Un jeu de Marc André

Les cités de Splendor™ Extensions

Les cités de Splendor rayonnent à travers le monde, tandis que les richesses de l'Orient offrent à tous des opportunités nouvelles.

Ces quatre extensions doivent être jouées séparément.

Tuile premier joueur

Posez-la devant le joueur qui commence pour vous rappeler que le joueur assis à sa droite termine le tour de table en fin de partie.

Un jeu de Marc André • Illustré par Pascal Quidault • Édité par JD Éditions • SPACE Cowboys
238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France • © 2017 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.
www.spacecowboys.fr • Retrouvez toute notre actualité sur et sur .

Les cités de Splendor™ Extensions

Les Cités

Bruges, Lyon, Lisbonne, Séville, Venise, Florence, Pise :
chaque cité cherche à réaliser une œuvre de joaillerie unique et dépense sans compter.
Mais saurez-vous satisfaire ces exigences extravagantes ?

Nous vous conseillons de commencer avec cette extension.
Elle modifie l'objectif de fin de partie et crée une tension supplémentaire.

Mise en place

Les tuiles noble ne sont pas utilisées.
À la place, mélangez les tuiles cité et placez-en 3 sur une de leurs faces au hasard (quel que soit le nombre de joueurs).
Les autres tuiles sont écartées du jeu, elles ne seront pas utilisées durant la partie.

Matériel :

• 7 tuiles cité double face

Règles additionnelles

À la fin de votre tour de jeu, prenez automatiquement une tuile cité dont vous remplissez les conditions suivantes :

Posséder un nombre de points de prestige au moins égal à la valeur indiquée sur la tuile. **+** Posséder au moins la quantité et le type de bonus indiqués sur la tuile (comme pour un noble).

Exemples

Posséder au moins 13 points de prestige, 4 bonus rouges et 3 bonus noirs.

Posséder au moins 15 points de prestige et 5 bonus du même type (par exemple, 5 bonus bleus).

Posséder au moins 14 points de prestige, 4 bonus verts et 4 bonus d'une autre couleur (par exemple, 4 bonus noirs).

Note : si vous pouvez prendre plusieurs tuiles, choisissez-en une seule. Une tuile est acquise définitivement.

Lorsqu'un joueur prend une tuile cité, terminez le tour de table en cours. À la fin de ce tour, si un seul joueur a pris une tuile cité, il remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont pris une tuile, la victoire se joue entre eux uniquement et celui qui possède le plus grand nombre de points de prestige l'emporte.

Les cités de Splendor™ Extensions

Les Comptoirs

Avec la découverte des routes maritimes vers les Indes, chaque guilde ouvre de nouveaux comptoirs. Qui s'adaptera le mieux et le plus rapidement aux nouvelles règles du négoce mondial ?

Cette extension raccourcit légèrement le temps de partie, en vous octroyant des pouvoirs générateurs de rebondissements. Surveillez le jeu de vos adversaires !

Mise en place

Posez le plateau à portée de main des joueurs (ⓐ).
Chaque joueur prend 5 blasons identiques (ⓑ).

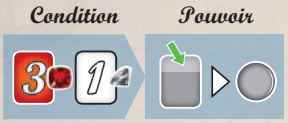
Matériel :

- *1 plateau « Route vers l'Orient »*
- *20 blasons (5 par couleur)*

Règles additionnelles

À la fin de votre tour (après la visite éventuelle d'un noble), si vous remplissez la condition (ⓒ) d'un pouvoir (ⓓ), placez un de vos blasons juste au-dessus, sur l'espace qui lui est réservé. Vous bénéficiez de ce pouvoir pour le reste de la partie.

Les différents pouvoirs en détail



Condition : posséder 3 bonus rouges et 1 bonus blanc.
Pouvoir : **après** avoir acheté 1 carte développement, prenez 1 jeton pierre précieuse.
Vous ne prenez pas de jeton au tour où vous placez votre blason. Vous devez prendre le jeton avant que la carte ne soit remplacée. Vous pouvez prendre un des jetons que vous venez de dépenser.

Condition : posséder 2 bonus blancs.
Pouvoir : lorsque vous prenez 2 jetons pierre précieuse de la même couleur, prenez ensuite 1 jeton pierre précieuse d'une **autre** couleur.
Rappel : *prendre 2 jetons de la même couleur n'est possible que s'il reste au moins 4 jetons de la couleur choisie.*

Condition : posséder 3 bonus bleus et 1 bonus noir.
Pouvoir : chacun de vos jetons or compte comme 2 jetons pierre précieuse de la **même** couleur.
Ce pouvoir est utilisé quand vous achetez une carte. Chacun de vos jetons or compte toujours comme 1 jeton en ce qui concerne la limite de 10 jetons à la fin de votre tour.

Condition : posséder 5 bonus verts et 1 tuile noble.
Pouvoir : 5 points de prestige.
Ceci peut déclencher la fin de la partie (au même titre que l'obtention d'un noble ou l'achat d'une carte). Avoir plusieurs nobles ne vous permet pas de bénéficier plusieurs fois de ce pouvoir.

Condition : posséder 3 bonus noirs.
Pouvoir : 1 point de prestige pour chacun de **vos** blasons placés sur le plateau.
Ceci peut déclencher la fin de la partie (au même titre que l'obtention d'un noble ou l'achat d'une carte).

Exemple

Le joueur rouge (ci-contre) possède 15 points de prestige :

- 3 pour son noble,
- 5 pour ses cartes,
- 5 pour l'avant-dernier pouvoir,
- 2 pour le dernier pouvoir (2 blasons rouges sur le plateau).

Un jeu de Marc André, illustré par Pascal Quidault.

Les cités de Splendor™ Extensions

L'Orient

L'Orient ouvre maintenant ses richesses à tous et les mécènes sont de plus en plus attirés par son exotisme. Parviendrez-vous à faire évoluer votre empire commercial ?

Cette extension propose de nouvelles cartes et place les nobles au cœur des stratégies : comment les obtenir plus vite, les réserver ou rentabiliser vos cartes une fois ceux-ci partis.

Mise en place

Mélangez les 10 nouvelles cartes de niveau 1 (○) et révélez-en 2, que vous placez à droite des cartes de même niveau du jeu de base, puis placez la pile des 8 cartes restantes tout à droite.

Faites de même avec les cartes Orient des niveaux 2 (○○) et 3 (○○○) sur leurs lignes respectives.

Matériel :

- *30 cartes développement Orient (10 de chaque niveau)*

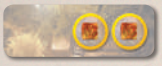
Jeu de base Splendor — Extension " L'Orient "

Règles additionnelles

Une carte achetée ou réservée doit être remplacée par une carte de sa pile d'origine. À tout moment de la partie, il doit donc y avoir face visible 4 cartes du jeu de base et 2 cartes Orient de chaque niveau (sauf si la pile concernée est vide, auquel cas les emplacements vides le restent).

Cartes Orient en détail

Niveau 1



Cette carte **équivaut à 2 jetons or** (ne les piochez pas, cela ne compte pas dans votre limite de 10 jetons) et peut être dépensée lors d'un unique achat. Chacun des 2 jetons or peut remplacer n'importe quelle couleur. Si vous n'en utilisez qu'un, le second est perdu. Une fois dépensée, cette carte est défaussée (remettez-la dans la boîte) et n'a plus d'effet.

Associez immédiatement et définitivement cette carte à une carte que vous avez préalablement acquise. Elle compte alors comme **1 bonus identique** à celui de la carte à laquelle elle est associée. Vous ne pouvez pas acheter cette carte si vous n'avez pas au moins une carte avec un bonus de pierre précieuse.
Note : *vous devez associer avant de remplacer la carte acquise.*

Niveau 2

Associez immédiatement et définitivement cette carte à une carte que vous avez préalablement acquise (voir ci-dessus), **puis** prenez une carte de niveau 1(○) **face visible** (base ou Orient) et posez-la devant vous **sans en payer le coût**.

Cette carte confère **2 bonus** de la couleur indiquée. Ces bonus comptent pour l'achat de nouvelles cartes, la visite de nobles et la défausse (voir cartes de niveau 3).

Réservez un noble. Prenez le noble de votre choix parmi tous ceux qui sont disponibles et placez-le face cachée devant vous : vous seul pouvez désormais recevoir la visite de ce noble (si vous remplissez les conditions). *Vous ne gagnez pas de jeton or. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles noble que vous pouvez réserver.*

Niveau 3

Prenez une carte de niveau 2 (○○) **face visible** (base ou Orient) et posez-la devant vous **sans en payer le coût**.

Pour acheter une de ces cartes, vous devez **défausser 2 bonus** de la couleur indiquée que vous avez préalablement acquis (remettez-les dans la boîte). *Vous ne pouvez pas défausser des cartes réservées. Si vous en possédez, vous devez défausser en priorité les cartes avec le symbole* *associées à cette couleur.*

Un jeu de Marc André, illustré par Pascal Quidault.

Les cités de Splendor™ Extensions

Les Bastions

Alors que les grandes cités fondent de nouvelles colonies, les enjeux et les tensions s'accentuent. Chaque guilde construit des bastions pour se protéger des ambitions adverses et faciliter son expansion.

Cette extension ajoute de l'interaction et peut légèrement allonger le temps de jeu. Trouvez le juste équilibre entre ralentir vos adversaires et accélérer le rythme de vos acquisitions.

Mise en place

Chaque joueur prend 3 bastions de la même couleur et les pose devant lui.

Matériel :

• 12 bastions (3 par couleur)

Règles additionnelles

À chaque fois que vous achetez une carte (de votre main ou de la table), vous devez choisir une des deux options suivantes (**AVANT** que la carte achetée ne soit éventuellement remplacée) :

Placez ou déplacez un de VOS bastions sur une des cartes visibles de la table, à condition qu'elle ne comporte pas de bastion d'une autre couleur. Vous pouvez néanmoins poser un bastion sur une carte qui comporte déjà un ou deux bastions à votre couleur.

OU

Retirez un bastion d'une AUTRE couleur d'une carte de la table et rendez-le à son propriétaire.

Les pouvoirs des bastions

Pouvoir d'occupation : une carte sur laquelle est placé un bastion ne peut être achetée ou réservée que par le propriétaire de ce bastion. Au moment de l'achat ou de la réservation, il récupère ses bastions placés sur cette carte.

Pouvoir de conquête : tant que vos 3 bastions sont sur une même carte, vous pouvez acheter cette carte **après votre action** (que vous ayez pris des jetons pierre précieuse, réservé ou acheté 1 carte développement). Vous devez payer la carte, récupérer vos bastions, puis placer ou retirer un bastion avant de remplacer la carte achetée.
Précision : *cet achat s'effectue avant la visite éventuelle d'un noble et avant la vérification du nombre de jetons.*

Exemple d'un tour

Le joueur rouge achète une nouvelle carte (a). Il pose son troisième bastion avec les deux premiers (b).

1

2

La carte achetée est remplacée (c) .

Ensuite, le joueur décide de bénéficier du pouvoir de conquête. Il achète la carte (d), récupère ses 3 bastions puis décide d'en poser un (e) sur la carte révélée en 2.

3

4

La carte de ce deuxième achat est remplacée (f).

Un jeu de Marc André, illustré par Pascal Quidault.