

Splendor™

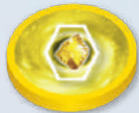


MARVEL

Dans Splendor: Marvel, vous dirigez un groupe de super-héros chargés d'empêcher Thanos de rassembler les Gemmes de l'Infini. Réunissez une équipe, prenez possession de lieux emblématiques et marquez suffisamment de points d'Infinité pour vous emparer du Gant !

MATÉRIEL

39 jetons Gemme de l'Infini



7 jetons
ESPRIT
(jaunes)



7 jetons
POUVOIR
(violets)



7 jetons
ESPACE
(bleus)



7 jetons
RÉALITÉ
(rouges)



7 jetons
ÂME
(orange)



4 jetons
TEMPS
(verts)



5 jetons **SHIELD**
(gris)

90 cartes Personnage



40 cartes
de niveau 1

30 cartes
de niveau 2

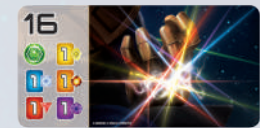
20 cartes
de niveau 3

6 tuiles

4 tuiles Lieu (double face)



1 tuile Gant de l'Infini



1 tuile Avengers Rassemblement



MISE EN PLACE

- 1 Triez les cartes Personnage par niveau et mélangez séparément chaque paquet obtenu, puis positionnez-les face cachée en colonne au centre de la zone de jeu, par ordre croissant de bas en haut.
- 2 Piochez 4 cartes de chaque niveau et étalez-les à droite de leur paquet d'origine.
- 3 Mélangez les tuiles Lieu, piochez-en autant qu'il y a de joueurs et placez-les sur une face au hasard au-dessus des cartes Personnage. Les tuiles restantes, le cas échéant, sont rangées dans la boîte.
- 4 Placez la tuile Gant de l'Infini et la tuile Avengers Rassemblement au-dessus des tuiles Lieu.
- 5 Placez les jetons SHIELD à côté des tuiles Lieu. Placez ensuite la pile de 4 jetons verts près de la tuile Gant de l'Infini.
- 6 Enfin, placez les 5 piles de jetons Gemme de l'Infini restantes (triées par couleur) à portée de main des joueurs.



Mise en place des parties à 2 ou 3 joueurs

À 2 joueurs

- Retirez 3 jetons de chacune des couleurs suivantes : jaune, rouge, orange, bleu et violet.
- Retirez 2 jetons verts.
- Gardez les 5 jetons gris.
- Piochez 2 tuiles Lieu au hasard.

À 3 joueurs

- Retirez 2 jetons de chacune des couleurs suivantes : jaune, rouge, orange, bleu et violet.
- Retirez 1 jeton vert.
- Gardez les 5 jetons gris.
- Piochez 3 tuiles Lieu au hasard.

Résumé du jeu

Au cours de la partie, les joueurs prennent des jetons avec lesquels ils recrutent des cartes Personnage, qui leur rapportent des points d'Infinité et/ou des bonus. Ces bonus permettent de recruter les cartes Personnage suivantes pour un coût moindre. Lorsqu'un joueur possède assez de bonus, il prend immédiatement le Lieu correspondant à ses bonus [ce qui lui rapporte aussi des points d'Infinité]. Dès qu'un joueur remplit les conditions du Gant de l'Infini, il déclenche la fin de la partie et on détermine le vainqueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit choisir une des 4 actions suivantes :

- Prendre 3 jetons de couleurs différentes. Il est impossible de prendre un jeton gris ou vert avec cette action. S'il ne reste pas assez de jetons pour en prendre 3 de couleurs différentes, vous pouvez en prendre 2 (ou même 1 seul).
- Prendre 2 jetons de la même couleur.

Cette action n'est possible que s'il reste au moins 4 jetons de la couleur choisie au moment où vous vous servez. Il est impossible de prendre des jetons gris ou verts avec cette action.

- Réserver 1 carte Personnage et prendre 1 jeton gris.
- Recruter 1 carte Personnage face visible du centre de la zone de jeu ou préalablement réservée.

Limite de la réserve de jetons

La couleur et le nombre des jetons possédés par les joueurs doivent rester visibles en permanence. Durant son tour, un joueur n'a pas de limite de jetons.

À la fin de son tour, un joueur ne peut pas avoir plus de 10 jetons (en tenant compte des jetons gris et vert). S'il détient plus de 10 jetons, il doit rendre ceux de son choix jusqu'à n'en avoir plus que 10, en les remettant au centre de la zone de jeu.

Note : il est impossible de rendre un jeton vert.

LES CARTES PERSONNAGE

Les cartes Personnage sont recrutées au centre de la zone de jeu. Chacune a un coût exprimé en jetons, offre un bonus et peut rapporter des points d'Infinité.

Réserver une carte Personnage

Pour réserver une carte Personnage, prenez simplement un Personnage face visible du centre de la zone de jeu ou piochez la première carte de l'un des trois paquets. **Prenez ensuite 1 jeton gris.**

Les cartes réservées sont gardées en main et ne peuvent pas être défaussées. Il est interdit d'en posséder plus de 3 et la seule façon de s'en débarrasser est de les recruter (voir ci-dessous). Réserver une carte est le seul moyen de prendre un jeton gris. S'il ne reste plus de jetons gris, rien de vous empêche de réserver une carte ; vous ne recevrez simplement pas le jeton gris qui vous est dû. Les cartes réservées encore en main à la fin de la partie n'entraînent aucun malus.

Recruter une carte Personnage

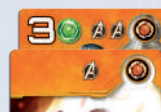
Un joueur peut recruter une carte Personnage visible du centre de la zone de jeu ou une carte de sa main qu'il a réservée lors d'un tour précédent. Pour recruter une carte Personnage, le joueur

doit dépenser les jetons indiqués sur cette carte. Un jeton gris peut remplacer un jeton de n'importe quelle couleur. Les jetons dépensés [gris inclus] sont remis au centre de la zone de jeu.

Exemple : pour recruter cette carte, Paul doit dépenser 2 jetons jaunes, 4 bleus et 1 violet. Il gagne alors 2 points d'Infinité et 1 bonus rouge.



Chaque joueur constitue des colonnes avec les cartes qu'il a recrutées en les triant par couleur et en les décalant dans le sens de la hauteur, afin de faire apparaître les points d'Infinité, les symboles et les bonus.



Important : lorsqu'une carte Personnage du centre de la zone de jeu est recrutée ou réservée, elle doit être immédiatement remplacée par une carte de même niveau. À tout moment de la partie, il doit y avoir 4 cartes de chaque niveau face visible (si la pile concernée est épuisée, les emplacements vides le restent).

Les bonus

Les bonus qu'un joueur possède sur les cartes Personnage recrutées lors des tours précédents constituent des réductions pour recruter de nouvelles cartes. Chaque bonus d'une couleur donnée équivaut à 1 jeton de cette couleur. Si le joueur dispose de suffisamment de cartes Personnage (et donc de bonus), il peut même recruter une carte sans dépenser le moindre jeton. **Il n'existe pas de bonus verts, et un jeton vert ne peut jamais servir à recruter une carte.**

Exemple : Hannah possède 2 bonus – 1 jaune et 1 rouge – et il lui reste 1 jeton rouge. Elle veut recruter Rocket, qui a un coût de 1 jaune et de 2 rouges. Grâce à ses bonus, elle dépense 1 jeton rouge et Rocket lui appartient !



Les tuiles Lieu

À la fin de son tour de jeu, un joueur prend 1 tuile Lieu du centre de la zone de jeu s'il possède le nombre et les types de bonus (les jetons ne comptent pas) indiqués sur cette tuile. Il pose alors la tuile devant lui et gagne 3 points d'Infini. Prendre une tuile Lieu n'est pas une action. Il n'est pas nécessaire d'avoir une tuile Lieu pour gagner la partie. Un joueur ne peut prendre qu'une seule tuile Lieu par tour. Quand un joueur a assez de bonus pour prendre plusieurs tuiles Lieu à la fin de son tour, il en choisit 1 parmi celles dont il remplit les conditions.

Exemple : grâce à ses cartes Personnage, Fabrice a accumulé 3 bonus jaunes, 3 bonus bleus et 3 bonus rouges. Il prend automatiquement la tuile Lieu correspondante et gagne 3 points d'Infini.



La Gemme du Temps

La Gemme du Temps verte est particulière. Il vous en faudra une pour réunir l'ensemble des Gemmes.

Tous les personnages de niveau 3 arborent l'icône . Prenez 1 jeton vert lorsque vous recrutez votre première carte Personnage accompagnée de cette icône. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un jeton vert dans votre zone de jeu.



La tuile Avengers Rassemblement

Certaines cartes Personnage s'accompagnent de 1 ou 2 symboles Avengers. Le premier joueur qui réunit au moins 3 symboles de ce type prend automatiquement la tuile Avengers Rassemblement, qui rapporte 3 points d'Infini. Prendre cette tuile n'est pas une action. Si un autre joueur réunit plus de symboles Avengers, il prend la tuile à celui qui la détient, ainsi que les 3 points d'Infini correspondants.

Exemple : Lise a 4 symboles Avengers sur ses cartes et détient la tuile Avengers Rassemblement. Julien a 3 symboles et recrute Wasp, qui a 1 symbole. Il est à égalité avec Lise, qui garde donc sa tuile Avengers. Mais Pierre, qui a 3 symboles également, acquiert alors Captain America (et ses 2 symboles). Il en a désormais 5 et prend la tuile à Lise.

La tuile Avengers Rassemblement peut changer de propriétaire plusieurs fois durant la partie. Il n'est pas nécessaire d'avoir cette tuile pour gagner la partie.



FIN DE LA PARTIE

Déclenchement de la fin de la partie

Lorsqu'un joueur remplit toutes les conditions pour assembler le Gant de l'Infini – **au moins 16 points d'Infini, 1 bonus de chaque couleur et 1 jeton vert** –, il déclenche la fin de partie.

Exemple :



On termine le tour de table en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de fois. Si le joueur qui remplit les conditions du Gant de l'Infini est le dernier à jouer dans le tour, il gagne aussitôt. Il gagne également la partie si aucun autre joueur n'a rempli les conditions du Gant de l'Infini à la fin de ce dernier tour de table.

Si plusieurs joueurs ont rempli les conditions du Gant de l'Infini, celui d'entre eux qui a le plus de points d'Infini gagne la partie. Si l'égalité persiste et qu'un des joueurs à égalité possède la tuile Avengers Rassemblement, c'est ce joueur qui gagne. Si les joueurs à égalité ont le même nombre de points d'Infini et qu'aucun d'entre eux n'a la tuile Avengers Rassemblement, c'est celui qui a recruté le moins de cartes Personnage qui l'emporte. Enfin, si l'égalité demeure, les intéressés se partagent la victoire.

Règle spéciale : si un joueur déclenche la fin de partie et perd la tuile Avengers Rassemblement par la suite, il peut très bien retomber sous le seuil des 16 points d'Infini nécessaires. **Dans ce cas, la partie continue.** Il est néanmoins possible qu'elle prenne fin au cours du même tour de table si un autre joueur remplit les conditions requises.

© MARVEL

Un jeu de Marc André - Splendor Marvel est édité par JD Éditions - Développé par François Doucet
SPACE Cowboys – 47, rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – France © 2020 SPACE Cowboys.
Tous droits réservés. www.spacecowboys.fr

 @SpaceCowboysFR  @SpaceCowboys1et  space_cowboys_officiel

