

Splendor

Descripción

En Splendor, interpretas a un rico mercader del Renacimiento. Utilizarás tu riqueza para adquirir minas, métodos de transporte y artesanos que te permitirán transformar bastas piedras en magníficas piezas de joyería.

Preparación de la partida

- Baraja por separado cada mazo de cartas de desarrollo y colócalos boca abajo formando una columna en el centro de la mesa, ordenados de menor a mayor (O ;OO ;OOO).
- Revela las 4 primeras cartas de cada nivel.
- Mezcla las cartas de noble y muestra tantas como jugadores + 1 (ejemplo: 5 cartas para una partida de 4 jugadores).
- Las demás cartas se retiran, ya que no se utilizarán durante la partida.
- Por último, coloca las fichas de piedras preciosas en 6 grupos distintos (por color) al alcance de los jugadores.
- Para 3 jugadores quita 2 fichas de cada color, si jugáis solo 2 personas quita 3 fichas de cada.

Cartas de desarrollo

Para obtener puntos de prestigio, los jugadores deben obtener cartas de desarrollo, las cuales permanecen visibles en el centro de la mesa y pueden ser adquiridas por todos los jugadores durante la partida. Los desarrollos en mano son las cartas que los jugadores reservan durante la partida y que solamente ellos pueden comprar.

Carta de noble

Las cartas de noble permanecen visibles en el centro de la mesa. Al final de su turno, un jugador recibe automáticamente la visita de un noble si tiene el número de bonus (y solamente de bonus) necesario, adquiriendo la carta de noble correspondiente.

No se puede rechazar la visita de un noble. Recibir a un noble no se considera una acción. Cada carta de noble otorga 3 puntos de prestigio. Solamente puede adquirirse una ficha de noble por ronda de juego.

Desarrollo de la partida

Durante su turno, un jugador debe realizar una (y solamente una) de las siguientes 4 acciones:

- Coger 3 fichas de diferente color.
- Coger 2 fichas el mismo color (Si quedan al menos 4).
- Reservar 1 carta de desarrollo y coger 1 ficha de oro.
- Comprar 1 de las cartas de desarrollo visibles en el centro de la mesa.

Coger fichas

Un jugador nunca puede tener más de 10 fichas al final de su turno (incluyendo los comodines). Si se da el caso, deberá devolver fichas hasta tener sólo 10. Puede decidir dejar una parte, o la totalidad de las fichas que acaba de coger. Las fichas que posee un jugador deben ser visibles en todo momento.

Reservar una carta de desarrollo

Para reservar, un jugador no tiene más que coger una de las cartas de desarrollo visibles en el centro de la mesa o (si se siente afortunado) la primera de uno de los tres mazos (nivel O;OO;OOO) sin mostrarla a los demás jugadores.

Las cartas reservadas se guardan en la mano y no pueden ser descartadas. Un jugador no puede tener más de 3 cartas reservadas. La única forma de deshacerse de una carta reservada es comprándola (ver más adelante).

Reservar una carta es la única manera de conseguir una ficha de oro (comodín).

Si no quedan fichas de oro disponibles, se pueden reservar cartas igualmente, aunque no se percibirá oro por ello.

Comprar una carta de desarrollo

Para adquirir una carta, el jugador debe gastar el número de fichas indicado en la parte izquierda de la carta. Un comodín sustituye a una ficha de cualquier color. Las fichas utilizadas (incluyendo comodines) se devuelven al centro de la mesa.

Un jugador puede comprar una de las cartas de desarrollo visibles del centro de la mesa o una de sus cartas reservadas en rondas anteriores.

Cada jugador debe formar columnas con sus cartas, clasificándolas por colores y ordenadas de tal forma que se vean fácilmente los puntos de prestigio y los bonus obtenidos.

Los bonus

Los bonus que un jugador posee le permiten comprar nuevas cartas de desarrollo a un coste menor.

Cada bonus de un color equivale a una ficha de dicho color.

Por ejemplo, si un jugador tiene 2 bonus azules y quiere comprar una carta que cuesta 2 fichas azules y 1 ficha verde, solamente tendrá que gastar 1 ficha verde.

Si un jugador tiene bonus suficientes para ello, incluso podrá obtener cartas sin gastar una sola ficha.

Los nobles

Al final de su turno, cada jugador comprueba las cartas de noble para saber si obtiene alguno. Un jugador recibe a un noble si tiene por lo menos el número y tipo de bonus indicado en la ficha.

No puede negarse a recibir a un noble, ya que no se considera una acción del juego.

Si un jugador tiene suficientes bonus como para recibir a varios nobles al final de su turno, elige a cuál de ellos recibe.

La carta recibida se coloca visible frente al jugador en cuestión.

Fin de la partida

Cuando un jugador tiene 15 puntos de prestigio, se continúa la ronda en juego, para que cada jugador juegue el mismo número de turnos.

El jugador con mayor número de puntos de prestigio será declarado ganador (no olvides contar los nobles). En caso de empate, el jugador que haya obtenido la menor cantidad de cartas de desarrollo será el vencedor. En caso de un nuevo empate, los jugadores comparten la victoria.