

Moduły Miasta i Placówki handlowe mogą zostać włączone do gry oddzielnie albo razem. Można je łączyć również z innymi dodatkami do gry Splendor. Poniżej opisano zmiany, które należy wprowadzić do zasad przy wprowadzeniu do gry podanych kombinacji modułów.

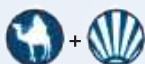
KOMBINACJE MODUŁÓW



Jeśli do gry włączony jest moduł Miasta, usunięcie z gry wszystkie płytki arystokratów.



Gracz najpierw sprawdza, czy spełnia wymagania widoczne na płytce placówki handlowej, a następnie czy spełnia wymagania widoczne na płytce miasta.



- Specjalna zdolność placówki handlowej pozwalająca na dobranie 2 kart i zarezerwowanie 1 z nich obejmuje stosy kart rozwoju Orientu.
- Efekt karty rozwoju Orientu zapewniający 2 dodatkowe znaczniki złota przy zakupie karty rozwoju może zostać użyty w połączeniu ze specjalną zdolnością placówki handlowej, która podwaja wartość znaczników złota.
- Jeśli po odrzuceniu karty przestaniesz spełniać wymagania widoczne na zdobytej wcześniej płytce placówki handlowej, zachowujesz tę płytkę.



Miasta

Amboise, Delhi, Kraków, Madryt, Samarkanda, Seul, Timbaktu – każde z tych miast pragnie wyjątkowych klejnotów i nie będzie na nie szczędzić środków.

Czy zdołacie spełnić ich wymagania?



Placówki handlowe

Jedwabny Szlak to za mało, aby podolać potrzebom kwitnącego handlu między imperiami, więc każda gildia zakłada nowe placówki handlowe na odległych lądach.

Kto najszybciej i najlepiej przystosuje się do nowych praw rządzących światowym handlem?

ZAWARTOŚĆ:

- 7 dwustronnych płytek miast,
- 20 płytek placówek handlowych (po 4 każdego rodzaju),
- płytka arystokraty.

POTRZEBUJESZ POMOCY?

Dokładamy wszelkich starań, aby każdy egzemplarz gry był kompletny, wciąż jednak mogą się zdarzyć błędy fabryczne. Jeśli znaleźliście w swojej grze uszkodzone elementy albo stwierdziłście braki, prosimy o kontakt: reklamacje@rebel.pl.

Potaramy się jak najszybciej rozwiązać zgłoszony problem.

Importer/Dystrybucja: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
Współpraca hurtowa: hurt.rebel.pl

Tłumaczenie: Maciej Gluszek, Agnieszka Możejko;
Redakcja: zespół Rebel

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



www.spacecowboys.fr



Marc André

Splendor™

Jedwabny Szlak



INSTRUKCJA

Przemierzaj miasta Jedwabnego Szlaku
i zmierz się z nowymi wyzwaniami.

MIASTA

Przygotowanie do gry

Odłóżcie do pudełka płytki arystokratów. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

Zamiast tego potasujcie płytki miast i umieśćcie na stole 3 **wybrane** losową stroną do góry (niezależnie od liczby graczy).

Pozostałe płytki nie będą używane i należy je odłożyć do pudełka.



Zasady dodatkowe

Gra może zakończyć się nie tylko na skutek zdobycia przez gracza 15 punktów prestiżu, ale także gdy na koniec swojej tury 1 z graczy spełnia 2 następujące warunki dla 1 z płytek miast:

Ma przynajmniej tyle punktów prestiżu, ile wskazano na płytce.



Ma przynajmniej tyle kart z bonusami konkretnych rodzajów, ile wskazano na płytce, podobnie jak w przypadku płytek arystokratów.

Uwaga! Wymagania 4€, 5€ i 6€ oznaczają, że należy zgromadzić wskazaną liczbę bonusów w tym samym kolorze, innym niż pozostałe bonusy wymagane na tej samej płytce.

Przykład. Aby spełnić wymagania tej płytki miasta, musisz mieć przynajmniej 14 punktów prestiżu, 4 karty z białym bonusem i 4 karty z bonusem innego koloru (na przykład zielonym bonusem).



Koniec gry

Gdy gracz spełni wymagania widoczne na płytce miasta, **dokończcie bieżącą rundę.**

Jeśli **tylko jeden gracz** spełnił w tej rundzie wymagania widoczne na płytce miasta, **wygrywa grę.**

Jeśli wymagania widoczne na płytce miasta spełniło kilku graczy, wygrywa ten spośród nich, który ma **najwięcej punktów prestiżu**. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który zakupił najmniej kart rozwoju. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

PLACÓWKI HANDLOWE

Przygotowanie do gry

Utwórzcie 5 stosów płytek placówek handlowych. W **każdym stosie** powinno znajdować się tyle płytek placówek handlowych, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Umieśćcie stosy w pobliżu kart rozwoju, poniżej rzędu płytek arystokratów (albo miast).



Zasady dodatkowe

Na koniec swojej tury (natychmiast po ewentualnej wizycie arystokraty), gracz sprawdza, czy spełnia wymagania którejś z placówek handlowych, której płytki jeszcze nie ma. Jeśli tak, bierze płytkę tej placówki handlowej i kładzie ją przed sobą. Specjalna zdolność zdobytej w ten sposób płytki działa do końca gry. Możesz mieć przed sobą wiele płytek placówek handlowych. W każdej turze możesz zdobyć 1 płytkę placówki handlowej. Możesz zdobyć płytkę placówki handlowej tylko, jeśli jeszcze nie masz płytki z taką samą zdolnością.

Opis specjalnych zdolności



Wymagania. Musisz mieć przynajmniej 3 karty z czerwonym bonusem i 1 kartę z białym bonusem.

Zdolność. Po zakupie karty rozwoju, przed zastąpieniem karty na środku stołu, bierzesz 1 znacznik (nie może to być znacznik złota). Możesz wziąć 1 z właśnie wydanych znaczników.



Wymagania. Musisz mieć przynajmniej 3 karty z czarnym bonusem.

Zdolność. Gdy rezerwujesz kartę rozwoju z 1 ze stosów, weź 2 karty z wierzchu stosu i nie pokazuj ich innym graczom. Weź 1 z nich na rękę zgodnie ze standardowymi zasadami rezerwowania kart, a 2. odłóż na spód jej stosu.



Wymagania. Musisz mieć przynajmniej 2 karty z białym bonusem.

Zdolność. Gdy bierzesz 2 znaczniki w tym samym kolorze, bierzesz również 1 znacznik w **innym** kolorze (nie może to być znacznik złota).



Wymagania. Musisz mieć przynajmniej 3 karty z niebieskim bonusem i 1 kartę z czarnym bonusem.

Zdolność. Gdy kupujesz karty rozwoju, każdy znacznik złota jest wart 2 znaczniki **jednego** koloru. Nie możesz pobrać znaczników z zasobów, jeśli wydane przez Ciebie znaczniki przekraczają koszt karty. Na koniec tury, przy sprawdzaniu limitu 10 znaczników, każdy Twój znacznik złota nadal liczy się jako 1 znacznik.



Wymagania. Musisz mieć 5 kart z zielonymi bonusami.

Zdolność. Zdobycie 1 punktu prestiżu za każdą swoją płytkę placówki handlowej (włącznie z tą). Zdobywanie tej płytki może spowodować zakończenie gry (podobnie jak wizyta arystokraty albo zakup karty).