo Zilio

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

Splendor é publicado por JD Éditions - SPACE Cowboys: 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - França

© 2014 SPACE Cowboys. Todos os direitos reservados.

Importado e distribuído no Brasil por Ilhas Galápagos Comér-

cio de Brinquedos, Artigos Recreativos e Serviços LTDA.

[www.galapagosjogos.com.br](http://www.galapagosjogos.com.br)

