

SPLENDOR

Przygotowanie:

- rozdziel **karty** poziomami (według koloru), potasuj i ułóż w trzech zakrytych stosach
- obok każdego stosu wyłóż po 4 odkryte karty (z każdego poziomu)
- potasuj **płytki** arystokratów i wyłóż o jedną więcej niż jest graczy, resztę odłóż
- ustaw w stosie **znaczniki** złota (5) i klejnotów (po 7 każdego koloru dla 4 graczy, po 5 dla 3 graczy, po 4 dla 2 graczy)

Dążymy do tego, żeby:

- zdobyć jak najwięcej punktów (wartość w lewym górnym rogu żetonu/karty)
- zdobywać karty pozwalające na darmowy zakup kolejnych kart

W swojej turze gracz:

1) wykonuje jedną z 4 czynności:

a) **bierze 3 znaczniki** różnych klejnotów

b) **bierze 2 znaczniki** tego samego klejnotu

- po wykonaniu akcji muszą pozostać jeszcze co najmniej 2 znaczniki tego klejnotu

c) **kupuje kartę:**

- odkrytą lub zarezerwowaną z ręki
- zużywa podaną na karcie liczbę klejnotów:
 - najpierw klejnoty z kart (nie musi ich oddawać), potem klejnoty z żetonów (musi je oddać)
 - żeton złota pozwala zastąpić dowolny klejnot

d) **rezerwuje kartę:**

- bierze do ręki kartę odkrytą lub górną ze stosu zakrytych
- karty nie pokazuje innym graczom
- bierze 1 znacznik **złota** (jeżeli jest)
- może mieć maksymalnie 3 zarezerwowane karty w ręku

2) **uzupełnia** odkryte karty na stole z odpowiedniego stosu (jeżeli są dostępne)

3) jeżeli spełnia warunek na wolnej płytce arystokratów, **bierze tego arystokratę** do siebie (max. jednego na turę)

- warunek musi być spełniony przez klejnoty z kart (nie z żetonów)

Koniec gry:

- gdy pierwszy z graczy uzyska 15 punktów, ostatnia tura dochodzi do końca i gra się kończy

Punktacja:

+ punkty z kart (wartość na karcie)

+ punkty z płytek arystokratów (+3)

- w przypadku remisu wygrywa gracz, który zakupił najmniej kart

Pamiętaj:

- limit klejnotów i złota jest ograniczony żetonami
- bonusy, punkty i żetony muszą być widoczne dla wszystkich graczy
- warto porządkować karty, układając jedna na drugiej tego samego typu (a nad nimi żetony w tym kolorze)
- **maksymalnie możesz mieć 10 żetonów** klejnotów (na koniec tury)