

*Gra Marca André*

# Splendor™ *Miasta*

*Na całym świecie lśnią miasta pełne splendoru,  
a bogactwa Orientu otwierają przed wszystkimi szereg nowych możliwości.*



*Poniższe cztery dodatki muszą być używane osobno.*



### *Płytką pierwszego gracza*

Położcie tę płytkę przed pierwszym graczem. Płytką będzie przypominać, że osoba siedząca po jego prawej będzie rozgrywała swoją turę jako ostatnia na koniec gry.





# Miasta

Brugia, Lyon, Lizbona, Sewilla, Wenecja, Florencja, Piza – każde z tych miast pragnie wyjątkowych klejnotów i nie będzie na nie szczędzić środków.

Czy zdołacie spełnić ich wymagania?



*Proponujemy rozpocząć rozgrywkę od tego dodatku.*

*Zmienia on warunki zwycięstwa oraz zwiększa stopień rywalizacji między graczami.*

## Przygotowanie do gry

**Nie używajcie płytek arystokratów.**

Zamiast tego potasujcie płytki miast i umieśćcie na stole 3 losowe dowolną stroną do góry (niezależnie od liczby graczy).

Pozostałe płytki nie będą używane i należy je usunąć z gry.

## Zasady dodatkowe

Na koniec swojej tury gracz zabiera płytkę miasta, o ile spełnił następujące wymagania:

Ma przynajmniej tyle punktów prestiżu, ile widnieje na płytce.



Ma określoną liczbę bonusów w konkretnych rodzajach (widniejącą na płytce; tak jak w przypadku płytek arystokratów).

## Komponenty:



• 7 dwustronnych płytek miast

## Przykłady



Gracz musi zdobyć przynajmniej 13 punktów prestiżu, 4 czerwone i 3 czarne bonusy.



Gracz musi zdobyć przynajmniej 15 punktów prestiżu i 5 bonusów tego samego typu (np. 5 niebieskich bonusów).



Gracz musi zdobyć przynajmniej 14 punktów prestiżu, 4 zielone bonusy oraz 4 bonusy tego samego typu (np. 4 czarne bonusy).

**Uwaga!** Jeśli gracz spełni wymagania kilku miast jednocześnie, wybiera tylko jedno z nich. Gracz zatrzymuje płytkę miasta do końca gry.

Gdy gracz zdobędzie płytkę miasta, dokończcie bieżącą rundę. Jeśli tylko jeden gracz zdobył płytkę miasta w tej rundzie, wygrywa grę. Jeśli płytkę miasta zdobyło kilku graczy, wygrywa ten spośród nich, który ma najwięcej punktów prestiżu.



## Placówki handlowe

Po odkryciu drogi morskiej do Indii każda gildia zakłada nowe placówki handlowe. Kto najszybciej i najlepiej przystosuje się do nowych praw rządzących światowym handlem?



Ten dodatek nieco skraca rozgrywkę, oferując graczom zmieniające grę specjalne zdolności. Miejcie oko na swoich przeciwników!

### Przygotowanie do gry

Położcie planszę w zasięgu każdego z graczy (a).  
Każdy gracz bierze 5 identycznych herbów (b).



### Komponenty:



- 1 plansza „Szlak do Orientu”
- 20 herbów (5 w każdym kolorze)



### Zasady dodatkowe

Jeśli gracz spełnia wymagania (c) specjalnej zdolności (d), na koniec swojej tury (natychmiast po ewentualnej wizycie arystokraty) umieszcza swój 1 herb dokładnie nad nią, na przewidzianym dla niego miejscu. Specjalna zdolność działa do końca gry.





## Opis specjalnych zdolności

wymagania specjalna zdolność



**Wymagania:** gracz musi zdobyć 3 czerwone bonusy i 1 biały bonus.

**Zdolność:** po zakupie 1 karty rozwoju gracz bierze 1 znacznik klejnotu.

Gracz nie bierze znacznika w tej samej turze, w której umieścił swój herb. Musi wziąć znacznik przed zastąpieniem karty. Może wziąć jeden ze znaczników, który właśnie wydał.



**Wymagania:** gracz musi zdobyć 2 białe bonusy.

**Zdolność:** gdy gracz bierze 2 znaczniki klejnotów w tym samym kolorze, bierze również 1 znacznik klejnotu w **innym** kolorze.

Tak samo jak w podstawowej wersji gry zabranie 2 znaczników klejnotów tego samego koloru jest możliwe tylko wtedy, gdy przed akcją w stosie wybranego koloru znajdują się co najmniej 4 znaczniki.



**Wymagania:** gracz musi zdobyć 3 niebieskie bonusy i 1 czarny bonus.

**Zdolność:** każdy znacznik złota jest wart 2 znaczniki klejnotów **jednego koloru**.

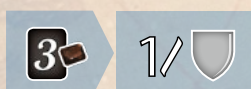
Moc specjalna działa od chwili zakupu karty. Każdy znacznik złota nadal liczy się jako 1 znacznik. Maksymalna liczba znaczników jaką gracz może mieć na koniec swojej tury wynosi 10.



**Wymagania:** gracz musi zdobyć 5 zielonych bonusów i 1 płytkę arystokraty.

**Zdolność:** 5 punktów prestiżu.

Spełnienie tego wymagania może spowodować zakończenie gry (podobnie jak podjęcie arystokraty lub zakup karty). Z tej mocy gracz może skorzystać tylko raz, nawet jeśli ma kilku arystokratów.



**Wymagania:** gracz musi zdobyć 3 czarne bonusy.

**Zdolność:** 1 punkt prestiżu za **każdy własny herb** znajdujący się na planszy.

Spełnienie tego wymagania może spowodować zakończenie gry (podobnie jak podjęcie arystokraty lub zakup karty).

## Przykład

Czerwony gracz ma 15 punktów prestiżu:

- 3 za arystokratę,
- 5 za karty,
- 5 za przedostatnią specjalną zdolność,
- 2 za ostatnią specjalną zdolność (2 herby umieszczone na dwóch ostatnich miejscach).





# Orient

Krainy Orientu otwierają swe podwoje przed coraz to nowszymi klientami, przyciąganymi przez ich egzotyczne bogactwa. Czy w tej dynamicznie zmieniającej się sytuacji zdołacie zreformować swoje handlowe imperia?



**Karty z tego dodatku wprowadzają do poczynań działań kupców zupełnie nowe strategie – musicie znaleźć najlepszy sposób na zdobycie kart albo ich rezerwację. Sprawcie, by ich odrzucanie było opłacalne!**

## Przygotowanie do gry

Potasujcie 10 nowych kart poziomu 1. (○), odkryjcie 2 z nich i umieśćcie po prawej stronie kart z gry podstawowej. Pozostałe 8 kart *Orientu* z tego poziomu połóżcie obok.

Analogicznie rozłóżcie karty *Orientu* z poziomów 2. (○○) oraz 3. (○○○). Połóżcie je w odpowiednich rzędach.

## Komponenty:



- 30 kart rozwoju *Orientu* (10 na poziom)



gra podstawowa

dodatek *Orient*

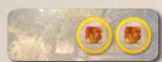
## Zasady dodatkowe

Zastępujcie każdą zakupioną albo zarezerwowaną kartę kolejną pochodzącą z tej samej talii. Przez cały czas gry na stole muszą się znajdować odkryte 4 karty z gry podstawowej oraz 2 karty *Orientu* z każdego poziomu (chyba że jakiś stos się wyczerpie, wtedy w odkrytym rzędzie pozostaną puste miejsca).



## Opis kart Orientu

### Poziom 1



Ta karta liczy się jak **2 znaczniki złota** (nie dobierajcie ich, nie wliczają się one do limitu 10 znaczników), które mogą być wydane przy pojedynczym zakupie. Każdy z tych znaczników może zastąpić dowolny kolor. Jeśli gracz użyje tylko 1 znacznika, drugi przepada. Raz użyta karta jest odrzucana (odłóżcie ją do pudełka).



Gracz musi natychmiast sparować na stałe tę kartę z inną pozyskaną wcześniej kartą. Ta karta warta jest **1 bonus** w takim samym kolorze, jak kolor bonusu na karcie, z którą ją sparowano. Gracz nie może pozyskać tej karty, jeśli nie ma przynajmniej jednej karty z bonusem.

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



### Poziom 2



Gracz musi natychmiast sparować na stałe tę kartę z inną, pozyskaną wcześniej kartą (patrz wyżej), **następnie** bierze **za darmo odkrytą** kartę poziomu 1. (○) (podstawową albo *Orientu*) i kładzie ją przed sobą.



Ta karta warta jest **2 bonusy** w danym kolorze. Te bonusy liczą się na potrzeby pozyskiwania nowych kart, podejmowania arystokratów oraz odrzucania kart (zob. karty poziomu 3).



**Rezerwacja arystokraty.** Gracz bierze 1 arystokratę spośród dostępnych i kładzie go zakrytego przed sobą. Od tej chwili tylko on może przyjąć jego wizytę (jeśli spełni wymagania).

*Gracz nie dostaje znacznika złota. Nie ma limitu arystokratów, których może zarezerwować.*




### Poziom 3



Gracz bierze **za darmo odkrytą** kartę poziomu 2 (○○) (podstawową albo *Orientu*) i kładzie przed sobą.



By zakupić jedną z tych kart gracz musi **odrzuć 2 pozyskane wcześniej bonusy** w danym kolorze (i odłożyć je do pudełka).

*Gracz nie może odrzucić zarezerwowanych kart. Najpierw musi odrzucić powiązane z danym kolorem karty z symbolem , o ile takie posiada.*





# Twierdze

Gdy wielkie miasta zakładają kolonie handlowe, stawki oraz ryzyko stają się coraz większe. Każda gildia buduje twierdze, by chronić swe bogactwa przed zakusami innych oraz by ułatwić własny rozwój.



Ten dodatek wprowadza więcej interakcji między graczami i może nieznacznie wydłużyć grę. Znajdźcie idealną równowagę między spowalnianiem działań przeciwników oraz przyspieszaniem własnych transakcji.

## ⊕ Przygotowanie do gry

Każdy gracz dobiera 3 twierdze w tym samym kolorze i kładzie je przed sobą.

## ⊕ Zasady dodatkowe

Za każdym razem, gdy gracz kupuje kartę (z ręki albo ze stołu), musi wybrać 1 z 2 opcji (ZANIM położy w pustym miejscu w rzędzie kolejną kartę):

## Komponenty:



• 12 twierdz (3 w każdym kolorze)

Gracz może umieścić albo przesunąć jedną ze swoich twierdz na jedną z odkrytych kart na stole, o ile na tej karcie nie stoi twierdza innego koloru. Gracz może umieścić twierdzę na karcie, na której stoi już 1 albo 2 jego twierdze.



## ALBO

Gracz może usunąć twierdzę innego gracza z karty leżącej na stole i oddać ją właścicielowi.

## ⊕ Specjalne zdolności twierdz

**Okupacja.** Karta, na której znajduje się twierdza, może być pozyskana albo zarezerwowana tylko przez właściciela tej twierdzy. W obu przypadkach gracz odzyskuje twierdze umieszczone na tej karcie.

**Podbój.** Jeżeli wszystkie 3 twierdze gracza znajdują się na tej samej karcie, gracz może kupić tę kartę **po wykonaniu swojej akcji** (niezależnie od tego, czy pobrał znaczki klejnotów, rezerwował lub pozyskał kartę rozwoju). Musi zapłacić za tę kartę i zebrać swoje twierdze. Gracz musi umieścić albo usunąć twierdzę **zanim** położy w pustym miejscu w rzędzie kolejną kartę.

**Uwaga!** Gracz musi dokonać tego zakupu zanim arystokrata złoży mu wizytę i zanim sprawdzi swój limit znaczków.



## Przykładowa tura



Czerwony gracz pozyskuje nową kartę (a). Następnie umieszcza swoją trzecią twierdzą na karcie obok dwóch pozostałych (b).

1

2

Pozyskana karta jest zastępowana (c).



Teraz gracz może skorzystać z możliwości podboju. Pozyskuje kartę (d), odzyskuje swoje 3 twierdze, po czym decyduje się na umieszczenie jednej z nich (e) na odkrytej właśnie karcie 2.

3

4

Druga zakupiona karta jest zastępowana (f).

