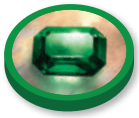
Règles du jeu

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.

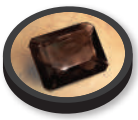
Matériel

40 jetons


7 jetons émeraude (vert)

7 jetons diamant (blanc)

7 jetons saphir (bleu)


7 jetons onyx (noir)

7 jetons rubis (rouge)

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 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	À 3 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.	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 ANDRE 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 désirant 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 ANDRE.
Je terminerai par un terrible aveu : j'ai joué à Splendor et j'ai adoré. Mon âme est définitivement perdue.

Splendor est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys : 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France
© 2014 SPACE Cowboys. Tous droits réservés
www.spacecowboys.fr