

A game by Marc André

Cities of Splendor™

Expansions

Les Cités de Splendor brillent dans le monde entier
mais les richesses de l'Orient vous offrent de nouvelles opportunités.



Ces quatre extensions se jouent séparément.



Pion Premier Joueur

Placez ce pion devant le Premier joueur de façon à se souvenir que le
joueur situé à sa droite sera le dernier à jouer à la fin du jeu.



A game by Marc André • Artwork by Pascal Quidault • Published by JD Editions • SPACE Cowboys
238 rue des frères Farman, 78530 BUC - France • © 2017 SPACE Cowboys. All rights reserved.
www.spacecowboys.fr • Follow us on  and .

Cities

Bruges, Lyon, Lisbonne, Séville, Venise, Florence, Pise :
Chaque cité veut être la meilleure dans la taille des pierres et, pour ce faire,
dépense sans compter. Mais serez-vous capable de satisfaire ces demandes extravagantes ?



*Nous vous recommandons de jouer cette extension en premier.
Elle change les conditions de victoire et favorise la compétition entre joueurs.*

Mise en place

N'utilisez pas les tuiles de Nobles.

A la place, mélanger les tuiles de Cités et placez en 3 aléatoirement sur le recto ou le verso (quel que soit le nombre de joueurs).

Les autres tuiles ne seront pas utilisées et seront écartées du jeu.

Règles additionnelles

A la fin de votre tour, prenez automatiquement une tuile Cité si vous satisfaites aux conditions requises.

Vous avez un nombre de Points de Prestige égal ou supérieur à la valeur indiquée sur la tuile.



Vous avez au moins la quantité et le type de bonus indiqués sur la tuile (comme pour les tuiles de Nobles).

Contenu



7 tuiles de Cité double face

Exemples



Vous devez avoir au moins 13 points de Prestige, 4 bonus rouges et 3 bonus noirs.



Vous devez avoir au moins 15 points de Prestige et 5 bonus de la même couleur.



Vous devez avoir au moins 14 points de Prestige, 4 bonus verts et 4 bonus d'une autre même couleur.

Note : Si vous satisfaites aux conditions de plusieurs tuiles de Cités, choisissez-en une (et une seule). Conservez cette tuile jusqu'à la fin du jeu.

Quand un joueur prend une tuile de Cité, finissez le tour de jeu. A la fin de ce tour, si un seul joueur possède une Cité, il gagne le jeu. Si plusieurs joueurs possèdent une Cité, c'est le joueur ayant le plus grand nombre de points de Prestige qui gagne le jeu.

The Orient



Mise en place

Mélangez les 10 nouvelles cartes de niveau 1 (●), découvrez-en une, et placez les à la droite des cartes du jeu de base. Placez alors les 8 cartes Orient restantes en une pile à leur droite.

Faites de même avec les cartes Orient de niveau 2 (●●) et les cartes Orient de niveau 3 (●●●).

Contenu



30 cartes de développement Orient. (10 par niveau)



Jeu de base

Extension Orient

Règles additionnelles

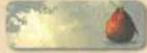
Remplacez chaque carte achetée ou réservée avec une carte de la pile correspondante. Par conséquent, il doit y avoir à tout moment 4 cartes du jeu de base et 2 cartes de l'extension Orient découvertes dans chaque niveau (sauf s'il n'y a plus de cartes disponibles dans les réserves).

Description des cartes Orient

Niveau 1



Cette carte vaut **2 pions Or** (ne les prenez pas, ils ne rentrent pas en compte vis à vis de votre allocation maximale de 10 pions) et peuvent être dépensés lors d'un seul achat. Chaque pion Or peut remplacer un pion de n'importe quel couleur. Si vous utilisez seulement un pion Or, l'autre est perdu. Une fois utilisée, cette carte est défaussée (remettez la dans la boîte de jeu) et n'a plus aucun effet.



Appairez immédiatement et de façon définitive cette carte avec une carte que vous avez déjà achetée. Cette nouvelle carte vaut un bonus équivalent au bonus de la carte auquel elle est attachée. Vous ne pouvez pas acheter cette carte si vous n'avez pas déjà une carte avec un bonus de gemme.

Note : Vous devez appairer cette carte avant de la remplacer.



Niveau 2



Appairez immédiatement et de façon définitive cette carte avec une carte que vous avez déjà achetée (voir ci-dessus), **puis** prenez **gratuitement** une carte **découverte** de niveau 1 (●) (base ou Orient), et placez là devant vous.



Cette carte vaut **deux bonus** de la couleur indiquée. Ces bonus comptent vis à vis de l'achat de nouvelles cartes, pour recevoir la visite des nobles et pour défausser des cartes (voir le niveau 3 ci-dessous).



Réserver un Noble. Prenez le Noble de votre choix parmi ceux découverts et placez-le devant vous, tête en bas : à partir de maintenant, vous seul pouvez être visité par ce Noble (uniquement si vous avez les prérequis).

Vous ne gagnez pas de pion Or. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles de nobles que vous pouvez réserver.



Niveau 3



Prenez une carte **découverte** de niveau 2 (●●) (base ou Orient) et placez-la **gratuitement** devant vous.



Pour acheter une de ces cartes, vous devez **défausser 2 cartes bonus** que vous aviez précédemment acquis de la couleur indiquée sur cette carte (remettez-les dans la boîte de jeu).

Vous ne pouvez pas défausser des cartes réservées. Vous devez défausser en priorité les cartes portant le symbole ● associé avec cette couleur, si vous en avez.



Trading Posts

Avec la découverte de la route des Indes par la mer, chaque Guilde met en place de nouveaux comptoirs. Celui qui s'adapte le mieux et le plus rapidement aux nouvelles façons de commercer régnera sur le Monde.



Cette extension raccourci sensiblement la durée du jeu en vous octroyant des pouvoirs changeants. Gardez un oeil sur les cartes de vos voisins !

Mise en place

Placez la tuile dépliant à portée de chaque joueur (a).
Chaque joueur prend 5 fanions de sa couleur (b).



Contenu



Une tuile dépliant : Route vers l'Orient
20 fanions de faction (5 par couleur)

Règles additionnelles

A la fin de votre tour (immédiatement après la possible visite d'un Noble), si vous satisfaites aux obligations (c) d'un pouvoir (d), placez un de vos fanions sur la silhouette indiquée. A partir de ce moment, vous bénéficiez du pouvoir indiqué jusqu'à la fin de la partie.



Description des pouvoirs

Prérequis **Pouvoir**



Prérequis : Vous devez avoir 3 cartes bonus rouge et 1 carte bonus blanche.

Pouvoir : Après l'achat d'une carte de développement, prenez une gemme.

Ne prenez pas de gemme le tour où vous mettez en place votre fanion. Vous devez prendre votre gemme avant de placer votre nouvelle carte. Vous pouvez reprendre une des gemmes que vous venez de dépenser.



Prérequis : Vous devez déjà posséder 2 cartes bonus blanches.

Pouvoir : Quand vous prenez 2 gemmes de la même couleur, prenez 1 gemme d'une **autre** couleur. Comme d'habitude, le fait de prendre 2 gemmes de la même couleur est soumis à l'obligation d'avoir au moins 4 gemmes de cette couleur dans la réserve.



Prérequis : Vous devez déjà posséder 3 cartes bonus bleues et 1 carte bonus noire.

Pouvoir : Chaque gemme Or que vous avez équivaut à 2 gemmes de la **même** couleur.

Vous bénéficiez de ce pouvoir quand vous achetez une carte bonus. Chaque gemme Or ne compte cependant qu'une gemme vis à vis de la limite des 10 gemmes que vous pouvez posséder.



Prérequis : Vous devez déjà posséder 5 cartes bonus vertes et 1 tuile de Noble.

Pouvoir : Vous gagnez 5 points de Prestige.

Ce pouvoir peut déclencher la fin de partie (tout comme l'acquisition d'une carte ou la venue d'un Noble). Vous ne pouvez bénéficier de ce pouvoir qu'une seule fois, même si vous avez plusieurs Nobles.



Prérequis : Vous devez déjà posséder 3 cartes bonus noires.

Pouvoir : Vous gagnez 1 point de Prestige pour chaque fanion vous appartenant placé sur la tuile dépliant.

Ce pouvoir peut déclencher la fin de partie (tout comme l'acquisition d'une carte ou la venue d'un Noble).

Exemple

Le joueur rouge a 15 points de Prestige :

- 3 pour son Noble,
- 5 pour ses cartes,
- 5 pour l'avant dernier pouvoir sur la piste,
- 2 pour le dernier pouvoir (2 fanions rouges posés sur la piste).



Strongholds

Alors que les grandes cités établissent des colonies, les enjeux et les tensions se cristallisent. Chaque Guilde construit des places fortes pour protéger ses richesses des convoitises adverses et pour faciliter son expansion.



Cette extension ajoute plus d'interaction entre les joueurs et peut rallonger légèrement la durée d'une partie. Il faut trouver le parfait équilibre entre le fait de ralentir ses adversaires et d'accélérer ses propres acquisitions.

⊕ Mise en place

Chaque joueur prend 3 places fortes de la même couleur et les place devant lui.

⊕ Règles additionnelles

A **chaque fois** que vous achetez une carte (réservée ou depuis la table), vous devez choisir une des deux options suivantes (**AVANT** de remplacer la carte acquise).



Placez ou déplacez une de VOS places fortes sur une des cartes découvertes sur la table à condition que cette carte n'ait pas déjà une place forte d'une autre couleur posée sur elle. Vous pouvez, cependant, poser une place forte sur une carte qui a déjà une (voire deux) place forte de votre couleur.

OU



Ôtez une place forte qu'un autre joueur a déjà posée sur une carte et redonnez-la lui.

⊕ Pouvoirs des Places fortes

Pouvoir d'occupation : Une carte sur laquelle est posée une place forte ne peut être achetée ou réservée que par le propriétaire de la place forte. Dans les deux cas, les joueurs reprennent leur place forte posée sur cette carte.

Pouvoir de conquête : Tant que vos 3 places-fortes seront sur la même carte, vous pourrez acheter cette carte après votre tour d'action (que vous ayez pris des pions gemmes, réservé ou acheté une carte de développement). Vous devrez payer cette carte, reprendre vos places-fortes, puis placez une nouvelle place-forte (ou ôter celle d'un adversaire) avant de remplacer la carte achetée.

Spécification : Cet achat devra être effectué avant l'éventuelle visite d'un Noble et avant de compter les pions gemmes que vous possédez.

☞ Exemple de tour de jeu



Le joueur rouge achète une nouvelle carte (a).
Il place ensuite sa troisième place-forte sur la
carte qui en possède déjà deux (b).

1



La carte achetée est alors remplacée (c).

2

Le joueur choisit alors de bénéficier de
l'occasion. Il achète la carte (d), récupère ses
trois places-fortes et décide d'en placer une (e)
sur la carte révélée en 2.

3

4

La seconde carte achetée est alors remplacée (f).

