

Splendor™

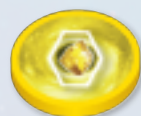


MARVEL

W grze **Splendor: Marvel** gracze wcielają się w role przywódców grupy bohaterów, którzy próbują uniemożliwić Thanosowi odnalezienie Kamieni Nieskończoności. Aby wygrać, gracze muszą stworzyć potężną drużynę, zebrać wszystkie Kamienie Nieskończoności i zdobyć upragnioną Rękawicę Nieskończoności!

ZAWARTOŚĆ

39 znaczników Kamieni Nieskończoności



7 znaczników
umysłu
(żółte)



7 znaczników
mocy
(fioletowe)



7 znaczników
przestrzeni
(niebieskie)



7 znaczników
rzeczywistości
(czerwone)



7 znaczników
duszy
(pomarańczowe)



4 znaczniki
czasu
(zielone)



5 znaczników
T.A.R.C.Z.Y.
(szare)

90 kart postaci



40 kart
poziomu 1

30 kart
poziomu 2

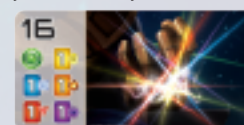
20 kart
poziomu 3

6 płytek

4 płytki miejsc (dwustronne)



1 płytka Rękawicy Nieskończoności



1 płytka Avengers



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Potasujcie oddzielnie zestawy kart postaci poszczególnych poziomów, a następnie połóżcie zakryte na stole w kolumnie od najniższego do najwyższego [O; OO; OOO], zaczynając od dołu.
- 2 Odkryjcie 4 karty każdego poziomu i połóżcie po prawej stronie danego stosu.
- 3 Potasujcie płytki miejsc i odkryjcie liczbę płytek równą liczbie graczy. Połóżcie je losową stroną ku górze nad kartami postaci. Pozostałe płytki odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne.
- 4 Połóżcie płytkę Rękawicy Nieskończoności i płytkę Avengers nad płytkami miejsc.
- 5 Utwórzcie stos znaczników T.A.R.C.Z.Y. i połóżcie obok płytek miejsc. Następnie utwórzcie stos zielonych znaczników czasu i połóżcie obok płytki Rękawicy Nieskończoności.
- 6 Na koniec utwórzcie 5 stosów znaczników Kamieni Nieskończoności (podzielonych według koloru) i połóżcie w zasięgu graczy.



Rozgrywka 2- i 3-osobowa

2-osobowa

- Usuńcie z gry po 3 znaczniki kamieni w kolorach: żółtym, czerwonym, pomarańczowym, niebieskim i fioletowym.
- Usuńcie 2 zielone znaczniki.
- Nie redukujcie liczby szarych znaczników.
- Wybierzcie 2 losowe płytki miejsc.

3-osobowa

- Usuńcie z gry po 2 znaczniki kamieni w kolorach: żółtym, czerwonym, pomarańczowym, niebieskim i fioletowym.
- Usuńcie 1 zielony znacznik.
- Nie redukujcie liczby szarych znaczników.
- Wybierzcie 3 losowe płytki miejsc.

Przebieg gry

W czasie rozgrywki gracze pozyskują znaczniki Kamieni Nieskończoności. Dzięki nim werbują karty postaci, które przynoszą im punkty nieskończoności lub określone bonusy. Bonusy pozwalają z kolei na werbunek kolejnych postaci mniejszym kosztem. Gdy gracz zbierze wystarczająco dużo bonusów, natychmiast bierze odpowiednią płytkę miejsca (co także przynosi mu punkty nieskończoności). Gdy tylko któryś z graczy spełni warunek na płytce Rękawicy Nieskończoności, zostaje aktywowany warunek końca gry.

ZASADY GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, a następnie rozgrywka toczy się w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi wykonać 1 z 4 następujących akcji:

- wziąć 3 znaczniki Kamieni Nieskończoności różnych kolorów (jeśli nie ma wystarczającej liczby dostępnych znaczników, gracz może dobrać 2 albo nawet tylko 1 znacznik) – gracz nie może wziąć szarych ani zielonych znaczników,
- wziąć 2 znaczniki Kamieni Nieskończoności tego samego koloru (**ta akcja jest możliwa tylko wtedy, gdy przed akcją w stosie wybranego koloru znajdują się co najmniej 4 znaczniki**) – gracz nie może wziąć szarych ani zielonych znaczników,
- zarezerwować 1 kartę postaci i wziąć 1 znacznik T.A.R.C.Z.Y. (szary),
- zwerbować 1 odkrytą kartę postaci ze stołu albo 1 zarezerwowaną kartę ze swojej ręki.

Wybór znaczników

Znaczniki graczy są widoczne dla innych. W swojej turze gracz może posiadać dowolną liczbę znaczników. **Na koniec swojej tury nie może posiadać więcej niż 10 znaczników (włączając szare i zielone).** Jeśli gracz posiada więcej, musi odłożyć tyle znaczników, aby posiadać ich 10.

Uwaga! Gracz nie może odkładać zielonych znaczników – musi je zachować.

KARTY POSTACI

Gracz werbuje karty postaci ze środka stołu. Na każdej karcie znajduje się koszt w znacznikach, określony bonus i (nie zawsze) punkty nieskończoności.

Zarezerwowanie karty postaci

Aby zarezerwować kartę postaci, gracz bierze na rękę 1 z odkrytych kart ze stołu albo (jeśli czuje, że sprzyja mu szczęście) 1 kartę z 1 ze stosów (poziomu ○, ○○ albo ○○○). W tym drugim przypadku nie pokazuje treści karty pozostałym graczom. **Następnie gracz bierze znacznik T.A.R.C.Z.Y.**

Gracz trzyma zarezerwowaną kartę na ręce i nie może jej odrzucić. Ponadto nie może mieć na ręce więcej niż 3 kart, a jedynym sposobem, aby pozbyć się karty, jest jej werbunek (zob. niżej). Rezerwacja karty jest jedynym sposobem na zdobycie znacznika T.A.R.C.Z.Y. Jeśli w zasobach nie ma znaczników T.A.R.C.Z.Y., gracz może zarezerwować kartę, ale nie otrzymuje szarego znacznika. Posiadanie zarezerwowanych kart na ręce na koniec gry nie skutkuje żadnymi negatywnymi konsekwencjami.

Werbunek karty postaci

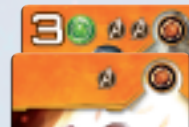
Gracz może zwerbować 1 z odkrytych kart postaci leżących na stole albo 1 z zarezerwowanych wcześniej kart trzymanyh na ręce. W celu werbunku karty gracz musi oddać liczbę i rodzaj znaczników wskazanych na karcie.

Szary znacznik może zastąpić znacznik dowolnego koloru. Wszystkie wydane znaczniki (włączając szare znaczniki T.A.R.C.Z.Y.) należy zwrócić do zasobów na środku stołu.

Przykład. Paweł chce zwerbować tę kartę postaci. Musi wydać 2 żółte, 4 niebieskie i 1 fioletowy znacznik. W zamian otrzymuje 2 punkty nieskończoności i 1 czerwony bonus.



Każdy gracz tworzy przed sobą osobne rzędy zwerbowanych kart postaci, sortując je według koloru i układając na zakładkę w kolumnach w taki sposób, aby bonusy, punkty nieskończoności i symbole Avengers były dobrze widoczne.



Ważne! Natychmiast po wzięciu karty ze stołu (jej werbunku albo rezerwacji) należy ją zastąpić nową kartą ze stosu tego samego poziomu. Przez cały czas trwania gry na stole powinny leżeć po 4 odkryte karty każdego poziomu (chyba że jakiś stos się wyczerpie, wtedy w odkrytym rzędzie pozostaną puste miejsca).

Bonusy

Bonusy, jakie gracz pozyskał w poprzednich turach, pomagają mu werbować taniej nowe karty postaci. Każdy bonus odpowiada 1 znacznikowi danego koloru. Jeśli gracz posiada wystarczająco dużo kart postaci (i tym samym bonusów), może zapłacić za werbunek karty, nie wydając ani jednego znacznika.

W grze nie występują zielone bonusy, a zielone znaczniki nie są używane do werbunku kart.

Przykład. Hania ma 2 bonusy: 1 żółty i 1 czerwony. Ma też 1 czerwony znacznik. Chce zwerbować kartę Rocketa, której koszt wynosi 1 żółty i 2 czerwone znaczniki. Dzięki bonusom Hania musi wydać tylko 1 czerwony znacznik, aby Rocket trafił do jej drużyny!



Płytki miejsc

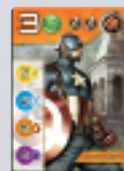
Na koniec swojej tury gracz sprawdza, czy podbije któreś z miejsc ze środka stołu. Stanie się tak, jeśli gracz posiada co najmniej tyle bonusów określonego rodzaju, ile widnieje na płytce któregoś z miejsc (znaczniki się nie liczą). Gracz musi wziąć płytkę miejsca i położyć przed sobą, za co zdobywa 3 punkty nieskończoności widniejące na płytce. Wzięcie płytki miejsca nie jest akcją. Posiadanie płytek miejsc nie jest konieczne do wygrania rozgrywki. W każdej turze gracz może wziąć maksymalnie 1 płytkę miejsca. Jeśli gracz posiada bonusy wymagane przez więcej niż 1 miejsce, wybiera, którą płytkę chce wziąć.

Przykład. Piotr ma na kartach postaci 3 żółte, 3 niebieskie i 3 czerwone bonusy, więc automatycznie zdobywa odpowiednią płytkę miejsca i 3 punkty nieskończoności.



Kamienie Czasu

Zielone Kamienie Nieskończoności są wyjątkowe. Gracze potrzebują ich do skompletowania zestawu kamieni. Wszystkie postacie poziomu 3 mają symbol . Gdy gracz werbuje pierwszą postać z tym symbolem, bierze zielony znacznik. Każdy z graczy może mieć maksymalnie 1 zielony znacznik w swoim obszarze gry.



Płytki Avengers

Na niektórych kartach znajdują się 1 albo 2 symbole Avengers. Pierwszy gracz, który zbierze co najmniej 3 takie symbole, bierze płytkę Avengers, która zapewnia 3 punkty nieskończoności. Wzięcie płytki Avengers nie jest akcją.

Jeśli inny gracz ma **więcej** symboli Avengers, zabiera płytkę (i 3 punkty nieskończoności) obecnemu właścicielowi.

Przykład. Hania ma na swoich kartach łącznie 4 symbole Avengers i zdobywa płytkę Avengers. Julek ma 3 takie symbole i właśnie werbuje kartę Osy, która zapewnia kolejny 1 symbol. Jako że Julek ma tyle samo symboli co Hania, Hania zachowuje płytkę. Następnie Piotr, który ma także 3 symbole, werbuje zapewniającą 2 symbole kartę Kapitana Ameryki, dzięki czemu z 5 symbolami zabiera płytkę Hani.

W trakcie gry płytki Avengers może kilkakrotnie zmieniać właściciela. Posiadanie płytki nie jest konieczne do wygrania rozgrywki.



ZWYCIĘSTWO

Koniec gry

Gdy któryś z graczy zdobędzie co najmniej **16 punktów nieskończoności ORAZ po 1 bonusie każdego koloru, ORAZ 1 zielony znacznik**, spełnia warunek zdobycia płytki Rękawicy Nieskończoności i aktywuje warunek końca gry.

Przykład



Należy dokończyć bieżącą rundę, tak aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur. Jeśli gracz, który spełnił warunek zdobycia płytki Rękawicy Nieskończoności, rozgrywa swoją turę jako ostatni, wygrywa natychmiast. Jeśli w ostatniej rundzie żaden inny gracz nie spełni warunku zdobycia Rękawicy Nieskończoności, zwycięzcą zostaje ten gracz, który go spełnia.

Jeśli kilku graczy spełnia warunek zdobycia płytki Rękawicy Nieskończoności, wygrywa ten z nich, który ma więcej punktów nieskończoności. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma płytkę Avengers. Jeśli żaden z remisujących jej nie ma, wygrywa ten z nich, który zwerbował najmniej kart postaci. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Zasada specjalna. Może się okazać, że jeśli gracz aktywuje warunek końca gry, a potem **utraci** płytkę Avengers, ma mniej niż wymagane 16 punktów. W takim wypadku gra toczy się dalej. Jeśli w tej samej rundzie inny gracz spełni warunek zdobycia płytki Rękawicy Nieskończoności, warunek końca gry jest ponownie aktywowany.

© MARVEL

Autor gry: Marc André • Producent: JD Éditions • Zasady: • Rozwój gry: François Doucet • Tłumaczenie: Monika Żabicka • Redakcja: zespół Rebel
Producent: SPACE Cowboys 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Francja • www.spacecowboys.us



Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska • wydawnictwo@rebel.pl

© 2020 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone •

Odwiedź nas na @SpaceCowboysUS @SpaceCowboysUS i spacecowboysus

rebel

