

Règles de Splendor

Comment jouer à Splendor

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Gagner du prestige en achetant des cartes et en attirant des nobles.
- **Mécanique principale** : On prend des **jetons** pour payer des **cartes développement** qui donnent des bonus permanents.
- **Condition de victoire** : Atteindre 15 points puis finir le tour de table avec le plus de points.

Si vous aimez les jeux malins et rapides à expliquer, **Splendor** est un excellent choix. On y construit petit à petit un moteur de **bonus** qui permet d'acheter des cartes de plus en plus chères, puis de marquer des points. C'est fluide, très élégant, et on peut lancer une première partie en quelques minutes. Si vous appréciez aussi les jeux de cartes accessibles comme [Règles du Château Combo](#) ou les grands classiques de construction comme [Règles de 7 Wonders](#), vous devriez vous sentir chez vous.

Le but du jeu

Vous incarnez un marchand de la Renaissance. Votre objectif est de gagner des **points de prestige** grâce aux **cartes développement** et aux **tuiles noble**. Dès qu'un joueur atteint **15 points**, on termine le tour de table pour que tout le monde ait joué autant de fois, puis on compare les scores.

Le gagnant est le joueur avec le plus de **points de prestige**. En cas d'égalité, celui qui a acheté le moins de **cartes développement** l'emporte.

Le matériel et la mise en place

Ce qu'on trouve dans la boîte

Vous avez :

- **40 jetons** : 7 verts, 7 blancs, 7 bleus, 7 noirs, 7 rouges et 5 ors
- **90 cartes développement** réparties en 3 niveaux
- **10 tuiles noble**

Les **jetons or** sont des **jokers** : ils peuvent remplacer n'importe quelle couleur quand vous achetez une carte.

Comment installer la partie

Mélangez séparément les trois paquets de **cartes développement**, puis placez-les au centre en trois rangées par niveau. Révélez ensuite **4 cartes** de chaque niveau.

Mélangez les **tuiles noble** et révélez-en un nombre égal au nombre de joueurs, plus une.

- À **2 joueurs** : retirez 3 **jetons** de chaque couleur de pierre, il en reste 4 de chaque, et révélez 3 nobles
- À **3 joueurs** : retirez 2 **jetons** de chaque couleur de pierre, il en reste 5 de chaque, et révélez 4 nobles
- À **4 joueurs** : utilisez tous les **jetons** de pierre et révélez 5 nobles

Les **jetons or** restent toujours tous en jeu. Le plus jeune joueur commence.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une partie

À votre tour, vous faites **une seule action** parmi les quatre suivantes.

- Prendre **3 jetons** de couleurs différentes
- Prendre **2 jetons** de la même couleur
- **Réserver** 1 carte développement et prendre 1 **or**
- **Acheter** 1 carte développement visible ou réservée

C'est tout. Une action, puis on passe au joueur suivant. Petite astuce : dans **Splendor**, les

premiers tours ont l'air tranquilles, mais les bonnes cartes partent vite. Gardez toujours un œil sur ce que visent les voisins.

Les actions possibles

Prendre des jetons

Vous pouvez prendre **3 jetons** de couleurs différentes. Par exemple un bleu, un rouge et un noir.

Vous pouvez aussi prendre **2 jetons** de la même couleur, mais uniquement s'il reste **au moins 4 jetons** de cette couleur au moment où vous les prenez. S'il n'y en a que 3 ou moins, cette action est interdite.

Important : vous ne pouvez jamais terminer votre tour avec plus de **10 jetons** en main, **or** compris. Si vous dépassez, vous devez en rendre immédiatement jusqu'à revenir à 10.

Réserver une carte

Réserver une carte, c'est la mettre de côté pour vous seul. Vous pouvez prendre :

- soit une carte visible au centre
- soit la première carte cachée d'une des trois **pioches**

Quand vous réservez, vous prenez aussi **1 jeton or** si disponible. S'il n'y a plus d'or, vous pouvez quand même réserver la carte.

Vous ne pouvez pas avoir plus de **3 cartes réservées**. Et une carte réservée ne peut pas être défaussée : pour vous en débarrasser, il faudra l'acheter plus tard.

Acheter une carte développement

Pour acheter une carte, vous payez son coût avec vos **jetons**. Vos **bonus** acquis sur les cartes déjà achetées réduisent ce coût.

Exemple simple : une carte coûte 2 bleus et 1 vert. Si vous avez déjà **2 bonus bleus**, vous ne payez plus que **1 jeton vert**.

Les **jetons or** remplacent n'importe quelle couleur manquante. Une fois la carte achetée,

placez-la devant vous dans la colonne de sa couleur, de façon à laisser visibles son **bonus** et ses éventuels **points de prestige**.

Si vous achetez ou réservez une carte visible au centre, remplacez-la tout de suite par une nouvelle carte du même niveau, sauf si la **pioche** correspondante est vide.

Comprendre les cartes et les bonus

Ce que rapporte une carte

Une **carte développement** peut apporter :

- un **bonus permanent** d'une couleur
- parfois des **points de prestige**

Le **bonus** est extrêmement précieux, car il agit comme un jeton permanent pour tous vos futurs achats. Plus vous avez de cartes, plus vos prochains achats deviennent faciles.

Pourquoi les bonus sont si forts

Les **bonus** s'additionnent tour après tour. Avec quelques cartes peu chères du début, vous pouvez ensuite acheter des cartes plus puissantes en dépensant beaucoup moins de **jetons**, voire aucun. C'est le cœur du jeu.

Petit conseil : ne cherchez pas seulement les cartes qui donnent des points. Une base solide de **bonus** vaut souvent mieux qu'un achat prestigieux mais trop lent.

Les nobles

Les **tuiles noble** sont des objectifs visibles pour tous. Elles ne se paient pas avec des **jetons**.

Pour recevoir un noble, il faut posséder le bon nombre de **bonus** permanents, exactement dans les couleurs indiquées sur la tuile.

La visite d'un noble a lieu automatiquement à la fin de votre tour si vous remplissez sa condition. Vous ne pouvez pas la refuser. Chaque noble vaut **3 points de prestige**.

Si vous pouvez recevoir plusieurs nobles en même temps, vous en choisissez un seul. On ne peut obtenir qu'**une seule tuile noble par tour**.

Les nobles comptent beaucoup dans la course finale. Si deux joueurs semblent au coude-à-coude, celui qui prend le bon noble au bon moment peut faire basculer la partie.

Compter les points et fin de partie

Dès qu'un joueur atteint **15 points de prestige**, la fin de partie est déclenchée. On termine simplement le tour de table pour que chacun ait joué autant de fois.

Comptez alors tous les points gagnés grâce aux **cartes développement** et aux **tuiles noble**.

Source des points	Valeur
Cartes développement avec prestige	Valeur indiquée sur la carte
Tuiles noble	3 points chacune
Seuil qui lance la fin	15 points

En cas d'égalité, le joueur qui a acheté le moins de **cartes développement** gagne.

[IMAGE_FIN]

Conseils pour votre première partie

Les réflexes utiles

- Essayez de construire 2 ou 3 couleurs de **bonus** au lieu de partir dans tous les sens
- Surveillez les cartes que les autres semblent préparer
- Réserver une carte est pratique pour bloquer un adversaire ou sécuriser une grosse carte
- Ne gardez pas trop de **jetons** inutiles, la limite de 10 arrive vite

Les erreurs classiques

- Prendre des **jetons** sans plan précis
- Accumuler 3 cartes réservées qu'on n'arrive jamais à acheter
- Oublier qu'un noble demande des **bonus**, pas des **jetons**
- Négliger les petites cartes du début qui lancent tout votre moteur

Si vous aimez les règles simples avec de vraies décisions, vous pouvez aussi jeter un œil à [Règles de Celestia](#) pour un style plus aventureux, à [Règles de Colt Express](#) pour une ambiance

plus mouvementée, ou à [Règles d'Harmonies](#) pour un autre jeu malin et très agréable à sortir.
Avec ça, vous avez tout ce qu'il faut pour lancer votre première partie de **Splendor**
immédiatement.