

Règles du jeu

# Splendor



Dans Splendor, vous incarnez un riche marchand de la Renaissance. Vous utiliserez vos ressources pour acquérir des mines, des moyens de transport et des artisans qui vous permettront de transformer des pierres brutes en magnifiques bijoux.

## Matériel

### 40 jetons



7 jetons émeraude (vert)



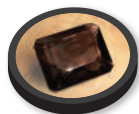
7 jetons saphir (bleu)



7 jetons rubis (rouge)



7 jetons diamant (blanc)



7 jetons onyx (noir)



5 jetons joker or (jaune)

### 90 cartes développement



10 tuiles noble



## Préparation de la partie

Mélangez séparément chaque paquet de cartes développement puis positionnez-les en colonne au centre de la table, en ordre croissant de bas en haut (○ ; ○○ ; ○○○).

Révélez ensuite 4 cartes de chaque niveau.

Mélangez les tuiles noble et révélez-en autant que de joueurs, plus une (exemple : 5 tuiles noble pour une partie à 4 joueurs).

Les autres tuiles sont écartées du jeu, elles ne seront pas utilisées durant la partie. Pour finir, placez les jetons en 6 piles distinctes (par couleur) à portée de main des joueurs.



## Partie à 2 ou 3 joueurs

### À 2 joueurs

Retirez 3 jetons de chaque couleur de pierre précieuse (il n'en reste donc plus que 4 de chaque).

Ne touchez pas à l'or.  
Révélez 3 tuiles noble.

### À 3 joueurs

Retirez 2 jetons de chaque couleur de pierre précieuse (il n'en reste donc plus que 5 de chaque).

Ne touchez pas à l'or.  
Révélez 4 tuiles noble.

Il n'y a pas d'autres changements.

## Résumé du jeu

Au cours de la partie, les joueurs prennent des jetons pierre précieuse et or. Avec ces jetons, ils achètent des cartes développement, qui rapportent des points de prestige et/ou des bonus. Ces bonus permettent d'acquérir les cartes développement suivantes pour un coût moindre. Lorsqu'un joueur possède assez de bonus, il reçoit immédiatement la visite d'un noble (ce qui lui rapporte aussi des points de prestige). Dès qu'un joueur atteint 15 points, on termine le tour en cours et le joueur qui possède le plus grand nombre de points de prestige est déclaré vainqueur.



### Les cartes développement

Pour gagner des points de prestige, les joueurs doivent acheter des cartes développement. Ces cartes sont visibles au centre de la table et peuvent être achetées par tous durant la partie. Les développements en main sont les cartes que les joueurs réservent durant la partie et qu'ils sont les seuls à pouvoir acheter.

Le joueur qui achète cette carte gagne 4 points de prestige. Posséder cette carte permet au joueur de bénéficier d'un bonus bleu. Pour acheter cette carte, le joueur doit dépenser 3 jetons bleu, 3 jetons noir et 6 jetons blanc.



### Les tuiles noble

Les tuiles noble sont visibles au centre de la table. À la fin de son tour de jeu, un joueur reçoit automatiquement la visite d'un noble s'il possède le nombre de bonus (et seulement de bonus) nécessaires, et il acquiert la tuile correspondante. On ne peut pas refuser la visite d'un noble. Recevoir un noble n'est pas considéré comme une action de jeu. Chaque tuile noble rapporte 3 points de prestige, mais il n'est possible d'en acquérir qu'une seule par tour de jeu.

Si un joueur possède assez de cartes développement pour accumuler 3 bonus blancs, 3 bonus bleus et 3 bonus vert, il reçoit automatiquement la visite de ce noble. Le joueur qui acquiert la tuile de ce noble gagne 3 points de prestige.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit choisir une et une seule des 4 actions suivantes.

- Prendre 3 jetons pierre précieuse de couleur différente.
- Prendre 2 jetons pierre précieuse de la même couleur. Cette action n'est possible que s'il reste au moins 4 jetons de la couleur choisie au moment où le joueur se sert.
- Réserver 1 carte développement et prendre 1 or (joker).
- Acheter 1 carte développement face visible au centre de la table ou préalablement réservée.

### Prendre des jetons

Un joueur ne peut jamais posséder plus de 10 jetons à la fin de son tour (joker compris). Si c'est le cas, il doit en rendre pour n'en avoir que 10. Il peut parfaitement remettre tout ou partie de ceux qu'il vient de piocher. Les jetons possédés par un joueur doivent être visibles de tous à tout moment.

**Rappel :** il est interdit de prendre 2 jetons de même couleur s'il reste moins de 4 jetons de cette couleur disponibles au moment où l'on se sert.

### Réserver une carte développement

Pour réserver une carte, il suffit de prendre un développement face visible au centre de la table ou (si vous vous sentez chanceux) de piocher la première carte de l'une des trois piles (niveau ○ ; ○○ ; ○○○) sans la dévoiler aux autres joueurs. Les cartes réservées sont gardées en main et ne peuvent pas être défaussées. Il est interdit d'en posséder plus de trois et le seul moyen de se débarrasser d'une carte est de l'acheter (voir ci-dessous).

Réserver une carte est en outre le seul moyen d'obtenir un jeton or (joker). S'il ne reste plus d'or disponible, vous pouvez néanmoins réserver une carte, vous ne recevrez simplement pas d'or.

### Acheter une carte développement

Pour acheter une carte, le joueur doit dépenser le nombre de jetons indiqué sur la carte. Un jeton joker peut remplacer n'importe quelle couleur. Les jetons dépensés (y compris le ou les jokers) sont remis au centre de la table.

Il est possible d'acheter l'une des cartes développement visibles au centre de la table ou l'une des cartes réservées lors d'un tour précédent.

Chaque joueur constitue des colonnes distinctes avec les cartes développement acquises en les triant par couleur, et en les décalant dans la hauteur afin de faire apparaître les points de prestige et les bonus.

Les bonus et les points de prestige attribués par chaque carte doivent être visibles de tous à tout moment.



**Important :** lorsqu'une carte développement du centre de la table est acquise ou réservée, elle doit être immédiatement remplacée par une carte de même niveau.

À tout moment de la partie, il doit y avoir 4 cartes de chaque niveau face visible (sauf si la pile concernée est vide, auquel cas les emplacements vides le restent).

### Les bonus

Les bonus que possède un joueur sur les cartes de développement acquises lors des tours précédents constituent des réductions pour l'achat de nouvelles cartes. Chaque bonus d'une couleur donnée équivaut à un jeton de cette couleur.

Ainsi, si un joueur possède 2 bonus bleus et qu'il souhaite acheter une carte qui coûte 2 jetons bleus et 1 jeton vert, il ne dépense que 1 jeton vert.

Si le joueur dispose de suffisamment de cartes développement (et donc de bonus), il peut même acheter une carte sans dépenser le moindre jeton.

### Les nobles

À la fin de son tour, chaque joueur vérifie les tuiles noble visibles afin de savoir s'il reçoit la visite de l'un d'entre eux. Un joueur est éligible s'il possède (au moins) la quantité et le type de bonus indiqués sur la tuile.

Il est impossible de refuser la visite d'un noble, qui n'est pas considérée comme une action de jeu.

Si un joueur possède assez de bonus pour recevoir la visite de plusieurs nobles à la fin de son tour, il choisit celui qu'il reçoit. La tuile obtenue est placée face visible devant le joueur concerné.

### FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur possède 15 points de prestige, on termine le tour de table en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de fois.

Le joueur qui possède alors le plus grand nombre de points de prestige est déclaré vainqueur (n'oubliez pas de compter vos nobles). En cas d'égalité, le joueur qui a acheté le moins de cartes développement l'emporte.

### L'auteur : Marc André

Beau, grand, blond, athlétique, Marc ANDRÉ a le physique avantageux qui sied à tous les auteurs de jeux. (Ah zut ! Ils ont collé une photo ! Il faut que je trouve autre chose...) Né en 1967 (pas possible, je suis aussi vieux que les Space Cowboys !), dans le Sud de la France où l'on oblige les enfants à jouer aux Échecs dès l'âge de 4 ans. En fait non, c'est juste que dans ma famille l'esprit ludique est un art de vivre, ou pas, c'est vous qui voyez. J'ai donc côtoyé les jeux de réflexion autant que les jeux de société de tous poils, pour joueurs imberbes ou velus. Puis les années 80 et sa révolution : les jeux de rôles qui libèrent l'imagination et la créativité. Ce fut une révélation ! Un jour, moi aussi je créerai des jeux ! Je m'y suis mis tout de suite, d'abord des jeux de rôles, puis des jeux de bataille pour jouer avec mes potes et enfin, beaucoup plus tard, des jeux de société. Aujourd'hui, Splendor est mon deuxième jeu édité. Comment ai-je fait ? Grâce à mes supers pouvoirs psychiques hypnotiques lors de rencontres déterminantes (Sébastien Pauchon et CROC). Pour conclure, je dédie ce jeu à CROC qui a toute ma sympathie et ma considération, à mon épouse et mon fils qui ont tout mon amour.



### L'illustrateur : Pascal Quidault

« Non mais plus sérieusement, c'est quoi ton vrai travail ? »

Illustrateur. Horrible métier s'il en est. Habituellement fourvoyé dans les univers d'Heroic Fantasy ou de Science Fiction pour les supports ludiques et littéraires, il était temps pour moi de me racheter une conscience.

Né en 1976 (un jeunot en comparaison). Rapidement, l'évidence d'une limite d'âge nécessaire pour supporter les horribles conditions de travail au sein des Space Cowboys se révéla : humour, jeux de mots, références séculaires et même une franche et bonne camaraderie. Révoltant. Usant pinceaux et stylets depuis presque 10 ans pour différents éditeurs français et étrangers, j'enseigne aussi l'illustration numérique à une jeunesse désirent emprunter ce chemin de perdition. Cumulant les vices, je pratique aussi le jeu sous plusieurs formes : jeux de plateau, de rôles, de stratégie, de figurines... La possibilité de collaborer sur le premier jeu des Cowboys fut donc le fruit d'une intense réflexion de quelques microsecondes. Un grand merci à Philippe MOURET et à l'équipe de Space Cowboys pour leur confiance et leur patience, ainsi qu'au papa de Splendor : Marc ANDRÉ.

Je terminerai par un terrible aveu : j'ai joué à Splendor et j'ai adoré. Mon âme est définitivement perdue.



Rulebook

# Splendor



In Splendor, you take on the role of a rich merchant during the Renaissance. You will use your resources to acquire mines, transportation methods, and artisans who will allow you to turn raw gems into beautiful jewels.

## Contents

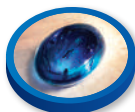
### 40 tokens



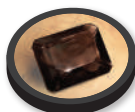
7 Emerald tokens (green)



7 Diamond tokens (white)



7 Sapphire tokens (blue)



7 Onyx tokens (black)



7 Ruby tokens (red)



5 Gold Joker tokens (yellow)

### 90 Development cards



40 Level 1 cards

30 Level 2 cards

20 Level 3 cards

10 Noble tiles



## Game setup

Shuffle each development card deck separately, and then place them in a column in the middle of the table in increasing order from bottom to top (○; ○○; ○○○).

Then reveal 4 cards from each level.

Shuffle the noble tiles and reveal as many of them as there are players plus one (example: 5 tiles for a 4 player game).

The remaining tiles are removed from the game; they will not be used during the game. Finally, place the tokens in 6 distinct piles (sort them by color) within reach of the players.



## Game with 2 or 3 players

### With 2 players

Remove 3 tokens of each gem color (there should be only 4 of each remaining).

Don't touch the gold.

Reveal 3 noble tiles

### With 3 players

Remove 2 tokens of each gem color (there should be only 5 of each remaining).

Don't touch the gold.

Reveal 4 noble tiles.

There are no other changes.

## Game overview

During the game, the players take gem and gold tokens. With these tokens, they purchase development cards, which are worth prestige points and/or bonuses. These bonuses allow players to purchase subsequent development cards for a lesser cost. When a player has enough bonuses, they immediately receive a visit from a noble (which is also worth prestige points).

As soon as a player reaches 15 prestige points, the current turn ends and the player with the most prestige points is declared the winner.



### The development cards

To win prestige points, the players must purchase development cards. These cards are visible in the middle of the table and may be purchased by all players during the game.

The developments in hand are the cards which the players reserve throughout the game. Developments in hand may only be purchased by the players holding them.

The player who purchases this card wins 4 prestige points. Owning this card allows the player to benefit from a blue bonus. To purchase this card, the player must spend 3 blue tokens, 3 black tokens, and 6 white tokens.



### The noble tiles

The noble tiles are visible in the middle of the table. At the end of their turn, a player automatically receives the visit from a noble if that player has the amount of bonuses (and only bonuses) required, and they get the corresponding tile.

A player cannot refuse a visit from a noble.

Receiving a noble isn't considered to be an action. Each noble tile is worth 3 prestige points, but players can only get a single one per turn.

The player who acquires this noble's tile gains 3 prestige points. If a player has enough development cards to amass 3 blue bonuses, 3 green bonuses, and 3 white bonuses, then that player automatically receives a visit from that noble.



## GAME RULES

The youngest player begins. Play then proceeds clockwise. On their turn, a player must choose to perform only one of the following four actions.

- Take 3 gem tokens of different colors.

- Take 2 gem tokens of the same color.

This action is only possible if there are at least 4 tokens of the chosen color left when the player takes them.

- Reserve 1 development card and take 1 gold token (joker).

- Purchase 1 face-up development card from the middle of the table or a previously reserved one.

### Selecting tokens

A player can never have more than 10 tokens at the end of their turn (including jokers). If this happens, they must return tokens until they only have 10 left. A player can return all or some of those they've just drawn. The tokens owned by a player must be visible by all players at all times.

**Reminder:** players may not take 2 tokens of the same color if there are less than 4 tokens available of that color.

### Reserve a development card

To reserve a card, a player simply needs to take a face-up development from the middle of the table or (if you're feeling lucky) draw the first card from one of the three decks (level ○; ○○; ○○○) without showing it to the other players.

The reserved cards are kept in hand and cannot be discarded. Players may not have more than three reserved cards in hand, and the only way to get rid of a card is to buy it (see below).

Reserving a card is also the only way to get a gold token (joker). If there is no gold left, you can still reserve a card, but you won't get any gold.

### Buying a development card

To purchase a card, a player must spend the number of tokens indicated on the card. A joker token can replace any color. The spent tokens (including any jokers) are returned to the middle of the table.

A player may purchase one of the face-up development cards in the middle of the table or a card in his hand that was reserved on a previous turn.

Each player makes distinct rows with the acquired development cards by sorting them by color, and staggering them vertically so that their bonuses and prestige point values are visible.

The bonuses and prestige points granted by each card must be visible to all at all times.



**Important:** when a development card from the middle of the table is acquired or reserved, it must immediately be replaced by a card of the same level.

At all times during the game, there must be 4 face-up cards of each level (unless the deck in question is empty, in which case the empty spaces also remain empty).

### The bonuses

The bonuses a player has from development cards acquired on previous turns provide discounts on the purchase of new cards. Each bonus of a given color is equal to a token of that color.

Thus, if a player has 2 blue bonuses and wants to purchase a card which costs 2 blue tokens and 1 green token, the player must only spend 1 green token.

If a player has enough development cards (and therefore bonuses), they can even purchase a card without spending any tokens.

### The nobles

At the end of their turn, each player checks the noble tiles in order to determine if they're receiving a visit from one of them. A player can be visited if they have (at least) the quantity and type of bonuses indicated on the noble tile.

It is impossible to refuse the visit from a noble, which is not considered to be an action.

If a player has enough bonuses to be visited by more than one noble at the end of their turn, that player chooses the noble to be received.

The tile obtained is placed face-up in front of the player in question.

### END OF THE GAME

When a player reaches 15 prestige points, complete the current round so that each player has played the same number of turns.

The player who then has the highest number of prestige points is declared the winner (don't forget to count your nobles).

In case of a tie, the player who has purchased the fewest development cards wins.

### *The author: Marc André*

Good-looking, tall, blond, athletic, Marc André has a godlike body worthy of a game designer. (Oh darn! They've stuck a picture in here! I'll have to find something else...) Born in 1967 (that's incredible, I'm as old as the Space Cowboys!), in the South of France, where children are forced to learn how to play chess as early as 4 years old. Actually, no, it's just that in my family, a playful mind is a way of life, or not, it's all in how you see it. I've thus grown up alongside thinking games as much as boardgames of all sizes and shapes, for players young and old. Then came the 80's and its revolution: roleplaying games which freed up imagination and creativity. It was a revelation! One day I'd make games too! I got on that right away, first with roleplaying games, then fighting games to play with my buddies, and finally, much later, boardgames. Now, Splendor is my second published game. How did I do it? Thanks to my super psychic hypnotic powers during important meetings (with Sébastien Pauchon and CROC). To finish, I'm dedicating this game to CROC who has my complete sympathy and consideration, to my wife and my son, who have all my love.



### *The artist: Pascal Quidault*

«No, but really - what's your real job?»

Artist. A horrible job if there's one. Normally lost in worlds of Heroic Fantasy or Science Fiction for gaming platforms or literary ones, it was time for me to buy myself a conscience back. Born in 1976 (a wee lad in comparison). Quickly, the evidence of an age limit being required to stand the horrible working conditions among the Space Cowboys was discovered: humor, puns, centuries-old references, and even an honest and good camaraderie. Revolting. Using brushes and styluses for almost 10 years for various French and worldwide publishers, I also teach digital art to a youth looking to walk down this road to perdition. Accumulating the vices, I also play various sorts of games: boardgames, roleplaying, strategy, wargames... The possibility to collaborate on the first game by the Cowboys was thus the fruit of an intense debate which lasted a few microseconds. Much thanks to Philippe Mouret and the Space Cowboys team

for their confidence and their patience, as well as Splendor's daddy: Marc André.

I'll finish by admitting a terrible secret: I've played Splendor and I loved it. My soul is definitely lost.

Translation: Eric Harlaux  
Revision: Eric Franklin

Splendor is published by JD Éditions - SPACE Cowboys: 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France

© 2014 SPACE Cowboys. All rights reserved

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)

