

Règles de Splendor Duel

Comment jouer à Splendor Duel

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Collectez des gemmes et achetez des cartes Joaillerie pour accumuler du prestige et surpasser votre rival.
- **Mécanique principale** : Récupérez des jetons sur un plateau en spirale et dépensez-les pour acquérir des cartes aux bonus permanents.
- **Condition de victoire** : Atteignez 20 Points de Prestige, 10 Couronnes ou 10 Points de Prestige dans une même couleur de bonus.

Salut ! Alors tu veux te lancer dans **Splendor Duel** ? Parfait, c'est un duel de joailliers à deux joueurs, rapide et tendu, où chaque décision compte. Installe-toi confortablement, je t'explique tout comme si on était autour de la table. Si tu aimes les jeux de stratégie à deux comme [Patchwork](#) ou [Hive](#), tu vas adorer celui-ci !

La mise en place

Préparer les cartes Joaillerie

Tu as 3 paquets de cartes, reconnaissables à leur dos coloré : **niveau 1** (vert), **niveau 2** (jaune) et **niveau 3** (bleu). Mélange chaque paquet séparément, puis forme une colonne verticale avec les 3 paquets face cachée, le niveau 1 en bas.

Révèle des cartes face visible à côté de chaque paquet :

- **5 cartes** pour le niveau 1
- **4 cartes** pour le niveau 2
- **3 cartes** pour le niveau 3

Place la **carte Victoire** au-dessus des cartes de niveau 3 révélées (elle sert de rappel des conditions de victoire).

Préparer le plateau et les jetons

Pose le **plateau de jeu** sous ta pyramide de cartes. Place les **25 jetons** aléatoirement sur les cases du plateau, en commençant par la case centrale et en suivant la spirale dessinée sur le plateau.

Ajoute ensuite :

- Les **3 jetons Privilège** au-dessus du plateau
- Les **4 cartes Royales** sous le plateau

Enfin, désigne le premier joueur au hasard. Son adversaire reçoit immédiatement **1 Privilège** pour compenser.

Déroulement d'un tour

À ton tour, tu fais d'abord **0, 1 ou 2 actions optionnelles** (dans l'ordre ci-dessous), puis **1 action obligatoire**. C'est simple : d'abord les petits extras, puis le gros du travail !

Actions optionnelles

1. Utiliser un Privilège : Tu peux dépenser un ou plusieurs de tes **Privilèges** pour prendre autant de **jetons Gemme ou Perle** de ton choix directement sur le plateau. Attention, tu ne peux jamais prendre un **jeton Or** de cette façon. Les Privilèges dépensés retournent au centre.

2. Remplir le plateau : S'il reste au moins un jeton dans le sac et que le plateau a des cases vides, tu peux le remplir entièrement. Pioche les jetons du sac un par un et place-les sur les cases vides en suivant la spirale depuis le centre. En contrepartie, ton adversaire récupère **1 Privilège**. C'est un sacrifice calculé !

Action obligatoire (choisis-en une seule)

Tu dois obligatoirement effectuer **une seule** des trois actions suivantes :

A) Prendre jusqu'à 3 jetons Gemme et/ou Perle

- Prends 1, 2 ou 3 jetons **adjacents** sur le plateau (en ligne, colonne ou diagonale).
- Il ne doit y avoir **ni case vide ni jeton Or** entre les jetons que tu prends.
- Tu ne peux **jamais** prendre de jeton Or avec cette action.
- **Attention** : si tu prends 3 jetons de la même couleur OU les 2 jetons Perle, ton adversaire récupère 1 Privilège.

B) Prendre 1 jeton Or pour réserver 1 carte

- Tu ne peux faire ça que si un **jeton Or** est disponible sur le plateau ET que tu as moins de 3 cartes réservées.
- Prends 1 jeton Or sur le plateau, puis choisis une carte Joaillerie visible dans la pyramide (remplace-la par une du même niveau) OU pioche la première carte d'un des 3 paquets.
- Les cartes réservées restent **face cachée** devant toi. Leurs effets ne s'appliquent pas tant qu'elles ne sont pas achetées.

C) Acheter 1 carte Joaillerie

- Achète une carte visible dans la pyramide ou une de tes cartes réservées.
- Paye le coût indiqué en bas de la carte avec tes jetons. Les **jetons Or** servent de joker (ils remplacent n'importe quelle couleur).
- Tes **bonus** (les icônes sur tes cartes déjà achetées) réduisent le coût : chaque bonus correspond à une gemme gratuite !
- Les jetons dépensés retournent dans le sac.

Petite astuce : accumule des bonus d'une même couleur tôt dans la partie pour acheter des cartes chères presque gratuitement par la suite !

[IMAGE_MATERIEL]

Les capacités spéciales des cartes

Certaines cartes ont une **icône de capacité** qui s'active immédiatement quand tu les achètes.

Voici ce qu'elles font :

icône	Effet
Rejouer	Termine ton tour puis joue immédiatement un tour supplémentaire.

Icône	Effet
Associer	Associe cette carte à une de tes cartes qui a un bonus. Son bonus compte désormais comme étant de la même couleur que la carte associée.
Gemme gratuite	Prends sur le plateau 1 jeton de la couleur du bonus de cette carte. S'il n'y en a pas, tant pis.
Privilège	Prends 1 Privilège disponible. S'il n'y en a plus, vole-en un à ton adversaire !
Vol	Prends 1 jeton Gemme ou Perle à ton adversaire (jamais un Or).

Ces capacités peuvent vraiment retourner une partie, garde un oeil sur les cartes qui les offrent.

Comme dans [Living Forest](#), le timing de ces effets fait toute la différence !

Les couronnes et les cartes Royales

Certaines cartes Joaillerie affichent des **Couronnes** dans leur partie supérieure. À chaque achat, compte le total de Couronnes sur l'ensemble de tes cartes :

- Quand tu atteins **3 Couronnes** : prends immédiatement une des **cartes Royales** disponibles et applique sa capacité.
- Quand tu atteins **6 Couronnes** : prends une seconde carte Royale parmi celles qui restent.

Prendre une carte Royale ne coûte pas d'action, c'est un bonus automatique. Ces cartes offrent des points et des effets puissants, alors ne néglige pas les Couronnes !

[IMAGE_FIN]

Fin de tour et limite de jetons

Une fois ton action obligatoire terminée, vérifie deux choses :

- Tu ne peux pas posséder plus de **10 jetons** (Gemme, Or et Perle confondus). Si tu dépasses, remets les jetons de ton choix dans le sac jusqu'à revenir à 10.

- Vérifie si une **condition de victoire** est remplie.

Les trois conditions de victoire

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur remplit **au moins une** de ces conditions à la fin de son tour :

Condition	Objectif
Prestige total	Cumuler au moins 20 Points de Prestige sur l'ensemble de tes cartes Joaillerie et Royales.
Couronnes	Cumuler au moins 10 Couronnes sur tes cartes Joaillerie.
Prestige par couleur	Cumuler au moins 10 Points de Prestige dans une même couleur de bonus (les points d'une carte comptent dans la couleur de son bonus).

Conseil stratégique : surveille toujours les trois pistes de victoire, la tienne ET celle de ton adversaire. Parfois bloquer un achat adverse vaut mieux que de construire ton propre jeu. C'est ce qui rend Splendor Duel aussi tendu qu'un affrontement dans [Ironwood](#) !

Récapitulatif d'un tour

Pour que tu n'oublies rien, voici la structure d'un tour en un coup d'oeil :

- **Optionnel 1** : Dépenser un ou plusieurs Privilèges pour prendre des jetons.
- **Optionnel 2** : Remplir le plateau (l'adversaire gagne 1 Privilège).
- **Obligatoire** : Prendre des jetons / Réserver une carte avec un Or / Acheter une carte.
- **Vérification** : Maximum 10 jetons, puis check victoire.

Et voilà, tu sais tout ! Lance ta première partie, tu verras que tout devient limpide dès le deuxième tour. Les premiers coups servent à accumuler des bonus, puis la course au prestige s'accélère vite. Amuse-toi bien et que le meilleur joaillier l'emporte !