

Marc André  
& Bruno Cathala

# Splendor

## Pojedynek

*Fatszerze*



Instrukcja

## ZAWARTOŚĆ



4 fioletowe znaczniki szkła



8 kart monarchów



17 kart fałszerzy

## OPIS DODATKU

Karty fałszerzy wprowadzają do rozgrywki **nowe możliwości** i **sprytne strategie**: pozwalają naginać zasady, podmieniać **prawdziwe klejnoty na szklane podróbki**, a nawet **przekupywać wpływowych urzędników**, żeby zdobyć królewskie względy! Nowe karty monarchów **oferują graczom jeszcze więcej wyborów** i różne drogi do zwycięstwa.

## ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY

Podczas rozgrywki z dodatkiem *Fałszerze* wprowadźcie następujące zmiany w przygotowaniu do gry:

- **W kroku 2** dodatkowo po odkryciu kart potasujcie karty fałszerzy i utwórzcie z nich osobną talię. Połóżcie ją nad taliami kart klejnotów, a następnie odkryjcie 3 karty fałszerzy i ułóżcie je w rzędzie pomiędzy kolumną z kartami 3. poziomu (●●●) a kafelkiem zwycięstwa.
- **Zastąpcie krok 3 następującym**: Umieście planszę pod piramidą kart. Wrzućcie wszystkie znaczniki z gry podstawowej i 4 nowe znaczniki szkła do woreczka i wymieszajcie. Następnie losowo wyłóżcie na planszę 25 znaczników, począwszy od środkowego pola i kontynuując po nadrukowanej spirali. W woreczku pozostaną 4 znaczniki.
- **Zastąpcie krok 5 następującym**: Potasujcie wszystkie 12 kart monarchów (zarówno karty z gry podstawowej, jak i nowe karty), a następnie połóżcie 4 z nich odkryte pod planszą. Pozostałe karty monarchów połóżcie w zakrytym stosie obok odkrytych kart monarchów.

## TURA GRACZA

Obowiązują akcje z gry podstawowej z następującymi zmianami:

### Akcje opcjonalne

#### 1. Wykorzystanie przywileju

Gracz może zabrać znacznik szkła za pomocą akcji „Wykorzystanie przywileju”.

### Akcja obowiązkowa

- **Wzięcie do 3 znaczników**: Znaczniki szkła są traktowane jako znaczniki klejnotów lub złota. Jeśli gracz weźmie w ramach tej akcji 3 znaczniki szkła, jego przeciwnik otrzymuje 1 zwój przywileju.
- **Wzięcie 1 znacznika złota i zarezerwowanie 1 karty klejnotu**: Karty fałszerzy nie są kartami klejnotów i nie mogą zostać zarezerwowane.

Dodatek wprowadza nową akcję obowiązkową:

- **Kupienie 1 karty fałszerza**: Gracz wybiera 1 z 3 odkrytych kart fałszerzy, opłaca jej koszt odpowiednimi znacznikami (wskazanymi w lewym dolnym rogu kupowanej karty; koszt zawsze zawiera co najmniej 1 znacznik szkła) i kładzie ją odkrytą przed sobą. Znacznik złota to dzoker i można nim zastąpić dowolny znacznik klejnotu, perły albo szkła. Wydane znaczniki należy włożyć do woreczka. Należy uzupełnić miejsce po kupionej karcie fałszerza wierzchnią kartą z talii fałszerzy.



## UMIEJĘTNOŚCI KART

Dodatek zmienia następującą umiejętność karty:



: Gracz zabiera przeciwnikowi 1 znacznik klejnotu, perły albo szkła. Jeśli przeciwnik nie ma takich znaczników, należy zignorować efekt tej karty. Gracz nie może zabrać przeciwnikowi znacznika złota.

## KONIEC TURY GRACZA

Znaczniki szkła wliczają się do limitu 10 znaczników, które gracz może mieć na koniec swojej tury.

## UMIEJĘTNOŚCI KART FAŁSZERZY

Gracz może użyć każdej karty fałszerza tylko raz w ciągu swojej tury. Może jednak wykorzystać umiejętności kilku kart fałszerzy w tej samej turze.

Znaczniki złota mogą zastępować znaczniki szkła, a także znaczniki klejnotów lub pereł. Gdy gracz zabiera znacznik przeciwnikowi, może zamiast znacznika klejnotu lub pereły zabrać mu znacznik szkła.



Podczas wykonywania akcji „Kupienie 1 karty klejnotu” albo „Kupienie 1 karty fałszerza” gracz może wydać do 2 znaczników szkła, aby zmniejszyć koszt o 2 wskazane znaczniki za każdy wydany znacznik.



Podczas wykonywania akcji „Kupienie 1 karty klejnotu” albo „Kupienie 1 karty fałszerza” gracz może wydać do 2 znaczników szkła, aby zmniejszyć koszt o 1 dowolny znacznik za każdy wydany znacznik. Jeśli gracz wyda 2 znaczniki szkła, może obniżyć koszt o znaczniki tego samego koloru albo różnych kolorów.



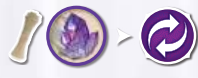
Podczas wykonywania akcji „Kupienie 1 karty klejnotu” albo „Kupienie 1 karty fałszerza” gracz może wydać 2 znaczniki szkła, aby zmniejszyć koszt o 3 dowolne znaczniki **tego samego** koloru.



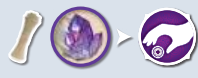
Podczas wykonywania akcji „Kupienie 1 karty klejnotu” albo „Kupienie 1 karty fałszerza” gracz może wydać znacznik 1 szkła, aby zmniejszyć koszt o 1 perłę.



Podczas wykonywania akcji „Wykorzystanie przywileju” gracz za 1 zwrócony zwój przywileju zabiera 2 dowolne znaczniki klejnotów, szkła lub pereł z planszy zamiast 1.  
**Uwaga!** Gracz może skorzystać z tej wersji umiejętności tylko dla 1 zwoju przywileju raz w trakcie tury. Jeśli gracz zwraca 2 zwoje przywileju, tylko pierwszy z nich pozwala wziąć 2 znaczniki. Pozostały zwój pozwala wziąć tylko 1 znacznik.



Na koniec swojej tury przed sprawdzeniem limitu znaczników gracz może wydać 1 znacznik szkła i zwrócić 1 zwój przywileju, aby natychmiast rozegrać dodatkową turę.



Na końcu swojej tury przed sprawdzeniem limitu znaczników gracz może wydać 1 znacznik szkła i zwrócić 1 zwój przywileju, aby zabrać przeciwnikowi 1 znacznik klejnotu, szkła albo pereły.

Na końcu swojej tury przed sprawdzeniem limitu znaczników gracz może wydać 1 znacznik szkła, aby wziąć 1 z dostępnych kart monarchów, a następnie uzupełnić ją wierzchnią kartą z talii monarchów. Koszt użycia tej umiejętności to 1 znacznik szkła oraz dodatkowo 1 znacznik szkła za każdą kartę monarchy zdobytą wcześniej przez tego gracza.



**Przykład.** W poprzednich turach gracz zdobył kartę monarchy w zwykły sposób. Gracz chce teraz użyć umiejętności tej karty, żeby zdobyć kolejną kartę monarchy. Aby zdobyć tę kartę, musi wydać 2 znaczniki szkła. Następnie uzupełnia puste pole nową kartą.

**Uwaga!** Jeśli gracz zdobędzie kartę monarchy po zdobyciu wystarczającej liczby koron, **nie** uzupełnia pustego pola po monarsze nową kartą.



Znaczniki szkła nie wliczają się do limitu 10 znaczników sprawdzanego na końcu tury.



Gdy gracz bierze tę kartę, natychmiast zdobywa 2 korony. To może pozwolić mu zdobyć 1 kartę monarchy albo spełnić warunek zwycięstwa.




Gracz może mieć 5 zarezerwowanych kart równocześnie (zamiast 3). Do tego podczas wykonywania akcji „Wzięcie 1 znacznika złota i zarezerwowanie 1 karty klejnotu” gracz może zarezerwować do 2 kart zamiast 1. Może zarezerwować karty z różnych poziomów.



Na końcu swojej tury przed sprawdzeniem limitu 10 znaczników gracz może wydać 2 znaczniki szkła, aby wybrać 1 z 3 talii (●, ●●, ●●●). Następnie bierze 3 wierzchnie karty wybranej talii i rezerwuje 1 z nich. Niewybrane karty należy odłożyć w dowolnej kolejności na spód odpowiedniej talii.

Ponieważ nie jest to akcja obowiązkowa, gracz może skorzystać z tej umiejętności nawet wtedy, gdy na planszy nie ma dostępnych znaczników złota, jednak nie może w trakcie wykonywania tej akcji wziąć znacznika złota. Jeśli gracz ma już maksymalną liczbę zarezerwowanych kart, nie może użyć tej umiejętności.



Gdy gracz kupi kartę klejnotu z umiejętnością , zamiast wziąć z planszy 1 znacznik w kolorze odpowiadającym tej karcie, gracz może:

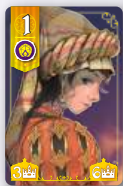
- Wziąć 2 znaczniki w kolorze odpowiadającym **ALBO** tej karcie.
- Wziąć z planszy dowolny znacznik szkła, klejnotu albo pereły.

## UMIEJĘTNOŚCI KART MONARCHÓW

Każda z nowych kart monarchów ma umiejętność, którą należy rozpatrzyć natychmiast po zdobyciu karty, zgodnie ze standardowymi zasadami. Niektóre z tych kart zmieniają warunki zwycięstwa, więc pamiętajcie, aby sprawdzać je na bieżąco!



Gracz rezerwuje wierzchnią kartę z dowolnej z 3 talii albo kartę klejnotu z piramidy, nawet jeśli nie jest dostępny żaden znacznik złota. Gracz nie bierze znacznika złota. Jeśli gracz zarezerwuje kartę z piramidy, zastępuje ją nową odkrytą kartą z talii tego samego poziomu. Jeśli gracz ma już maksymalną liczbę zarezerwowanych kart, nie może użyć tej umiejętności.



Gracz bierze znacznik złota z planszy, jeśli jest dostępny. Gracz nie rezerwuje karty.



Jeśli gracz zdobył co najmniej 9 punktów prestiżu na kartach z premią tego samego koloru, **wygrywa**.



Jeśli gracz zdobył 9 koron, **wygrywa**.



Gracz bierze dowolną odkrytą kartę fałszerza (nie płaci jej kosztu) i zastępuje ją **ALBO** odkrywa wierzchnią kartę z talii fałszerzy i bierze tę kartę (nie płaci jej kosztu).



Gracz bierze z planszy do 4 znaczników tego samego rodzaju: jednego koloru, szkła albo perłę, ale **nie złota**.



Gracz losuje z woreczka do 2 znaczników. Bierze te znaczniki. Wylosowane znaczniki mogą być dowolnego rodzaju (mogą być również znacznikami złota).



Gracz bierze z planszy 3 dowolne znaczniki (poza znacznikami złota).

**Uwaga!** Karty monarchów należy uzupełniać wyłącznie wtedy, gdy gracz zdobędzie kartę monarchy, używając karty fałszerza.

## MARC ANDRÉ

Od dziecka pasjonowałem się grami i już w wieku 14 lat odkryłem, ile radości daje mi projektowanie czy raczej ulepszanie ich. Dawałem w ten sposób upust swojej kreatywności. Dopiero kilka dekad później na dobre związałem się z projektowaniem gier.

Po sukcesie gry „Splendor” w 2014 roku wreszcie mogłem się nazwać profesjonalnym projektantem gier. „Splendor: Pojedynek” to najnowsza odsłona serii, w ramach której wyszło rozszerzenie „Splendor: Miasta” i gra „Splendor Marvel”. W pracy nad nią towarzyszył mi projektant, który wyjątkowo sobie ceni gry dla dwóch osób, mój przyjaciel Bruno Cathala. Dziękuję mu za to, że towarzyszył mi w tej pięknej przygodzie, a także za jego pomysły i niepomahowany entuzjazm. Chciałbym również podziękować François Doucetowi i Maxence'owi Falempinowi ze studia SPACE Cowboys za uwagę i wsparcie, jakie od nich dostaliśmy, gdy projektowaliśmy „Splendor: Pojedynek”. Na koniec dziękuję graczom z całego świata, którzy z ogromnym sercem dzielą się swoją pasją. To właśnie im dedykuję tę grę.

## BRUNO CATHALA

2002: Wydanie moich pierwszych gier – hej, to były gry dla dwóch graczy!

2022: Wydanie gry „Splendor: Pojedynek” – hej, to kolejna gra dla dwóch graczy!

Dwadzieścia lat rozrywkowych projektów, wątpliwości i nadziei, którym towarzyszyło moje życiowe motto: zawsze podążaj za marzeniami. Pracuj nad grą, w którą w tej chwili najbardziej chciałbyś zagrać, a następnie podziel się nią z jak największą liczbą ludzi. W moim przypadku to się sprawdziło („Mr. Jack”, „Cyklady”, „Pięć klanów”, „Kingdomino”, „7 Cudów Świata: Pojedynek”, „Shadows over Camelot” to tylko kilka przykładów).



Marc ANDRÉ i Bruno CATHALA

## DAVIDE TOSELLO



Urodzony w 1978 roku we Włoszech Davide zawsze kochał rysować. Przez lata brał udział w rozmaitych projektach, dzięki którym wypracował precyzyjny styl plasujący go w gronie najznamienitszych artystów. Z równym zaangażowaniem przykłada się do wszystkich etapów pracy – szkicowania, konturowania i kolorowania – nigdy nie idąc na kompromisy. Perfekcjonista. Wyróżnia się świeżym, nowoczesnym stylem, który szybko przykuł uwagę zagranicznych kontraktorów. Przeniósł się ze świata gier wideo do świata gier planszowych, podchodząc do nich z niebywałą dojrzałością i profesjonalizmem.

Pracował przy rozmaitych prestiżowych projektach, takich jak „Orbis”

„Victorian Masterminds”, „Fairy Tale Inn” i „Szeryf z Nottingham” (2. edycja).

Scenarzysta, rysownik i kolorysta komiksowej trylogii „Blue au pays des songs” opublikowanej we Francji przez Vent d'Ouest. Pewnie zastanawiasz się, co Davide Tosello robi, gdy akurat nie pracuje. To bardzo proste! Porządkuje tysiące historii, nad którymi chciałby pracować w przyszłości.

Zagraj w grę na portalu  
**boardgame arena**



### POMOC



Tę grę stworzyliśmy z najwyższą starannością i dbałością o szczegóły. Jeśli brakuje jakiegoś elementu albo jakiś element jest uszkodzony, skontaktuj się z obsługą klienta na [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com) albo biurem obsługi klienta firmy Rebel [reklamacje@rebel.pl](mailto:reklamacje@rebel.pl). Postaramy się jak najszybciej rozwiązać ten problem.

Producent: SPACE COWBOYS - ASMODEE GROUP – 47 rue de l'Est, 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT – Francja  
© 2026 SPACE Cowboys. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska  
[wydawnictwo@rebel.pl](http://wydawnictwo@rebel.pl) • [www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

Tłumaczenie: Kacper Podliński • Redakcja i korekta: zespół Rebel

Sprawdź najnowsze informacje na temat gry *Splendor Duel* i innych gier SPACE Cowboys:

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)  [SpaceCowboysFR1](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR1)  [space\\_cowboys\\_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel)



**rebel**

