

Marc André Splendor™

Zostań mistrzem gildii rzemieślniczej
i przemierzaj Jedwabny Szlak!

GROMADŹ bogactwo!

W czasie rozgrywki gracze pozyskują **znaczniki klejnotów i złota**. Kupują za nie **karty rozwoju**, które zapewniają im punkty prestiżu lub określone bonusy. Bonusy pozwalają z kolei na zakup kolejnych kart rozwoju mniejszym kosztem.

Wywieraj WPLYW...

Przekonuj do siebie **arystokratów** i zdobywaj **punkty prestiżu**. Bądź pierwszym graczem, który spełni ich **warunki**, zdobywając **karty rozwoju** w określonych kolorach.

ZBUDUJ prestiżowe IMPERIUM HANDLOWE.

Gdy tylko któryś z graczy zdobędzie w sumie **15 punktów prestiżu**, rozgrywa się bieżącą rundę **do końca**, a gracz z największą liczbą punktów zostaje **zwycięzcą**.



Marc ANDRÉ

Pasjonuję się grami od dziecka, a przyjemność z ich projektowania (a raczej podrasowywania) odkryłem w wieku 14 lat. Dawałem w ten sposób upust swojej kreatywności. Musiało jednak upłynąć dużo czasu, zanim naprawdę zaangażowałem się w projektowanie gier. Po sukcesie gry

Splendor w 2014 roku wreszcie mogłem się nazwać profesjonalnym projektantem gier. Po rozszerzeniach *Splendor: Miasta*, spin-offie *Splendor Marvel* i *Splendor: Pojedynki* ta nowa, odświeżona wersja pozwala uczcić 10. rocznicę powstania gry.



Paul VÉRITÉ

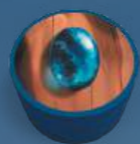
Uwielbiam opowiadać historie poprzez sztukę; można powiedzieć tak wiele za pomocą tak niewielu elementów. Wierzę, że ta pasja do pędzli wynika z zachwytu nad najdrobniejszymi zmianami odcieni kolorów, atmosferą rysunków i niezliczonymi różnicami między ludźmi. Do tego wszystkiego dochodzi mój nienasycony głód gier. We wszystkich swoich formach granie w gry zapewnia ucieczkę od rzeczywistości i zabawę oraz prowokuje do myślenia, co uwielbiam. Zilustrowanie nowej wersji gry *Splendor* oznaczało połączenie tych elementów w jeden projekt. Z ogromną przyjemnością podczas pracy odkrywałem bogactwo, które skrywał

ZAWARTOŚĆ

40 znaczników



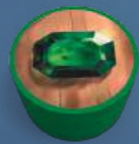
7 znaczników
diamentów
(białe)



7 znaczników
szafirów
(niebieskie)



7 znaczników
rubinów
(czerwone)



7 znaczników
szmaragdów
(zielone)



7 znaczników
onyksów
(czarne)



5 znaczników złota,
czyli dżokerów
(żółte)

90 kart rozwoju



40 kart
poziomu 1



30 kart
poziomu 2



20 kart
poziomu 3



10 płytek arystokratów



znacznik
pierwszego
gracza

ODKRYJ TO, CO NAJLEPSZE W GRACH PLANSZOWYCH

▶ Zagraj w **Splendor** za darmo z graczami z całego świata na platformie **BOARD GAME ARENA**.



Użyj tego unikalnego kodu, aby **ODBLOKOWAĆ** wyjątkowe nagrody!



Dołącz do naszej społeczności i uzyskaj dostęp do **EKSKLUZYWNYCH BONUSÓW**.

gift.unboxnow.com/splendor

ABY POZNAĆ ZASADY, zeskanuj ten kod.



rules.unboxnow.com/splendor



www.unboxnow.com



POTRZEBUJESZ POMOCY?

Dolożyliśmy wszelkich starań, aby w Twoje ręce trafiła gra najwyższej jakości. Jeśli jednak w pudełku brakuje elementu lub jest on uszkodzony, skontaktuj się z działem obsługi klienta pod adresem reklamacje@rebel.pl

Odpiszemy Ci najszybciej, jak to możliwe.

Tłumaczenie: Monika Żabicka, Sandra Hoffman
Redakcja: zespół Rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl

Producent:
SPACE Cowboys – Asmodee Group
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt, Francja
© 2025 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Najświeższe informacje o grze *Splendor* i Space Cowboys są dostępne na stronie www.spacecowboys.fr

rebel

www.rebel.pl
f / @ / d



www.spacecowboys.fr
f / @ / X

INSTRUKCJA

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Opis zawartości z tyłu instrukcji.

Rozgrywka 4-osobowa

- 1 Potasujcie oddzielnie zestawy kart poszczególnych poziomów, a następnie połóżcie zakryte na stole w kolumnie od najniższego do najwyższego poziomu (●; ●●; ●●●).
- 2 Następnie odkryjcie po 4 karty każdego poziomu. Ułóżcie je w rzędach przy odpowiednich stosach kart.
- 3 Potasujcie płytki arystokratów i odkryjcie 5 z nich. Ułóżcie je w rzędzie nad kartami. Pozostałe płytki arystokratów odłóżcie do pudełka.
- 4 Na koniec utwórzcie 6 stosów znaczników (podzielonych według koloru) i połóżcie w zasięgu wszystkich graczy.
- 5 Najmłodszy gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza.



Rozgrywka 3-osobowa

Usuńcie z gry po 2 znaczniki klejnotów każdego rodzaju (w każdym kolorze powinno zostać po 5 znaczników). **Nie zmniejszajcie liczby znaczników złota.** Odkryjcie tylko 4 płytki arystokratów.

Rozgrywka 2-osobowa

Usuńcie z gry po 3 znaczniki klejnotów każdego rodzaju (w każdym kolorze powinno zostać po 4 znaczniki). **Nie zmniejszajcie liczby znaczników złota.** Odkryjcie tylko 3 płytki arystokratów.

Nie chcesz czytać instrukcji?
Obejrzyj film instruktażowy!



PRZEBIEG GRY

Budowa karty



Bonus zapewniany przez kartę określa jej kolor. Karta pokazana powyżej jest więc czerwona.

Akcje

Grę rozpoczyna gracz ze znacznikiem pierwszego gracza, a następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. **W swojej turze gracz musi wykonać 1 z 4 następujących akcji:**

- **Wziąć 3 znaczniki klejnotów różnych kolorów.**
Jeśli nie ma wystarczającej liczby dostępnych elementów, aby gracz mógł wziąć 3 znaczniki w różnych kolorach, może wziąć tylko 2 albo nawet 1. **Podczas tej akcji gracz nie może wziąć znacznika złota.**
- **Wziąć 2 znaczniki klejnotów tego samego koloru.**
Ta akcja jest możliwa tylko wtedy, gdy przed akcją w stosie wybranego koloru znajdują się co najmniej 4 znaczniki. **Podczas tej akcji gracz nie może wziąć znacznika złota.**
- **Zarezerwować 1 kartę rozwoju i wziąć 1 znacznik złota (dżoker).**
Aby zarezerwować kartę, gracz bierze na rękę 1 z odkrytych kart ze stołu albo (jeśli czuje, że sprzyja mu szczęście) 1 kartę z 1 ze stosów (poziomu ●; ●● albo ●●●). W tym drugim przypadku nie pokazuje treści karty pozostałym graczom. Następnie bierze 1 znacznik złota. Jeśli w zasobach nie ma złota, gracz może zarezerwować kartę, ale nie otrzymuje dżokera. Ponadto gracz nie może mieć na ręce więcej niż 3 karty. Karty z ręki nie można odrzucić, a jedynym sposobem, aby się jej pozbyć, jest jej zakup (patrz niżej). Jeśli gracz ma już 3 zarezerwowane karty, nie może wykonać tej akcji. Jeśli na koniec gry gracz dalej ma na ręce zarezerwowane karty, nie ponosi żadnej kary.
- **Zakupić kartę rozwoju.**
Gracz może zakupić 1 z odkrytych kart leżących na stole albo 1 z zarezerwowanych wcześniej kart na swojej ręce. W celu zakupienia karty gracz musi oddać liczbę i rodzaj znaczników wskazanych na karcie. Wszystkie wydane znaczniki (włączając dżokery) należy zwrócić do zasobów na środku stołu. **Znaczniki złota to dżokery i można ich używać zamiast dowolnego klejnotu, nawet jeśli gracz ma znacznik klejnotu w tym kolorze.**

Przykład. Zosia chce zakupić tę kartę. Zwraca wskazane elementy do zasobów, w tym 1 znacznik złota zamiast znacznika czerwonego klejnotu, którego nie ma.



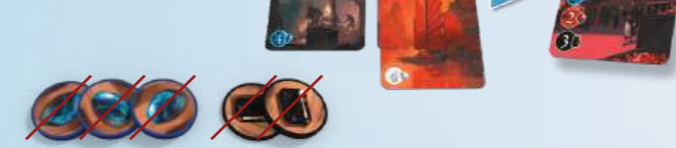
Każdy gracz tworzy przed sobą osobne rzędy zakupionych kart rozwoju, sortując je według koloru i układając na zakładkę w kolumnach w taki sposób, aby bonusy i punkty prestiżu były dobrze widoczne.

Bonusy

Bonusy, które gracz pozyskał w poprzednich turach, pomagają mu zakupić taniej nowe karty rozwoju. Każdy bonus odpowiada 1 znacznikowi danego koloru.

Jeśli gracz ma wystarczająco dużo kart rozwoju (i tym samym bonusów), może zapłacić za zakup karty, nie wydając ani jednego znacznika. Gracz nie może jednak pobierać znaczników z zasobów, jeśli posiadane przez niego bonusy przekraczają koszt karty.

Przykład. Zosia ma przed sobą 3 karty: 2 z czerwonym bonusem i 1 z czarnym bonusem. Dzięki swoim bonusom, które pozwalają jej uniknąć wydania 2 czerwonych i 1 czarnego znacznika, aby kupić kolejną kartę, wydaje tylko 3 niebieskie i 2 czarne znaczniki.



Wymiana kart

Za każdym razem gdy karta ze środka stołu zostanie zarezerwowana albo zakupiona, należy dobrać wierzchnią kartę z odpowiedniego stosu, aby ją zastąpić. Na środku stołu zawsze muszą znajdować się po 4 odkryte karty każdego poziomu, chyba że stos się wyczerpie – w takim wypadku należy kontynuować grę z mniej niż 4 kartami danego poziomu na stole.

Limit liczby znaczników

Gracze trzymają swoje znaczniki w sposób widoczny dla innych. Podczas swojej tury gracz może mieć dowolną liczbę znaczników, ale na koniec tury nie może mieć ich więcej niż 10 (włączając dżokery). Jeśli gracz ma więcej niż 10 znaczników, musi odłożyć tyle, aby mieć ich 10.

PŁYTKI ARYSTOKRATÓW

W trakcie rozgrywki gracze mogą również zdobywać płytki arystokratów. Na koniec swojej tury gracz sprawdza, czy któryś z arystokratów złoży mu wizytę. Stanie się tak, jeśli gracz spełnia wymagania w postaci kart odpowiedniego koloru widoczne na płytce któregoś z arystokratów. W takiej sytuacji gracz natychmiast bierze odpowiednią płytkę i kładzie ją przed sobą, gdzie pozostanie do końca gry. **Otrzymanie płytki arystokraty nie jest akcją.** Gracz może otrzymać tylko 1 płytkę na turę. Jeśli gracz ma karty wymagane przez więcej niż 1 arystokratę, wybiera, którą płytkę chce otrzymać (i ma nadzieję, że pozostałe wciąż będą dostępne w jego następnej turze).



KONIEC GRY

Wynik to suma wszystkich punktów prestiżu z zakupionych kart rozwoju i otrzymanych płytek arystokratów. Liczba punktów prestiżu każdego z graczy musi być widoczna dla wszystkich przez całą grę.

Gdy któryś z graczy **zdobędzie 15 punktów prestiżu**, należy dokończyć bieżącą rundę, tak aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur. Gracz po prawej gracza ze znacznikiem pierwszego gracza wykona ostatnią turę.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów prestiżu, zostaje zwycięzcą (należy pamiętać o policzeniu punktów za płytki arystokratów).

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który zakupił najmniej kart rozwoju. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

