

Splendor

Pojedynek



Instrukcja

Jako mistrz gildii jubilerów tworzysz misterne i majestatyczne ozdoby dla monarchów i innych potężnych przywódców świata renesansu, w zamian zyskując coraz większy prestiż i majątek. Na horyzoncie pojawił się jednak ambitny rywal. Udowodnij, że naprawdę nie masz sobie równych!

ZAWARTOŚĆ

- A** Kafelki zwycięstwa,
 - B** 67 kart klejnotów podzielonych na 3 poziomy (●; ●●; ●●●),
 - C** woreczek,
 - D** 3 zwoje przywilejów,
 - E** 25 znaczników: po 4 znaczniki klejnotów w każdym z 5 kolorów (niebieskie, białe, zielone, czarne i czerwone), 3 znaczniki złota i 2 znaczniki pereł,
 - F** plansza,
 - G** 4 karty monarchów
- oraz instrukcja.

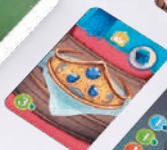
PRZYGOTOWANIE DO GRY

Kolejno przeprowadźcie następujące kroki:

- 1** Potasujcie oddzielnie talie kart klejnotów poszczególnych poziomów, a następnie połóżcie je na stole w kolumnie, na dole kładąc karty najniższego poziomu, a na górze – najwyższego.
- 2** Odkryjcie: 3 karty 3. poziomu (●●●), 4 karty 2. poziomu (●●), 5 kart 1. poziomu (●), tworząc pod kafelkiem zwycięstwa piramidę.
- 3** Wrzućcie wszystkie znaczniki do woreczka i wymieszajcie. Umieśćcie planszę pod piramidą kart i losowo wyłóżcie na nią 25 znaczników, począwszy od środkowego pola i kontynuując po nadrukowanej spirali.
- 4** Postawcie 3 zwoje przywilejów nad planszą.
- 5** Połóżcie 4 karty monarchów pod planszą.
- 6** Losowo wybierzcie 1. gracza. **2. gracz natychmiast bierze 1 zwoj przywileju i stawia przed sobą.**



1



D

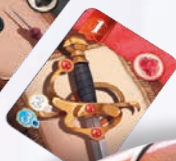


E

4



2



F



PRZEBIEG GRY

Gracze rozgrywają tury naprzemiennie.

W swojej turze gracz bierze znaczniki z planszy albo wykorzystuje posiadane znaczniki do kupowania kart klejnotów, dzięki którym zdobywa punkty prestiżu i korony. Te z kolei zbliżają go do wygranej. Karty klejnotów zapewniają również dodatkowe umiejętności i premie, które obniżają koszt kolejnych kart.

Aby wygrać, na koniec swojej tury gracz musi spełnić 1 z 3 warunków wskazanych na kafelku zwycięstwa.

TURA GRACZA

Gracz może rozpocząć swoją turę od wykonania 1 albo 2 akcji opcjonalnych (we wskazanej kolejności). Następnie musi wykonać akcję obowiązkową.

Akcje opcjonalne

1. Wykorzystanie przywileju

Gracz zwraca co najmniej 1 zwój przywileju nad planszę. Za każdy zwrócony zwój przywileju zabiera 1 dowolny znacznik klejnotu albo perły z planszy. **Za pomocą tej akcji nie można wziąć znacznika złota.**

Gracze muszą zawsze widzieć znaczniki swoich przeciwników. Sugerujemy, aby gracze sortowali je według kolorów.

2. Uzupełnienie planszy

Gracz nie może wykonać tej akcji, jeśli woreczek jest pusty. Gracz miesza żetony w woreczku, a następnie wyklada je na puste pola, począwszy od środkowego pola i kontynuując po nadrukowanej spirali, aż do wyczerpania woreczka. **Następnie jego przeciwnik bierze 1 zwój przywileju i stawia przed sobą.**



Uwaga! Jeśli gracz powinien wziąć zwój przywileju, ale nad planszą już żadnego nie ma, zabiera 1 zwój przeciwnikowi. Jeśli gracz już ma 3 zwoje przywilejów, nic się nie dzieje.

Akcja obowiązkowa

Gracz musi wykonać **1 z 3 akcji**:

- wzięcie do 3 znaczników,
- wzięcie 1 znacznika złota i zarezerwowanie 1 karty klejnotu,
- kupienie 1 karty klejnotu.

Wyjątek. Jeśli gracz nie może wykonać żadnej akcji obowiązkowej, musi wykonać akcję opcjonalną „uzupełnienie planszy”, a następnie wykonać akcję obowiązkową.

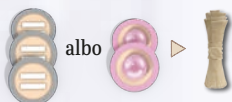
Wzięcie do 3 znaczników

Gracz bierze z planszy do 3 sąsiadujących ze sobą znaczników klejnotów lub pereł. Znaczniki muszą się znajdować w nieprzerwanej linii ciągłej – pionowej, poziomej albo ukośnej. Gracz może się zdecydować na wzięcie tylko 2 sąsiadujących ze sobą znaczników, a nawet 1. **Za pomocą tej akcji nie można wziąć znacznika złota.**



Przykład. Gracz może wziąć dowolną grupę znaczników zaznaczoną na zielono. Gracz nie może wziąć żadnej z grup zaznaczonych na czerwono. W środku zaznaczonej na czerwono pionowej grupy znajduje się znacznik złota, a w środku poziomej – puste pole.

Jeśli gracz weźmie w ramach tej akcji **3 znaczniki tego samego koloru** albo **2 znaczniki pereł**, jego przeciwnik otrzymuje 1 zwój przywileju.



Wzięcie 1 znacznika złota i zarezerwowanie 1 karty klejnotu

Gracz nie może wykonać tej akcji, jeśli na planszy nie ma znaczników złota lub jeśli ma już 3 zarezerwowane karty.

Najpierw gracz bierze 1 znacznik złota z dowolnego pola na planszy. Następnie musi:

wziąć 1 wybraną kartę klejnotu z piramidy

ALBO

dobrać wierzchnią kartę z dowolnej z 3 talii (●; ●●; ●●●).

Gracz nie może mieć więcej niż 3 zarezerwowanych kart równocześnie. Zarezerwowane karty należy trzymać w sekrecie przed przeciwnikiem (kładąc je zakryte przed sobą albo trzymając je na ręce). Gracz może w dowolnym momencie podejrzeć swoje zarezerwowane karty.

Tylko poprzez wykonanie tej akcji można zdobyć znacznik złota. Zarezerwowane karty, podobnie jak karty w piramidzie, nie mają efektu, dopóki nie zostaną kupione. Gra nie przewiduje żadnych konsekwencji za zakończenie gry z zarezerwowanymi kartami.

Gdy gracz zarezerwuje kartę z piramidy, zastępuje ją nową odkrytą kartą z talii tego samego poziomu. Jeśli ta talia uległa wyczerpaniu, nie należy wykładać nowej karty.

Kupienie 1 karty klejnotu

Gracz wybiera kartę z piramidy albo wcześniej zarezerwowaną kartę, opłaca jej koszt odpowiednimi znacznikami (wskazanymi w lewym dolnym rogu kupowanej karty) i kładzie ją odkrytą przed sobą. Znacznik złota to dzoker i można nim zastąpić dowolny znacznik klejnotu albo perły. **Wydane znaczniki należy włożyć do woreczka.**

Od momentu kupienia karta klejnotu zapewnia nabywcy premię wskazaną w prawym górnym rogu. Każda taka premia zmniejsza koszt kolejnych kupowanych kart klejnotów.

Przykład. Jeśli gracz kupi kartę przedstawioną z prawej strony, wszystkie jego przyszłe zakupy będą go kosztowały o 1 zielony znacznik mniej.

Niektóre karty klejnotów mają podwójną premię, a więc zmniejszają koszt o 2 znaczniki.



Może się zdarzyć, że gracz będzie miał wystarczającą liczbę premii, aby kupić kartę, nie wydając ani jednego znacznika. Koszt karty nie może spaść poniżej 0 – gracz nie może otrzymać znacznika, kupując kartę.

W grze nie występują premie zapewniające perły.

Kupione karty należy kłaść przed sobą, sortując je według kolorów premii. Karty można kłaść jedna na drugą, aby oszczędzić miejsce. Ważne jednak, aby górna część każdej karty (a więc ta, na której przedstawiono punkty, korony i premie) była zawsze widoczna.






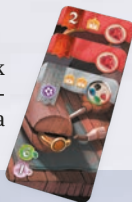
Przykład. Julka ma 6 premii (3 czerwone, 2 niebieskie i 1 zieloną). Chce kupić białą kartę, która kosztuje 3 niebieskie znaczniki, 5 czerwonych, 3 czarne i 1 perłę. Dzięki posiadanym premiom musi zapłacić za białą kartę tylko 1 niebieski znacznik, 2 czerwone, 3 czarne i 1 perłę. Julka wkłada wydane znaczniki do woreczka.

Gdy gracz kupi kartę z piramidy, natychmiast zastępuje ją nową odkrytą kartą z talii tego samego poziomu.




UMIĘTNOŚCI KART

Jeśli właśnie zakupiona karta ma jakąś umiejętność, gracz natychmiast rozpatruje jej efekt.

-  Po zakończeniu tej tury gracz natychmiast rozgrywa kolejną.
-  Gracz kładzie tę kartę na innej swojej karcie klejnotu z premią (tak jak pokazano obok). Od tej chwili premia  na tej karcie jest tego samego koloru, co na karcie, na której leży, i nie wolno zmieniać położenia tej karty.



Jeśli gracz nie ma żadnej karty z premią, nie może kupić tej karty.

-  Gracz bierze z planszy 1 znacznik w kolorze odpowiadającym tej karcie. Jeśli na planszy nie ma takich znaczników, należy zignorować efekt tej karty.
-  Gracz otrzymuje 1 zwój przywileju. Jeśli nad planszą nie ma już zwojów, zabiera go przeciwnikowi.
-  Gracz zabiera przeciwnikowi 1 znacznik klejnotu albo perły. Jeśli przeciwnik nie ma takich znaczników, należy zignorować efekt tej karty. Gracz nie może zabrać przeciwnikowi znacznika złota.

KORONY



Na górze niektórych kart klejnotów znajduje się symbol korony (1 albo więcej).

- Gdy gracz zdobędzie swoją 3. koronę, natychmiast bierze 1 z dostępnych kart monarchów i rozpatruje jej umiejętność.
- Gdy gracz zdobędzie swoją 6. koronę, natychmiast bierze 1 z dostępnych kart monarchów i rozpatruje jej umiejętność.

Wzięcie karty monarchy nie jest akcją. Zdobyte karty monarchów należy kłaść obok swoich kart klejnotów.



wymaganie



Przykład. Julka kupuje białą kartę i tym samym zdobywa swoją 3. koronę, bierze więc 1 z dostępnych kart monarchów. Wybrana karta daje jej 1 zwój przywileju i 2 punkty prestiżu.

KONIEC TURY GRACZA


Gdy gracz wykona swoją akcję obowiązkową, podlicza posiadane znaczki (klejnoty, perły i złoto). Jeśli ma więcej niż 10 znaczników, musi odrzucić ich tyle, by łącznie mieć maksymalnie 10. Gracz wybiera, które znaczki odrzucić, po czym odkłada je do woreczka. Na koniec gracz sprawdza, czy spełnił któryś z 3 warunków zwycięstwa. Jeśli tak, natychmiast wygrywa grę! Jeśli nie, rozpoczyna się tura przeciwnika.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Jeśli na koniec swojej tury gracz spełni co najmniej 1 warunek zwycięstwa, gra natychmiast się kończy.


1 Jeśli gracz zdobył 20 punktów prestiżu, wygrywa!

2 Jeśli gracz zdobył 10 koron, wygrywa!

3 Jeśli gracz zdobył 10 punktów prestiżu na kartach tego samego koloru, wygrywa! Kartę  należy traktować tak, jakby była tego samego koloru co pozostałe karty, z którymi leży w kolumnie (tak jak pokazano obok).



WAŻNE

- Należy losowo wyznaczyć 1. gracza. 2. gracz otrzymuje 1 zwój przywileju.
- Jeśli gracz powinien wziąć zwój przywileju, ale nie ma ich już nad planszą, zabiera 1 zwój przeciwnikowi.
- Znacznik złota to dzoker i można nim zastąpić dowolny znacznik klejnotu albo perły.
- Tylko poprzez akcję „Wzięcie 1 znacznika złota i zarezerwowanie 1 karty klejnotu” gracz może otrzymać znacznik złota.
- Gracz nie może wykonać akcji „Wzięcie 1 znacznika złota i zarezerwowanie 1 karty klejnotu”, jeśli na planszy nie ma znaczników złota lub ma już 3 zarezerwowane karty.
- Gra nie przewiduje żadnych konsekwencji za zakończenie gry z zarezerwowanymi kartami.
- Jeśli gracz nie ma żadnej karty z premią, nie może kupić karty .
- Gracz może w czasie swojej tury mieć więcej niż 10 znaczników, ale na jej koniec musi odrzucić ich tyle, żeby mieć maksymalnie 10.
- Gdy gracz spełni co najmniej 1 warunek zwycięstwa, gra natychmiast się kończy jego wygraną.

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.

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 nieopohamowany 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!

20 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).

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 albo biurem obsługi klienta firmy Rebel reklamacje@rebel.pl. Postaramy się jak najszybciej rozwiązać ten problem.

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** FB/groups/planszowarebelia

„Splendor: Pojedynek” został wydany przez SPACE Cowboys – Asmodee Group, 47 rue de l’Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Francja
© 2022 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Tłumaczenie: Magda Gamrot

Sprawdź najnowsze informacje na temat gry „Splendor: Pojedynek” i innych gier SPACE Cowboys: www.spacecowboys.fr, [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR),

[@space_cowboys_oficial](https://www.instagram.com/space_cowboys_oficial) i [TwitterSpaceCowboysL](https://www.twitter.com/SpaceCowboysL).

Bądź na bieżąco z nowościami wydawnictwa Rebel!

[f/REBELpl](https://www.facebook.com/REBELpl), [@rebel_pl](https://www.instagram.com/rebel_pl).

SKRÓT ZASAD

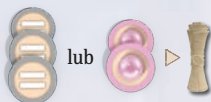
1. Akcje opcjonalne

- Wydadź 1 zwój przywileju – weź 1 znacznik (nie złota).
- Uzupełnij wolne pola na planszy. Twój przeciwnik bierze 1 zwój przywileju.








2. Jedna z akcji obowiązkowych

- Weź do 3 sąsiadujących ze sobą znaczników (nie złota). Znaczniki muszą się znajdować w nieprzerwanej linii pionowej, poziomej albo ukośnej. Jeśli wszystkie 3 znaczniki są identyczne albo 2 z nich to perły, twój przeciwnik otrzymuje 1 zwój przywileju.
- Weź 1 znacznik złota, a następnie zarezerwuj 1 kartę. Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli na planszy nie ma znaczników złota lub jeśli masz już 3 zarezerwowane karty.
- Kup 1 kartę z piramidy albo 1 zarezerwowaną kartę. Opłać jej koszt, odejmując od niego już zebrane premie.



3. Gdy zdobywasz nową kartę, rozpatrz jej umiejętność (jeśli jakąś ma).

-  Rozegraj kolejną turę.  Weź 1 zwój przywileju.
-  Weź z planszy 1 znacznik w kolorze tej karty.  Zabierz przeciwnikowi 1 znacznik (nie złota).
-  Skopiuj kolor wcześniej zdobytej premii.

4. Trzecia i szósta korona: weź 1 kartę monarchy.

5. Limit 10 znaczników na koniec tury.

6. Koniec gry i wygrana: ● 20 punktów prestiżu **ALBO**
● 10 koron **ALBO**
● 10 punktów prestiżu na kartach tego samego koloru.



Odkryj więcej gier dla 2 graczy z naszej serii !

