

Moduły Orient i Twierdze mogą zostać włączone do gry oddzielnie albo razem. Można je łączyć również z innymi dodatkami do gry Splendor. Poniżej opisano zmiany, które należy wprowadzić do zasad przy wprowadzeniu do gry podanych kombinacji modułów.

KOMBINACJE MODUŁÓW



- Specjalna zdolność placówki handlowej pozwalająca na dobranie 2 kart i zarezerwowanie 1 z nich obejmuje stosy kart rozwoju Orientu.
- Efekt karty rozwoju Orientu zapewniający 2 dodatkowe znaczniki złota przy zakupie karty rozwoju może zostać użyty w połączeniu ze specjalną zdolnością placówki handlowej, która podwaja wartość znaczników złota. Znaczniki złota to dzokery i można ich używać zamiast dowolnego klejnotu.
- Jeśli po odrzuceniu karty przestaniesz spełniać wymagania zdobytej wcześniej płytki placówki handlowej, zachowujesz tę płytkę.
- Specjalna zdolność placówki handlowej pozwalająca na wzięcie 1 znacznika po zakupie karty rozwoju aktywuje się tylko raz po zakupie karty rozwoju Orientu, której efekt pozwala na wzięcie drugiej karty ze stołu, ponieważ druga karta nie została zakupiona.



Specjalna zdolność placówki handlowej pozwalająca na wzięcie 1 znacznika po zakupie karty rozwoju aktywuje się po użyciu podboju do zakupu karty. Po zakupieniu karty rozwoju w tej samej turze możesz użyć pozyskanego dzięki specjalnej zdolności placówki handlowej znacznika do zakupu innej karty przy użyciu podboju.



- Twierdze można umieszczać na kartach rozwoju Orientu.
- Jeśli na karcie znajduje się twierdza innego gracza, nie możesz wziąć tej karty, używając efektu karty rozwoju Orientu pozwalającego na wzięcie karty poziomu ● (albo ●●) bez pokrywania jej kosztu.
- Możesz umieścić tylko 1 twierdzę po zakupie karty rozwoju Orientu, której efekt pozwala na wzięcie drugiej karty ze stołu, ponieważ druga karta nie została zakupiona.



Orient

Krainy Orientu otwierają swe podwoje przed coraz to nowszymi klientami, przyciąganymi przez ich imponujące bogactwa.

Czy w tej dynamicznie zmieniającej się sytuacji zdołacie rozszerzyć swoje handlowe imperia?



Twierdze

Stawki wzrastają i ryzyko staje się coraz większe, gdy gildie wznoszą twierdze, by chronić swe bogactwa przed zakusami innych i przyspieszyć własny rozwój.

ZAWARTOŚĆ:

- Instrukcja,
- 30 kart rozwoju Orientu (po 10 każdego poziomu),
- 12 twierdz (po 3 dla każdego gracza),
- płytki arystokraty.

POTRZEBUJESZ POMOCY?

Dokładamy wszelkich starań, aby każdy egzemplarz gry był kompletny, wciąż jednak mogą się zdarzyć błędy fabryczne. Jeśli znajdziecie w swojej grze uszkodzone elementy albo stwierdziliście braki, prosimy o kontakt: reklamacje@rebel.pl.

Potaramy się jak najszybciej rozwiązać zgłoszony problem.

Importer/Dystrybucja: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
Współpraca hurtowa: hurt.rebel.pl

Tłumaczenie: Maciej Gluszek, Agnieszka Możejko;
Redakcja: zespół Rebel

Producent: SPACE Cowboys/Asmodee Group
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Francja
© 2025 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Najświeższe informacje o grze Splendor i SPACE Cowboys są dostępne na stronie www.spacecowboys.fr



www.spacecowboys.fr



Marc André

Splendor

Słońce nigdy nie zachodzi



INSTRUKCJA

Wznos twierdze w Oriencie i sprostaż wyzwaniom postawionym przed Twoją gildią.

Przygotowanie do gry

Przygotuj grę podstawową jak zwykle. Potasujcie oddzielnie zestawy kart rozwoju Orientu poszczególnych poziomów (●, ●●, ●●●), a następnie odkryjcie po 2 karty z każdego ze stosów i połóżcie je po prawej stronie odpowiednich rzędów kart z gry podstawowej, pozostawiając przestrzeń między kartami z dodatku a gry podstawowej. Stosy kart z dodatku umieśćcie na prawym brzegu odpowiednich rzędów, obok kart rozwoju Orientu.

Przebieg gry

Zastępujcie każdą zakupioną albo zarezerwowaną kartę kolejną pochodzącą z tego samego stosu. Podczas całej rozgrywki na stole muszą się znajdować 4 odkryte karty z gry podstawowej i 2 odkryte karty Orientu każdego poziomu (chyba że któryś ze stosów się wyczerpie, wtedy w rzędzie pozostaną puste miejsca).

Efekty kart rozwoju Orientu

Wszystkie karty rozwoju Orientu funkcjonują tak samo jak karty rozwoju z gry podstawowej, chyba że w opisie poniżej wskazano inaczej. Niektóre karty rozwoju Orientu mają efekty natychmiastowe (oznaczone fioletowymi ikonami), które wchodzi w życie raz, w momencie zakupu karty.

Poziom ●



Ta karta nie ma koloru. Możesz odrzucić tę kartę, kupując 1 inną kartę rozwoju. Jeśli to zrobisz, możesz do pokrycia kosztu zakupu tej karty wykorzystać 2 dodatkowe znaczniki złota. Jeśli gracz użyje tylko 1 znacznika, 2. przepada. Te 2 znaczniki mogą zastąpić znaczniki klejnotów tego samego albo różnych kolorów. Odrzuconą kartę odłóż do pudełka. Nie będzie więcej potrzebna podczas rozgrywki.



Gdy zakupisz tę kartę, musisz natychmiast sparować ją ze swoją inną, pozyskaną wcześniej kartą z bonusem. Połóż tę kartę obok wybranej karty. Ta karta ma od teraz do końca rozgrywki kolor i ● taki sam jak karta, z którą ją sparowano. Nie możesz zakupić tej karty, jeśli nie masz przynajmniej 1 karty z bonusem.

Uwaga! Gracz musi sparować tę kartę, zanim położy w pustym miejscu w rzędzie kolejną.

Poziom ●●



Gdy zakupisz tę kartę, musisz natychmiast sparować ją ze swoją inną kartą, jak opisano powyżej. Następnie, zanim położysz w pustym miejscu w rzędzie kolejną kartę, natychmiast weź 1 odkrytą kartę rozwoju poziomu ● z gry podstawowej albo dodatku i połóż ją przed sobą. **Nie płacisz za tę kartę, ale wprowadź w życie jej efekt, jeśli jakiś jest.** Pozyskanie tej drugiej karty nie liczy się jako akcja zakupu karty rozwoju. Po wprowadzeniu w życie efektu drugiej karty, zastąp obie karty zabrane ze środka stołu zgodnie ze standardowymi zasadami.



Bonus tej karty odpowiada 2 znacznikom wskazanego koloru (przykład po lewej odpowiada 2 znacznikom białych klejnotów). **Ta karta zawsze liczy się jako 1 karta.**

Poziom ●●●



Gdy zakupisz tę kartę, zanim położysz w pustym miejscu w rzędzie kolejną kartę, natychmiast weź 1 odkrytą kartę rozwoju poziomu ●● z gry podstawowej albo dodatku i połóż ją przed sobą. **Nie płacisz za tę kartę, ale wprowadź w życie jej efekt, jeśli jakiś jest.** Pozyskanie tej drugiej karty nie liczy się jako akcja zakupu karty rozwoju. Po wprowadzeniu w życie efektu drugiej karty zastąp obie karty zabrane ze środka stołu zgodnie ze standardowymi zasadami.



Nie wykorzystujesz bonusów ani nie wydajesz znaczników, żeby zakupić tę kartę rozwoju Orientu. Zamiast tego odrzucasz spośród leżących przed Tobą kart 2 karty wskazanego koloru (przykład po lewej wymaga odrzucenia 2 czarnych kart). Jeśli masz przed sobą karty z symbolem ●, które sparowano z kartami wskazanego koloru, te karty należy odrzucić w pierwszej kolejności. Zatrzymaj wszystkie swoje płytki arystokratów, nawet jeśli po odrzuceniu kart już nie spełniasz ich wymagań. Odrzucone karty odłóż do pudełka. Nie będą więcej potrzebne podczas rozgrywki.



Przygotowanie do gry

Weźcie po 3 twierdze w tym samym kolorze i połóżcie je przed sobą.

Przebieg gry

Za każdym razem, gdy kupujesz kartę (z ręki albo ze stołu), musisz wybrać 1 z 2 opcji (**ZANIM** położysz w pustym miejscu w rzędzie kolejną kartę):

Możesz umieścić albo przesunąć 1 ze swoich twierdz na 1 z odkrytych kart na stole, o ile na tej karcie nie stoi twierdza innego gracza. Możesz umieścić twierdę na karcie, na której stoi już 1 albo 2 Twoje twierdze.

ALBO

Możesz wybrać kartę, na której znajduje się tylko 1 twierdza innego gracza, zdjąć z karty tę twierdę i oddać ją właścicielowi.

Gdy kupujesz albo rezerwujesz kartę rozwoju, na której znajdują się Twoje twierdze, bierzesz z powrotem swoje twierdze.

Specjalne zdolności twierdz

Okupacja. Karta, na której znajduje się twierdza, może być zakupiona albo zarezerwowana tylko przez właściciela tej twierdzy.

Podbój. Jeżeli wszystkie 3 Twoje twierdze znajdują się na tej samej karcie rozwoju, możesz zakupić tę kartę, płacąc jej zwykły koszt, po wykonaniu swojej akcji. Weź z powrotem swoje twierdze i połóż w pustym miejscu w rzędzie kolejną kartę.

Zakup ma miejsce przed sprawdzeniem, czy liczba Twoich znaczników nie przekracza limitu 10, oraz przed ewentualnym zdobyciem płytki arystokraty albo miasta. Możesz użyć znaczników i bonusów pozyskanych w tej turze do pokrycia kosztu zakupu tej karty.

Dzięki podbojowi możesz w 1 turze: zakupić 2 karty, wziąć znaczniki i zakupić kartę rozwoju albo zarezerwować kartę i zakupić kartę.

Przykład tury. Hania w poprzednich turach umieściła 2 ze swoich twierdz na karcie B. W tej turze kupiła kartę A (wydając wymaganą liczbę znaczników) i umieściła swoją 3. twierdę na karcie B. Decyduje się użyć podboju: bierze z powrotem swoje twierdze i kupuje kartę B. Na koniec umieszcza swoją twierdę na karcie C i zastępuje obie zakupione karty rozwoju kartami z odpowiedniego stosu.

