# Splendor Duel



Livro de Regras

A guilda de joalheiros serve os mais poderosos líderes da Renascença com adornos majestosos da mais alta qualidade. Como mestre da guilda, você obteve prestígio e fortuna, o que atraiu a atenção de um rival ambicioso. Chegou a hora de mostrar o seu valor!

## COMPONENTES

- **A** 1 Peça de Vitória
- **B** 67 Cartas de Joia, divididas em 3 níveis (●; ●●; ●●●)
- **C** 1 Bolsa
- **D** 3 Pergaminhos de Privilégio
- **E** 25 Fichas: 4 de cada uma das 5 cores das pedras preciosas (azul, branca, verde, preta e vermelha), 2 Pérolas e 3 Ouros.
- **F** 1 Tabuleiro
- **G** 4 Cartas de Realeza

## PREPARAÇÃO

Siga essas etapas em ordem:

1. Embaralhe os 3 baralhos de cartas de Joia separadamente. Em seguida, coloque-os em uma coluna com o baralho de cartas de nível 1 na parte de baixo.
2. Revele: 3 cartas de nível 3 (●●●), 4 cartas de nível 2 (●●), e 5 cartas de nível 1 (●) formando uma pirâmide abaixo da peça de Vitória.
3. Coloque o tabuleiro abaixo dessa pirâmide e coloque as 25 fichas nele, aleatoriamente; comece pelo espaço central e siga a espiral impressa.
4. Coloque os 3 pergaminhos de Privilégio acima do tabuleiro.
5. Coloque as 4 cartas de Realeza abaixo do tabuleiro.
6. Escolha o primeiro jogador aleatoriamente. **O oponente pega 1 Privilégio e o coloca à frente dele.**




A
B
C
D
E
F
1
2
3
4
20
10 ×
10
Splendor Duel

# VISÃO GERAL DO JOGO

Os jogadores jogam em turnos alternados até que o final da partida seja acionado.
No seu turno, você pega fichas do tabuleiro ou usa aquelas que você possui para comprar cartas de Joia, que concedem pontos de Prestígio e as Coroas necessárias para a vitória. Essas cartas também oferecem habilidades especiais e bônus, que reduzem o custo das próximas compras de cartas de Joia.
Para vencer, você deve cumprir uma das 3 condições indicadas na peça de Vitória.

# TURNO DO JOGADOR

No seu turno, inicialmente, você realiza nenhuma, uma ou ambas as ações opcionais (na ordem indicada). Em seguida, você deve realizar uma ação obrigatória.

## Ações Opcionais

### 1- Usar um Privilégio

Devolva 1 ou mais Privilégios para seu lugar acima do tabuleiro. Para cada Privilégio devolvido, pegue 1 ficha de Pedra Preciosa ou de Pérola à sua escolha do tabuleiro. **Esta ação não pode ser usada para pegar uma ficha de Ouro.**

Suas fichas devem estar visíveis ao seu oponente o tempo todo. Recomendamos organizá-las em pilhas por cor.

### 2 - Reabastecer o Tabuleiro

**Você não pode realizar esta ação se a bolsa estiver vazia.** Misture as fichas na bolsa e coloque-as em espaços vazios, começando pelo espaço central e seguindo a espiral impressa até que a bolsa esteja vazia. **Em seguida, seu oponente pega 1 Privilégio.**



**Importante:** Durante a partida, quando você tiver que pegar um Privilégio e não houver nenhum no tabuleiro, pegue 1 do seu oponente. Se você já tiver todos os 3 Privilégios, nada acontece.

# Ação Obrigatória

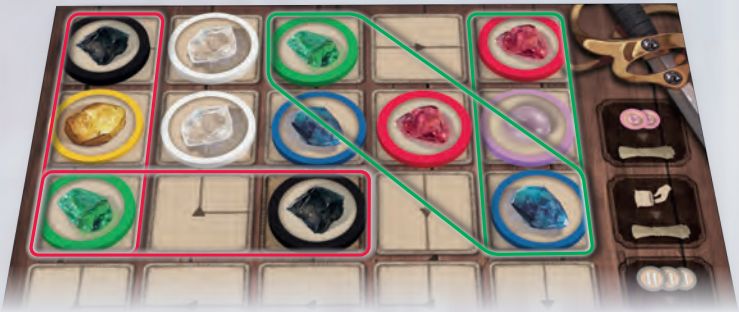
Você deve realizar **uma das três ações a seguir**:

- Pegar até 3 fichas
- Pegar 1 ficha de Ouro e reservar 1 carta de Joia
- Comprar 1 carta de Joia

**Caso especial:** Se não puder realizar nenhuma das ações obrigatórias, você deve realizar a ação opcional "Reabastecer o Tabuleiro" antes de escolher sua ação obrigatória.

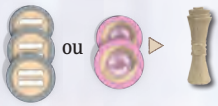
## Pegar até 3 fichas

Pegue até 3 fichas de Pedra Preciosa e/ou de Pérola adjacentes do tabuleiro. As fichas devem estar em uma linha horizontal, vertical ou diagonal ininterrupta. Você pode pegar 2 fichas adjacentes, ou até mesmo uma única ficha. **Esta ação não pode ser usada para pegar uma ficha de Ouro**.



***Exemplos:*** *Você pode pegar qualquer um dos grupos de fichas destacadas em verde. Porém, você não pode pegar nenhum dos grupos de fichas destacadas em vermelho: há uma ficha de Ouro interrompendo o grupo vertical e um espaço vazio interrompendo o horizontal.*

Se você usar esta ação para pegar **3 fichas da mesma cor** ou **2 Pérolas**, seu oponente pega 1 Privilégio.



### Pegar 1 ficha de Ouro e reservar 1 carta de Joia

**Você não pode realizar esta ação se não houver fichas de Ouro no tabuleiro ou se você já tiver 3 cartas reservadas.**

Primeiro, pegue 1 ficha de Ouro à sua escolha do tabuleiro. Em seguida, você deve:

Pegar 1 carta de Joia à sua escolha da pirâmide
**OU**
Pegar a carta do topo de um dos 3 baralhos (●; ●●; ●●●).

Você não pode ter mais de 3 cartas reservadas. Mantenha suas cartas reservadas em segredo do seu oponente (viradas para baixo à sua frente, ou na sua mão). Você pode olhar suas cartas reservadas a qualquer momento.

Esta ação é a única forma de pegar fichas de Ouro. As cartas reservadas, como as cartas na pirâmide, não têm efeito até serem compradas. Não há penalidade por ter cartas reservadas no fim da partida.

Quando você reservar uma carta da pirâmide, substitua-a por uma nova carta do baralho correspondente, colocando-a virada para cima na pirâmide. Se o baralho correspondente estiver vazio, a carta não é substituída.

### Comprar 1 carta de Joia

Escolha uma carta da pirâmide ou da sua reserva, pague seu custo em fichas (como mostrado no canto inferior esquerdo da carta) e coloque-a virada para cima à sua frente. As fichas de Ouro são coringas e podem ser usadas no lugar de qualquer ficha de Pedra Preciosa ou de Pérola. **Coloque as fichas utilizadas na bolsa.**

Uma vez comprada, uma carta de Joia lhe concede os bônus mostrados em seu canto superior direito. Cada bônus diminui o custo de futuras compras de cartas.
*Por exemplo, ao comprar a carta da direita, você reduz o custo de todas as suas futuras compras em 1 ficha verde.*




Algumas cartas de Joia têm 2 bônus, concedendo assim uma redução de 2 fichas.

É possível ter bônus suficientes para reduzir o custo da carta para 0 ficha. O custo da carta pode não ser reduzido para menos de 0, o que significa que você não pode ganhar fichas ao comprar cartas.

Não há bônus de Pérolas.

Organize as cartas que você comprar à sua frente, separadas de acordo com a cor do bônus. As cartas podem ser parcialmente cobertas para economizar espaço. Porém, o topo da carta (onde os pontos, as Coroas e os bônus são mostrados) deve permanecer visível.



***Exemplo:*** *Giulia tem 6 bônus (3 vermelhos, 2 azuis e 1 verde). Ela quer comprar a carta branca, que custa 3 azuis, 5 vermelhas, 3 pretas e 1 Pérola. Graças aos seus bônus, ela precisa pagar somente 1 azul, 2 vermelhas, 3 pretas e 1 Pérola para comprar a carta branca. Ela devolve as fichas utilizadas para a bolsa.*

Quando você comprar uma carta da pirâmide, substitua-a por uma nova carta do baralho correspondente, colocando-a virada para cima na pirâmide.

# HABILIDADES DAS CARTAS

Se uma carta que você acabou de comprar tiver uma habilidade, resolva esse efeito agora.

: Jogue outro turno imediatamente após este terminar.

: Coloque esta carta de modo que ela cubra parcialmente uma carta de Joia com um bônus (veja à direita). Trate o bônus desta carta como se fosse da mesma cor da carta que foi coberta.



Se não tiver uma carta com bônus, você não pode comprar esta carta.

: Pegue 1 ficha da cor correspondente a esta carta do tabuleiro. Se não houver fichas dessa cor disponíveis, ignore este efeito.

: Pegue 1 Privilégio. Se não houver nenhum disponível, pegue 1 do seu oponente.

: Pegue 1 ficha de Pedra Preciosa ou de Pérola do seu oponente. Se seu oponente não tiver essas fichas, ignore este efeito. Você não pode pegar uma ficha de Ouro do seu oponente.

# COROAS



O topo de algumas cartas de Joia mostra 1 ou mais Coroas.

- Ao adquirir sua 3ª Coroa, pegue 1 das cartas de Realeza disponíveis e resolva sua habilidade.
- Ao adquirir sua 6ª Coroa, pegue 1 das cartas de Realeza disponíveis e resolva sua habilidade.

**Pegar uma carta de Realeza não é uma ação.** Coloque suas cartas de Realeza ao lado das suas cartas de Joia.





***Exemplo:*** *Ao comprar a carta branca, Giulia adquire sua 3ª Coroa, que lhe permite pegar uma das cartas de Realeza disponíveis. A carta que ela pegou concede 1 Privilégio e 2 pontos de Prestígio.*

## FIM DO TURNO DO JOGADOR

Depois de completar uma ação obrigatória, conte suas fichas (Pedras Preciosas, Pérolas e Ouro). Se tiver mais que 10 fichas, você deve descartar as excedentes até ficar com 10 fichas. Escolha quais descartar e devolva-as para a bolsa.
Finalmente, verifique se você cumpriu qualquer uma das três condições de vitória. Se isso aconteceu, você vence! Caso contrário, o turno do seu oponente começa.

## CONDIÇÕES DE VITÓRIA

Se você cumprir uma ou mais condições de vitória ao final do seu turno, a partida termina imediatamente.

1. Se tiver 20 pontos de Prestígio ou mais, você vence!

2. Se tiver 10 Coroas ou mais, você vence!

3. Se tiver 10 pontos de Prestígio ou mais em cartas de mesma cor, você vence! Considera-se que uma carta é da mesma cor das cartas com as quais ela está agrupada (veja o exemplo à direita).



## LEMBRETES

- Escolha o primeiro jogador aleatoriamente: o oponente pega 1 Privilégio.
- Quando você tiver que pegar um Privilégio, mas não houver nenhum disponível, pegue 1 do seu oponente.
- As fichas de Ouro são coringas e podem ser usadas no lugar de qualquer ficha de Pedra Preciosa ou de Pérola.
- "Pegar 1 ficha de Ouro e reservar 1 carta de Joia" é a única maneira de ganhar uma ficha de Ouro.
- Você não pode realizar a ação "Pegar 1 ficha de Ouro e reservar 1 carta de Joia" se não houver fichas de Ouro no tabuleiro ou se você já tiver 3 cartas reservadas.
- Não há penalidade por ter cartas reservadas no fim da partida.
- Se não tiver uma carta com bônus, você não pode comprar uma carta .
- Você pode ter mais de 10 fichas durante seu turno, mas deve descartar as fichas excedentes até ficar com 10 no fim do seu turno.
- Quando você cumprir uma ou mais das três condições de vitória, a partida termina imediatamente e você vence!

## DAVIDE TOSELLO



O italiano Davide Tosello nasceu em 1978 e sempre foi atraído por desenho. Graças a várias colaborações, ele teve a oportunidade de criar este estilo preciso que o tornou um artista renomado. Do esboço ao desenho e à coloração, ele nunca negligencia nenhum aspecto de seu trabalho. É um perfeccionista. Seu estilo, original e moderno, atraiu rapidamente a atenção do mercado internacional. Ele passou do mundo dos videogames para o dos jogos de tabuleiro, que abordou com a máxima maturidade profissional. Trabalhou em muitos projetos de prestígio, incluindo Orbis (SPACE Cowboys), Victorian Masterminds, Fairy Tale Inn e Sheriff of Nottingham 2ª edição (CoolMiniOrNot).

Ele é o escritor, cartunista e colorista da trilogia “BLUE in the Land of Dreams”, publicada na França pelas Éditions Glénat/Vent d'Ouest, traduzida e distribuída na Itália em 2020 (“BLUE nella Terra dei Sogni” - Edizioni Star Comics). Assim, é claro, dá para imaginar o que Davide Tosello está fazendo quando não está trabalhando. É simples! Ele tenta selecionar as mil e uma histórias nas quais gostaria de trabalhar.

## BRUNO CATHALA



2002: Publicação dos meus primeiros jogos - Ei, eram jogos para dois jogadores!

2022: Publicação de Splendor Duel (Obrigado, Marc, pelo convite) - Ei, outro jogo para dois jogadores!

20 anos de criações lúdicas, dúvidas e esperanças, com um único princípio: sempre seguir meus desejos e paixão. Trabalhar no jogo que eu quero jogar agora e tentar compartilhá-lo com o maior número de pessoas possível.

E não foi ruim para mim (Mr. Jack, Shadows over Camelot, Cyclades, Five Tribes, Kingdomino, 7 Wonders Duel, só para citar alguns).

## MARC ANDRÉ



Sou apaixonado por jogos desde a infância e descobri o prazer de criar, ou melhor, aprimorar jogos desde os 14 anos. Essa foi a melhor maneira que encontrei para expressar minha criatividade. No entanto, levei várias décadas para realmente me envolver no design de jogos. Finalmente, em 2014, o sucesso do Splendor me tornou um designer de jogos profissional. Splendor Duel é o produto mais recente da linha de jogos Splendor, após a expansão Cities of Splendor e o Splendor Marvel. Para aproveitar a experiência de outro designer que gosta de jogos para dois jogadores, convidei meu amigo Bruno Cathala para se juntar a mim nesta bela aventura.

Agradeço a Bruno por suas ideias e entusiasmo inabalável. Também gostaria de agradecer a François Doucet e Maxence Falempin do estúdio SPACE Cowboys por sua atenção e apoio durante todo o desenvolvimento do Splendor Duel. E, finalmente, sou grato aos jogadores de todo o mundo que compartilham sua paixão com entusiasmo. É a eles que dedico este trabalho.

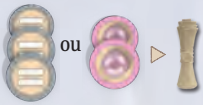
# AJUDA AO JOGADOR

## 1 - Ações Opcionais



- Gaste 1 Privilégio: pegue 1 ficha que não seja de Ouro.
- Reabasteça os espaços vazios do tabuleiro. Seu oponente pega 1 Privilégio.

## 2 - Uma das seguintes Ações Obrigatórias




- Pegue até 3 fichas adjacentes que não sejam de Ouro em uma linha, coluna ou diagonal ininterrupta. Se as 3 fichas forem idênticas ou 2 delas forem Pérolas, seu oponente pega 1 Privilégio.
- Pegue 1 ficha de Ouro e, em seguida, reserve 1 carta. Você não pode realizar esta ação se não houver fichas de Ouro no tabuleiro ou se você tiver 3 cartas reservadas.
- Compre 1 carta da pirâmide ou 1 carta reservada: pague o custo subtraindo os bônus já adquiridos.

## 3 - Ao ganhar uma nova carta, resolva sua habilidade, se houver.

- Jogue outro turno.
- Pegue uma ficha da cor correspondente a esta carta do tabuleiro.
- Copie a cor de um bônus comprado anteriormente.
- Pegue 1 Privilégio.
- Pegue 1 ficha que não seja de Ouro do seu oponente.

## 4 - 3ª ou 6ª Coroa: pegue 1 carta de Realeza.

## 5 - Limite de 10 fichas entre turnos.

## 6 - Fim da partida e vitória

- 20 pontos de Prestígio **OU**
- 10 Coroas **OU**
- 10 pontos de Prestígio em cartas da mesma cor.




Splendor Duel é publicado pelo Asmodee Group - SPACE Cowboys 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - França

© 2022 SPACE Cowboys. Todos os direitos reservados.

**Galápagos**

Tradução: Ivar Junior & Luciana Boldorini (Rook)

Revisão: Luis Perdomo

Diagramação BR: Robson Minghini e Tati Hapanchuk

**www.mundogalapagos.com.br**