

Splendor Duel



Règles du jeu

Maitre d'une guilde de joailliers, vous créez les plus beaux bijoux destinés aux monarques et aux puissants de la Renaissance afin d'accroître votre prestige et votre fortune. Mais vous avez un rival ambitieux et il est temps de montrer votre valeur !

MATÉRIEL

- A** 1 tuile Victoire
- B** 67 cartes Joaillerie réparties en 3 niveaux (●; ●●; ●●●)
- C** 1 sac
- D** 3 figurines Privilège
- E** 25 jetons : 4 de chacune des cinq couleurs de Gemmes (bleu, blanc, vert, noir et rouge), 2 Perles et 3 Or
- F** 1 plateau
- G** 4 cartes Royales

MISE EN PLACE

Procédez à la mise en place comme suit :

- 1** Mélangez séparément les 3 paquets de cartes Joaillerie, puis placez-les en colonne, le paquet de cartes de niveau 1 en bas.
- 2** Révélez : 3 cartes de niveau 3 (●●●), 4 cartes de niveau 2 (●●), 5 cartes de niveau 1 (●) de manière à former une pyramide en dessous de la tuile Victoire.
- 3** Posez le plateau sous la pyramide et placez-y aléatoirement les 25 jetons, en commençant par la case centrale et en suivant la spirale dessinée.
- 4** Posez les 3  Privilèges au-dessus du plateau.
- 5** Posez les 4 cartes Royales sous le plateau.
- 6** Désignez le premier joueur au hasard. **Son adversaire prend 1 Privilège.**



RÉSUMÉ DU JEU

À tour de rôle, les joueurs prennent des jetons sur le plateau ou s'en servent pour acheter des cartes Joaillerie qui leur donnent les points de prestige et les couronnes nécessaires à la victoire. Les cartes offrent aussi des capacités spéciales et des bonus qui réduisent le coût des cartes Joaillerie suivantes.

Pour l'emporter, il faudra remplir l'une des trois conditions indiquées sur la tuile Victoire.

DÉROULEMENT DU TOUR

Au début de son tour, le joueur effectue 0, 1 ou 2 actions optionnelles dans l'ordre indiqué, puis une et une seule action obligatoire.

Actions optionnelles

1 - Utiliser un Privilège

Un joueur **peut** dépenser un ou plusieurs de ses Privilèges en les replaçant au-dessus du plateau. Il peut alors prendre sur le plateau 1 jeton Gemme ou Perle de son choix par Privilège dépensé. **Il est interdit de prendre un jeton Or avec cette action.**

Les jetons acquis par les joueurs doivent être placés de façon bien visible. Nous vous conseillons de faire des piles par couleur.

2 - Remplir le plateau de jeu

Le joueur **peut** réalimenter le plateau de jeu s'il y a au moins un jeton dans le sac. Il mélange le contenu du sac, puis pioche les jetons en les disposant un par un sur les cases vides du plateau, en partant de la case centrale et en suivant la spirale dessinée. Tous les jetons du sac doivent être placés sur le plateau.

En contrepartie, l'adversaire prend 1 Privilège.

Important : pendant la partie, lorsqu'un joueur est censé prendre un Privilège et que plus aucun n'est disponible au-dessus du plateau, il le prend à son adversaire. S'il possède déjà les trois, rien ne se passe.



Action obligatoire

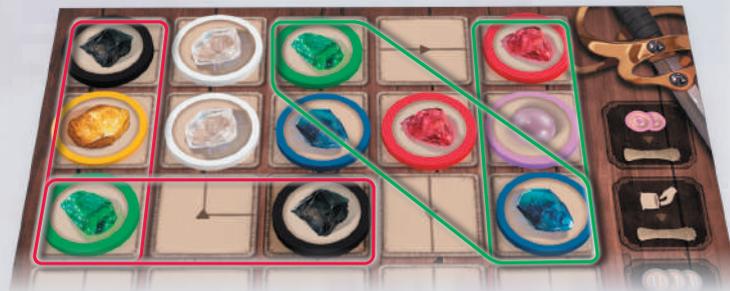
Le joueur **doit effectuer une et une seule** des trois actions suivantes :

- Prendre jusqu'à 3 jetons Gemme et/ou Perle.
- Prendre 1 jeton Or pour réserver 1 carte Joaillerie.
- Acheter 1 carte Joaillerie.

Cas particulier : si vous ne pouvez pas effectuer d'action obligatoire, vous devez effectuer l'action optionnelle « Remplir le plateau de jeu » avant de choisir votre action obligatoire.

• Prendre jusqu'à 3 jetons Gemme et/ou Perle

Le joueur prend jusqu'à 3 jetons Gemme et/ou Perle sur le plateau. Ceux-ci doivent être adjacents les uns aux autres en ligne, en colonne ou en diagonale. De plus, il ne doit y avoir ni case vide ni jeton Or entre les jetons pris. Il est permis de ne prendre que 2 jetons adjacents, ou même 1 seul. **Il est interdit de prendre un jeton Or avec cette action.**



Exemples : les groupes de jetons entourés en vert peuvent être pris. À l'inverse, les groupes entourés en rouge ne peuvent pas l'être. En effet, le groupe vertical comporte un jeton Or, tandis que les jetons vert et noir du groupe horizontal sont séparés par une case vide.

Si un joueur prend **3 jetons de même couleur** ou les **2 jetons Perle** avec cette action, son adversaire prend 1 Privilège.



Prendre 1 jeton Or pour réserver 1 carte Joaillerie
Si aucun jeton Or n'est disponible sur le plateau, ou si le joueur possède déjà 3 cartes réservées, cette action est impossible.

Le joueur prend 1 jeton Or de son choix sur le plateau. Ensuite, il doit :

Prendre 1 carte Joaillerie de son choix dans la pyramide,

OU

Piocher la première carte de l'un des 3 paquets (●; ●●; ●●●).

Les cartes réservées sont tenues à l'abri du regard de l'adversaire, en main ou face cachée. Le joueur peut les consulter à tout moment. Il est impossible de posséder plus de 3 cartes réservées.

Réserver une carte est l'unique façon de prendre un jeton Or. Les capacités et les points des cartes réservées sont sans effet tant qu'elles n'ont pas été achetées. En fin de partie, aucune pénalité n'est encourue par un joueur qui n'achèterait pas les cartes qu'il a réservées.

Lorsqu'une carte de la pyramide est réservée, elle est immédiatement remplacée par la première carte du paquet de même niveau. Si le paquet est épuisé, la carte n'est pas remplacée.

Acheter 1 carte Joaillerie (de la pyramide ou préalablement réservée)

Le joueur choisit une carte Joaillerie visible ou une des cartes qu'il a réservées, puis il dépense autant de jetons qu'indiqué au bas de cette carte.

Il est possible de dépenser un ou plusieurs jetons Or pour acheter une carte. Chaque jeton Or est un joker et peut remplacer n'importe quel autre jeton (Gemme ou Perle).

Les jetons dépensés sont remis dans le sac.

Les cartes Joaillerie achetées par un joueur peuvent lui offrir des bonus (indiqués en haut à droite de chaque carte). Chaque bonus diminue le coût des cartes achetées par la suite.

Par exemple, l'acquisition de la carte ci-contre permet de réduire de 1 jeton vert le coût de vos prochaines cartes Joaillerie.

Certaines cartes Joaillerie ont 2 bonus et offrent donc une réduction de 2 jetons.



Un joueur peut posséder suffisamment de bonus pour réduire le coût d'une carte à 0 jeton. Il ne récupère pas de jetons si le nombre de bonus dépasse le coût.

Aucune carte ne possède de bonus Perle.

Les cartes achetées par un joueur sont disposées devant lui. Il faut les classer par couleur de bonus, en les disposant comme indiqué ci-dessous de manière à laisser toujours visible la partie supérieure, où apparaissent points, couronnes et bonus.



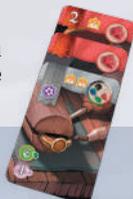
Exemple : Julie, qui possède 6 bonus (3 rouges, 2 bleus, 1 vert), souhaite acheter la carte blanche qui a un coût de 3 bleus, 5 rouges, 3 noirs et 1 Perle. Ses bonus lui permettent de retrancher de ce coût 3 rouges et 2 bleus. Elle dépense donc 1 jeton bleu, 2 rouges, 3 noirs et 1 Perle, qu'elle remet dans le sac, et acquiert la carte blanche.

Si le joueur achète une carte de la pyramide, il la remplace par la première carte du paquet de même niveau. Si le paquet est épuisé, la carte n'est pas remplacée.

CAPACITÉS DES CARTES

Quand une carte avec une capacité est achetée, appliquez cette dernière immédiatement.

-  : le joueur finit son tour et en joue un nouveau.
 -  : le joueur associe cette carte à l'une de ses cartes Joaillerie dotée d'au moins 1 bonus (voir ci-contre). Le bonus  est désormais considéré comme étant de la même couleur que le bonus de la carte associée.
- Si le joueur ne peut pas associer une carte  à l'une de ses cartes, il ne peut pas l'acheter.
-  : le joueur prend sur le plateau 1 jeton de la couleur du bonus de la carte. S'il n'y en a plus, cette capacité est sans effet.
 -  : le joueur prend 1 Privilège. Si aucun n'est disponible, il le prend à son adversaire.
 -  : le joueur prend 1 jeton Gemme ou Perle à son adversaire. Si ce dernier n'en a pas, cette capacité est sans effet. Il est interdit de prendre un jeton Or à son adversaire.



COURONNES



Une carte Joaillerie peut avoir une ou plusieurs couronnes (indiquées dans sa partie supérieure).

Lorsqu'un joueur achète une telle carte, il compte le nombre total de couronnes sur ses cartes :

- Une fois qu'il a acquis sa 3^e couronne, il prend immédiatement une des cartes Royales disponibles et en applique la capacité.
- Une fois qu'il a acquis sa 6^e couronne, il prend immédiatement une seconde carte Royale parmi celles qui restent et en applique la capacité.

Condition



Prendre une carte Royale n'est pas une action. Les joueurs placent leurs cartes Royales à côté de leurs cartes Joaillerie.



Exemple : en achetant la carte blanche, Julie cumule 3 couronnes. Elle choisit donc une carte Royale parmi celles qui sont disponibles. Dans cet exemple, elle prend 1 Privilège, et la carte lui rapporte 2 points de prestige.

FIN DE TOUR

Une fois que le joueur a effectué son action obligatoire, on vérifie qu'il ne possède pas plus de 10 jetons (Gemme, Or et Perle). S'il dépasse cette limite, il doit remettre dans le sac les jetons de son choix afin de n'en avoir plus que 10.

On vérifie les conditions de victoire et, si aucune d'entre elles n'a été remplie, c'est à l'autre joueur de jouer.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Lorsqu'un joueur remplit l'une ou plusieurs des conditions de victoire ci-dessous à la fin de son tour, la partie s'arrête immédiatement et il l'emporte.

- 1 Le joueur cumule au moins 20 points de prestige sur l'ensemble de ses cartes Joaillerie et de ses cartes Royales.
- 2 Le joueur cumule au moins 10 couronnes sur l'ensemble de ses cartes Joaillerie.



- 3 Le joueur cumule au moins 10 points de prestige dans une même couleur de bonus. Les points de prestige d'une carte  comptent dans la couleur du bonus associé (voir ci-contre).

RAPPELS

- Désignez le premier joueur au hasard, son adversaire prend 1 Privilège.
- Lorsqu'un joueur est censé prendre 1 Privilège et qu'aucun n'est disponible au-dessus du plateau, il le prend à son adversaire.
- Seule l'action « Prendre 1 jeton Or pour réserver 1 carte Joaillerie » permet d'obtenir 1 jeton Or.
- Chaque jeton Or peut être utilisé comme joker lors des achats pour remplacer n'importe quel jeton Gemme ou Perle.
- Il est interdit d'effectuer l'action « Prendre 1 jeton Or pour réserver 1 carte Joaillerie » si aucun jeton Or n'est disponible sur le plateau ou si le joueur possède déjà 3 cartes réservées.
- Aucune pénalité n'est encourue par un joueur qui n'achète pas les cartes qu'il a réservées.
- Il est interdit d'acheter une carte 🎲 si vous n'avez pas de carte avec un bonus devant vous.
- Vous pouvez détenir plus de 10 jetons durant votre tour, mais vous ne pouvez pas en avoir plus de 10 à la fin de votre tour : remettez les jetons excédentaires dans le sac.
- Lorsqu'un joueur remplit l'une des 3 conditions de victoire, la partie s'arrête immédiatement, et il l'emporte. Son adversaire ne joue pas un dernier tour.

DAVIDE TOSELLO



De nationalité italienne, Davide Tosello est né en 1978 et a toujours été attiré par le dessin. Au fil de ses collaborations, il a eu la chance de créer ce style précis qui a fait de lui un des artistes les plus complets. De l'esquisse au dessin et à la colorisation, il ne néglige jamais aucun des aspects de ses travaux. C'est un perfectionniste. Son style, frais et moderne, a rapidement attiré l'attention du marché international. Il est passé du monde des jeux vidéo à celui des jeux de plateau, qu'il a abordé avec une plus grande maturité professionnelle. Il s'est vu confier la partie artistique de nombreux projets prestigieux, parmi lesquels : *Orbis* (SPACE Cowboys), *Victorian Masterminds*, *Fairy Tale Inn* et *Sheriff of Nottingham 2nd edition* (CoolMiniOrNot).

Il est l'auteur de la trilogie *BLUE au pays des songes*, publiée en France aux Éditions Glénat / Vent d'Ouest, puis traduite et distribuée en Italie en 2020 (*BLUE nella terra dei sogni* - Edizioni Star Comics). Il convient tout naturellement de se demander ce que peut bien fabriquer Davide Tosello quand il ne travaille pas. C'est simple, il tente de mettre de l'ordre dans les mille et une histoires sur lesquelles il aimerait travailler.

MARC ANDRÉ



Passionné de jeux depuis ma tendre enfance, j'ai découvert le plaisir de créer ou plutôt de bidouiller des jeux dès 14 ans. C'est ainsi que j'ai trouvé le meilleur moyen d'exprimer ma créativité. Mais il m'a fallu plusieurs décennies pour me décider à le faire plus sérieusement. En 2014, le succès de *Splendor* me propulse auteur de jeu professionnel. Après l'extension *Les cités de Splendor* et *Splendor Marvel*, *Splendor Duel* rejoint la gamme des jeux *Splendor*. Pour bénéficier de l'expérience d'un auteur qui affectionne particulièrement les jeux à deux joueurs, j'ai invité mon ami Bruno Cathala à me rejoindre dans cette merveilleuse aventure.

Je remercie Bruno pour ses idées et son enthousiasme indéfectible. Je remercie également François Doucet et Maxence Falempin du studio SPACE Cowboys pour leur écoute et leur soutien tout au long du développement de *Splendor Duel*. Et pour finir, un grand merci aux joueurs du monde entier qui partagent leur passion avec ferveur et à qui je dédie cette œuvre.

BRUNO CATHALA



2002 : Publication de mes premiers jeux - Tiens, c'était des jeux pour deux joueurs !

2022 : Publication de *Splendor Duel* (merci Marc, pour cette invitation cadeau) - Tiens, encore un jeu pour deux joueurs !

20 années de créations ludiques, de doute et d'espoirs, avec un seul leitmotiv : toujours suivre mes envies et ma passion. Travailler sur LE jeu que j'ai envie de jouer, là, maintenant, et ensuite, tenter de convaincre et de le partager avec le plus grand nombre.

Et ça ne m'a plutôt pas trop mal réussi (*Mr Jack*, *Les Chevaliers de la Table Ronde*, *Cyclades*, *Five Tribes*, *Kingdomino*, *7 Wonders Duel*, pour ne citer qu'eux).

UN PROBLÈME ?

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante : <https://fr.asmodee.com/fr/support>.

Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

Splendor Duel est édité par Asmodee Group - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2022 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de *Splendor Duel* et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr, sur SpaceCowboysFR, sur @space_cowboys_officiel et sur SpaceCowboys1.

AIDE DE JEU

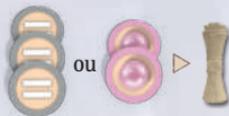
1 - Actions optionnelles :

- Utiliser les Privilèges : prendre 1 jeton par Privilège dépensé (sauf jeton Or).
- Réalimenter les cases vides du plateau. L'adversaire prend alors 1 Privilège.



2 - Une action obligatoire parmi :

- Prendre jusqu'à 3 jetons Gemme ou Perle en ligne, colonne ou diagonale (sans case vide ni jeton Or). Si 3 jetons identiques ou 2 perles : l'adversaire prend 1 Privilège.
- Prendre 1 jeton Or pour réserver une carte.
Action impossible si pas de jeton Or sur le plateau ou si déjà 3 cartes réservées.
- Acheter une carte de la pyramide ou réservée : payer le coût moins les bonus déjà acquis.



3 - Le joueur applique l'éventuelle capacité de la carte achetée :

- Jouer un nouveau tour.
- Prendre 1 Privilège.
- Prendre sur le plateau 1 jeton de la couleur du bonus de cette carte.
- Prendre 1 jeton à l'adversaire (sauf jeton Or).
- Copier la couleur d'un bonus déjà acquis.

4 - 3^e ou 6^e couronne : prendre une carte Royale.

5 - Limite à 10 jetons.

- 6 - Fin de partie et victoire si :
- 20 points de prestige OU
 - 10 couronnes OU
 - 10 points de prestige dans une même couleur de bonus.



Toujours plus de duels avec la gamme  joueurs !

