

Splendor

DESCRIPTION

Dans Splendor, vous incarnerez un riche marchand de la Renaissance. Vous utiliserez vos ressources pour acquérir des mines, des moyens de transport et des artisans qui vous permettront de transformer des pierres brutes en magnifiques bijoux.



OBJECTIFS

Splendor est un jeu de gestion de ressources. Vous devrez posséder le plus de points de victoire en cumulant des cartes *Développement* et des tuiles *Nobles*. Les points de victoires sont indiqués en haut à gauche des cartes ou des tuiles.



PARTICIPANTS

2 à 4 participants



MATÉRIEL

Les Tuiles

- 10 tuiles *Noble* (*Anne de Bretagne, Elisabeth de Habsbourg, Isabelle la Catholique, Nicolas Machiavel, François I^{er}, Marie Stuart, Catherine de Médicis, Soliman le Magnifique, Charles Quint et Henri VIII*)

Les Cartes

- 40 cartes *Développement niveau 1*
- 30 cartes *Développement niveau 2*
- 20 cartes *Développement niveau 3*

Les jetons

- 7 jetons *Emeraude* (vert)
- 7 jetons *Saphyr* (bleu)
- 7 jetons *Rubis* (rouge)
- 7 jetons *Diamant* (blanc)
- 7 jetons *Onyx* (noir)
- 5 jetons *Or* (jaune)



COMPÉTENCES

- Calculer / Gérer
- Prévoir / anticiper
- Adapter sa stratégie



DURÉE

30 minutes



USAGES PÉDAGOGIQUES

Le principal atout de Splendor est un juste mélange entre des règles simples d'accès, et la nécessité de bien calculer, peser et prévoir ses choix pour gagner. Une stratégie de jeu qui tempère le hasard dû à la distribution des cartes.

Ce sont les mécaniques de Splendor qu'il est intéressant d'analyser afin de les détourner à des fins pédagogiques :

- l'allocation de ressource
- la réserve de cartes
- le choix des cartes
- les points de prestige
- la stratégie de manière générale

DÉROULÉ DE LA PARTIE



Dans Splendor, les joueurs prennent des jetons pierre précieuse et or. Avec ces jetons, ils achètent des cartes développement, qui rapportent des points de prestige et/ou des bonus. Ces bonus permettent d'acquérir les cartes développement suivantes pour un coût moindre. Lorsqu'un joueur possède assez de bonus, il reçoit immédiatement la visite d'un noble (ce qui lui rapporte aussi des points de prestige). Dès qu'un joueur atteint 15 points, on termine le tour en cours et le joueur qui possède le plus grand nombre de points de prestige est déclaré vainqueur.

Mise en place

- Mélangez séparément les paquets de cartes *Développement*, puis positionnez-les dans l'ordre croissant de bas en haut au centre de la table.
- Révélez ensuite 4 cartes de chaque niveau. Vous obtiendrez ainsi une grille de 12 cartes (niveau 1 en bas et niveau 3 en haut).
- Mélangez les tuiles *Noble* et révélez-en autant que de joueurs +1 (pour 4 joueurs, révélez 5 tuiles *Noble*). Les autres tuiles ne seront pas utilisées.
- Enfin, placez les jetons en piles par couleur à portée de main des joueurs. Attention, le nombre de jetons disponible varie en fonction du nombre de joueurs. Reportez-vous au livret de règles. Vous êtes prêts à jouer !

Un tour de jeu

Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif doit choisir une des 3 actions suivantes : prendre des jetons, réserver une carte ou acheter une carte.

Prendre des jetons

Les jetons représentent les ressources du jeu. Le joueur actif peut prendre 3 jetons de couleurs différentes ou 2 jetons de la même couleur (cette action n'est possible que s'il reste au moins 4 jetons de la couleur choisie au moment où le joueur se sert). Un joueur ne peut jamais posséder plus de 10 jetons à la fin de son tour. Si c'est le cas, il doit en rendre pour n'en avoir que 10. Les jetons possédés par un joueur doivent être visibles de tous à tout moment.

Réserver une carte

Pour réserver une carte, il suffit de prendre une carte face visible au centre de la table ou (si vous vous sentez chanceux) de piocher la première carte de l'une des trois piles (niveau 1, 2, ou 3) sans la dévoiler aux autres joueurs. Les cartes réservées sont gardées en main et ne peuvent pas être défaussées. Il est interdit d'en posséder plus de trois et le seul moyen de se débarrasser d'une carte est de l'acheter (voir ci-dessous).

Réserver une carte est en outre le seul moyen d'obtenir un jeton or (joker).

Acheter une carte

Pour acheter une carte, le joueur doit dépenser le nombre de jetons indiqué sur la carte. Un jeton joker peut remplacer n'importe quelle couleur. Les jetons dépensés (y compris le ou les jokers) sont remis au centre de la table. Il est possible d'acheter l'une des cartes développement visibles au centre de la table ou l'une des cartes réservées lors d'un tour précédent. Chaque joueur constitue des colonnes distinctes avec les cartes développement acquises en les triant par couleur, et en les décalant dans la hauteur afin de faire apparaître les points de prestige et les bonus.

Lorsqu'une carte développement du centre de la table est acquise ou réservée, elle doit être immédiatement remplacée par une carte de même niveau.

Lorsqu'une carte est achetée, elle «produit» une ressource qui sera propre au joueur qui la possède. Cet avantage est indiqué en haut à droite de chaque carte et permettra au joueur d'acquérir d'autres cartes à moindre coût (chaque bonus d'une couleur donnée équivaut à un jeton de cette couleur).

Gagner en prestige !

Ce sont des **points de prestige** qu'il faut tenter de gagner. Pour gagner la partie, remportez 15 points ! Vous pourrez en gagner de deux façon : en achetant des cartes (chaque carte achetée rapporte plus ou moins de *points de prestige* en fonction du niveau et/ou du coût de la carte). Les points de prestige rapportés par une carte sont indiqués en haut à gauche des cartes. La seconde façon de gagner des points de prestige est d'accueillir un noble. Ceux-ci vous rendent visite si vous possédez la quantité et le type de bonus indiqué sur sa tuile. Si un joueur rempli ces conditions, il remporte la tuile noble correspondante et gagne 3 points de prestige.