

Catherine i Marc ANDRÉ
Olivier DANCHIN

Splendor

KIDS

W KRÓLESTWIE SPLENDORU



Jako królowa Splendoru powierzam Wam niezwykle ważną misję: musicie dostarczyć żywność mieszkańcom królestwa! Jeśli tego dokonacie, osobiście wręcę Wam medale Splendoru.

OBEJRZYJ FILMIK,
ABY ZAPOZNAĆ SIĘ
Z ZASADAMI!



bit.ly/3EIB8K9

OD 2 DO 4 GRACZY

OD 6 LAT

CZAS GRY: 25 MIN.

CEL GRY

Wykorzystuj zasoby, aby wyżywić lud podczas podróży po Królestwie Splendoru. **Każdy podróżnik, który dotrze do pałacu i otrzyma medal, wygrywa.**

ELEMENTY I PRZYGOTOWANIE GRY

A PLANSZA KRÓLESTWA Plansza składa się z 3 dwustronnych segmentów. Wybierzcie losowo, która strona każdego z segmentów zostanie wykorzystana, a następnie połączcie je i umieśćcie pośrodku stołu. Jeśli gracze po raz pierwszy albo wolicie krótszą rozgrywkę, możecie pozbyć się środkowego segmentu **A2** i złożyć planszę Królestwa wyłącznie z segmentów **A1** i **A3**.

B 4 PLANSZETKI SAKIEWEK
Każdy z podróżników bierze planszетkę sakiewki wraz z odpowiadającym jej kolorem pionkiem podróżnika.

C 4 PIONKI PODRÓŻNIKÓW
Przed 1. grą naklejcie naklejki na pionki. Ustawcie pionki podróżników na polu startowym z portem w dolnej części planszy Królestwa.

D TACKA NA ZASOBY
Przed 1. grą naklejcie naklejki na odpowiednie pola tacki na zasoby (zob. rysunek na arkuszu naklejek).

E 42 ŻETONY ZASOBÓW (po 7 w każdym kolorze)
Grzyb 🍄, jabłko 🍏, kapusta 🥬, orzech 🌰, woda 💧, złote monety 🪙.
Połóżcie 7 żetonów złotych monet na tacce na zasoby, a następnie połóżcie na niej pozostałe żetony zasobów w zależności od liczby podróżników:
4 podróżników: po 7 żetonów zasobów każdego koloru.
3 podróżników: po 5 żetonów zasobów każdego koloru.
2 podróżników: po 3 żetony zasobów każdego koloru.



WSKAZÓWKA. Te liczby znajdują się również na tacce na zasoby. Odłóżcie pozostałe żetony do pudełka, nie będą używane podczas tej rozgrywki.

F 20 KWADRATOWYCH PŁYTEK MIAST (po 4 w każdym kolorze)
Potasujcie płytki miast i utwórzcie z nich stos dobierania obok planszy Królestwa, stroną z zasobami do dołu.

G WROTA PAŁACU (do złożenia)
Wrota pałacu mogą się znajdować w 1 z 2 pozycji: mogą być otwarte 🚪 albo zamknięte 🚪. To z Was, które widziało ostatnio klejnot (nieważne, czy prawdziwy, czy nie), zostaje pierwszym podróżnikiem. Umieście wrota pałacu po prawej stronie obszaru gry tego podróżnika w pozycji otwartej 🚪.

H 4 MEDALE SPLENDORU Umieście medale Splendoru nad planszą obok pałacu.

I 8 OKRĄGŁYCH PŁYTEK WIOSEK Jeśli to Wasza 1. gra, odłóżcie płytki wiosek do pudełka. Przygotowując następne rozgrywki, możecie umieszczać płytki wiosek na planszy Królestwa zgodnie z zasadami trybu *Tajemnice w Królestwie Splendoru* (znajdującymi się na ostatniej stronie).



ZASADY GRY

Wykonujecie tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego podróżnika.

W swojej turze możesz:

WZIĄĆ ŻETONY ZASOBÓW

ALBO

PRZESUNĄĆ SWÓJ PIONEK PODRÓŻNIKA



Z tacki na zasoby możesz wziąć:

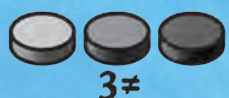
3 żetony zasobów w różnych kolorach (poza złotymi monetami).

ALBO

2 żetony zasobów w tym samym kolorze (poza złotymi monetami).

ALBO

1 żeton złotej monety (żółty).



3≠



2=



1

Żetony zasobów umieść na swojej planszeczce sakiewki.

Na swojej planszeczce sakiewki możesz mieć jednocześnie maksymalnie 8 żetonów zasobów.

Jeśli w dowolnym momencie gry, np. po wzięciu lub otrzymaniu żetonów zasobów, masz ich więcej niż 8, odrzuć wybrane żetony zasobów na tackę na zasoby, aby mieć ich 8.

Po zakończeniu Twojej tury swoją turę wykonuje podróżnik po Twojej lewej stronie.

Możesz przesunąć swój pionek podróżnika wzdłuż **pojedynczej drogi**. Aby to zrobić, musisz opłacić koszt w zasobach wskazanych na sztandarze obok drogi, którą wybierzesz. Zależnie od pola, na które przesuwasz pionek, możesz następnie dostarczyć te zasoby do miasta , żeby zebrać żeton miasta , albo do wioski , żeby rozegrać dodatkową turę .

Podany koszt musisz opłacić zasobami ze swojej planszeczki sakiewki. Możesz zrobić to za pomocą żetonów zasobów lub płytek miast .

Każdy użyty żeton zasobów odłóż na tackę na zasoby.

Złote monety mogą zastąpić **dowolny inny zasób**.

Następnie przesuwasz swój pionek podróżnika wzdłuż opłaconej drogi, co reprezentuje dostarczanie żywności ludności Królestwa.



Jeśli Twój pionek podróżnika dotrze do miasta , natychmiast dobierz nową płytkę miasta z wierzchu stosu i umieść ją odkrytą nad swoją planszeczka sakiewki. Następnie odwróć **swoje pozostałe** płytki miast stroną z zasobami do góry.

Odwróć każdą wykorzystaną płytkę miasta stroną z zasobami do dołu i połóż ją nad swoją planszeczka sakiewki.

Jeśli Twój pionek podróżnika dotrze do wioski , natychmiast wykonujesz dodatkową turę . Możesz wtedy albo **dobrać żetony zasobów**, albo ponownie **przesunąć swój pionek podróżnika** (musisz opłacić koszt jak zwykle).

PRZYKŁADOWE RUNDY ROZGRYWKI



Podczas swojej tury **Olek** bierze 1 żeton wody, 1 żeton kapusty i 1 żeton grzyba z tacki na zasoby. Teraz ma łącznie 9 żetonów zasobów, dlatego zwraca 1 żeton orzecha na tackę na zasoby i zachowuje pozostałe 8 żetonów na swojej planszeczce sakiewki.

Podczas swojej tury **Lidia** bierze 2 żetony kapusty z tacki na zasoby i dokłada je na swoją planszeczka sakiewki.

Podczas swojej tury **Helena** bierze 1 żeton złotej monety z tacki na zasoby.

W swojej następnej turze **Olek** decyduje się przesunąć swój pionek podróżnika do pobliskiej wioski. Odkłada 2 żetony grzyba i 1 żeton jabłka ze swojej planszeczki sakiewki na tackę na zasoby i odwraca swoją płytkę Miasta Orzecha zakrytą stroną do góry. Następnie przesuwa swój pionek do wioski.

Dzięki dostarczeniu jedzenia do wioski może natychmiast wykonać dodatkową turę . Bierze 2 żetony orzechów z tacki na zasoby i dokłada je na swoją planszeczka sakiewki.

Podczas swojej tury **Lidia** chce przesunąć swój pionek do sąsiedniego miasta. Najpierw odkłada 2 żetony kapusty i 2 żetony wody na tackę na zasoby. Następnie odwraca swoją płytkę Miasta Wody na zakrytą stroną i przesuwa swój pionek.

W końcu, gdy dociera do miasta, aby dostarczyć jedzenie, dobiera nową płytkę miasta ze stosu i kładzie ją nad swoją planszeczka sakiewki. Odwraca również swoje pozostałe 2 płytki miast stroną z zasobami do góry.

KONIEC GRY



Gdy Twój pionek podróżnika **dotrze do pałacu Splendoru**, królowa natychmiast **nagradza** Cię medalem Splendoru – możesz wybrać dowolny z dostępnych nad planszą medali.

Podróżnik, którego pionek dotrze do pałacu jako pierwszy, zmienia pozycję **wrót pałacu** na **zamknięte** (wrota pałacu pozostają po prawej stronie pierwszego podróżnika).

Oznacza to, że **wrota pałacu** zaczynają się zamykać. Gra jest kontynuowana do momentu, aż swoją turę wykona podróżnik siedzący po **prawej** stronie podróżnika z **wrotami pałacu**, po czym dobiega końca. Dzięki temu wszyscy podróżnicy rozgrywają taką samą liczbę tur.

Wszyscy podróżnicy, których pionki dotarły do **pałacu Splendoru** i którzy otrzymali medal, zostają **zwycięzcami**!

KONIEC GRY – PRZYKŁAD

- Podczas swojej tury **Olek** przesuwa swój pionek do miasta **1**.
- Następnie **Lidia** przesuwa swój pionek do pałacu Splendoru **2A**. Królowa wręcza Lidii wybrany przez nią medal Splendoru **2B**. Następnie wrota pałacu zaczynają się zamykać **2C**, co sygnalizuje, że trwa ostatnia runda rozgrywki.
- Helena** rozgrywa swoją ostatnią turę. Jej pionek również dotarł do pałacu Splendoru **3A**, dzięki czemu ona również może wybrać dla siebie medal Splendoru **3B**.
- Następuje koniec rozgrywki. Olek nie może rozegrać kolejnej tury, ponieważ siedzi po lewej stronie podróżnika z wrotami pałacu. **Lidia i Helena** współdziel zwycięstwo .



TAJEMNICE W KRÓLESTWIE SPLENDORU

Po zapoznaniu się ze standardowymi zasadami jako doświadczeni podróżnicy możecie spróbować rozgrywki w tym trybie na podanych niżej zasadach:

PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas przygotowania gry w tym trybie wykorzystajcie wszystkie 3 segmenty planszy Królestwa. W ramach ostatniego etapu przygotowania rozłóżcie losowo po 1 **zakrytym** żetonie wioski na każdym polu wioski na środkowym segmencie planszy. Wszystkie nieużyte żetony odłóżcie do pudełka bez podglądania ich.

Następnie weźcie 3 płytki miast z wierzchu stosu i umieśćcie je **odkryte** obok stosu płytek miast, aby stworzyć **rynek** (może wyglądać na przykład tak:).



ZASADY DODATKOWE

ZBIERANIE PŁYTEK MIAST

Gdy bierzesz płytkę miasta po dostarczeniu żywności do miasta, możesz wybrać 1 z następujących opcji:

- Możesz dobrać zakrytą płytkę miasta ze stosu dobierania.
- Możesz wziąć 1 z 3 odkrytych płytek z **rynku**. Jeśli podróżnik weźmie płytkę z rynku, natychmiast musi zastąpić ją nową odkrytą płytką miasta z wierzchu stosu dobierania.

EFEKTY PŁYTEK WIOSEK

Gdy Twój pionek podróżnika dotrze do wioski na środkowym segmencie planszy, a płytkę tej wioski nie została jeszcze odwrócona, odwróć ją i natychmiast zastosuj jej efekt. Następnie odłóż tę płytkę wioski do pudełka (chyba że to płyta skarbu albo klejnotu królowej).

Po zastosowaniu efektu żetonu wioski możesz skorzystać również ze zwykłego efektu wioski, który pozwala na wykonanie dodatkowej tury .



TORNADO (× 1)

Rynek został zniszczony! Odłóż wszystkie **3 płytki z rynku** (odkryte płytki obok stosu dobierania płytek miasta) z powrotem do pudełka. Do końca rozgrywki możecie brać płytki miast tylko z zakrytego stosu dobierania.



SKARB (× 2)

Podróżnik, który odkrył tę płytkę, umieszcza żeton skarbu na swojej planszeczce sakiewki. Żeton skarbu działa tak samo jak żeton złotej monety: może zastąpić dowolny inny zasób i wlicza się do limitu 8 żetonów zasobów na planszeczce sakiewki, a po użyciu należy go odrzucić.



SUSZA (× 2)

Wszyscy podróżnicy, którzy mają **więcej niż 5 żetonów zasobów**, muszą natychmiast odrzucić po tyle żetonów zasobów, aby na ich planszetcach sakiewek pozostało maksymalnie po 5 żetonów. W dalszej części rozgrywki wciąż obowiązuje limit 8 żetonów zasobów.



MIŁY ZŁODZIEJ (× 2)

W tej wiosce grasuje złodziej! Podróżnik, który odkrył tę płytkę, wybiera **1 ze swoich żetonów zasobów** i **oddaje go innemu, wybranemu przez siebie podróżnikowi**.



KLEJNOT KRÓLOWEJ (× 1)

W tej wiosce odnaleziono zaginiony klejnot królowej! Podróżnik, który odkrył tę płytkę, bierze żeton klejnotu królowej i umieszcza go obok swojej planszeczki sakiewki. Na koniec gry, jeśli podróżnikowi z klejnotem królowej uda się dotrzeć do pałacu Splendoru, ten podróżnik wygrywa grę **jako jedyny**.

DZIĘKI!

Dziękujemy wszystkim dzieciom, małym i dużym, które brały udział w testowaniu tej gry.