

遊戲規則

Splendor 璀璨寶石



在《璀璨寶石》中，你將扮演一位文藝復興時代的富商。
使用你的資源收購礦山、建設交通運輸以及招募藝術家，把原礦冶煉成美麗的珠寶吧！

內容物

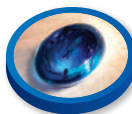
40 個指示物



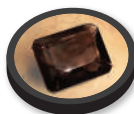
7 個
翡翠指示物
(綠色)



7 個
鑽石指示物
(白色)



7 個
藍寶石指示物
(藍色)



7 個
縞瑪瑙指示物
(黑色)



7 個
紅寶石指示物
(紅色)



5 個
黃金指示物
(黃色)

90 張發展卡



10 張貴族圖板



遊戲設定

將同等級的發展卡堆各自洗牌，接著將卡牌按照等級低至高排列
(0;00;000)。

每個等級翻出 4 張卡牌。

將貴族圖板洗牌，接著翻開玩家人數加一的圖板數量（例如：4 人翻開 5 片圖板）剩下的圖板從遊戲中移除，且不再使用。最後，將 6 個指示物成堆放置（以顏色分類），方便玩家拿取。



2 人或 3 人遊玩

2 人遊玩

每種顏色的指示物各移除 3 個
(各指示物應只有 4 個)
黃金數量不變

3 人遊玩

每種顏色的指示物各移除 2 個
(各指示物應只有 5 個)
黃金數量不變
翻開 4 張貴族圖板

其他部分不變

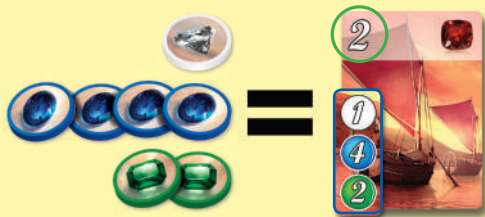
遊戲瀏覽

在遊戲過程中，玩家拿取寶石以及黃金指示物。使用這些指示物，可以購買標示聲望點數／紅利的發展卡。而這些紅利點數使玩家購買發展卡時，花費更少的金錢。當玩家獲得足夠紅利點數時，可以獲得貴族的訪問（因此獲得聲望點數）當有玩家獲得15點聲望點數，回合結束，獲得最高聲望點數的玩家獲勝。

發展卡

為了獲得聲望點數，玩家必須購買發展卡。桌子中央展開的發展卡，在遊戲中，玩家隨時可以購買。手上保留的發展卡，只能被持有的玩家購買。

玩家購買這張卡片可獲得2分聲望點數。持有這張卡可獲得紅寶石紅利。為了購買這張卡片，玩家必須花費1個鑽石、4個藍寶石以及2個綠寶石指示物。



貴族圖板

貴族圖板展示在場中央，在回合結束後，一個玩家自動獲得貴族拜訪。如果玩家有足夠的紅利點數（而且只有紅利點數），他們將會獲得相對應的圖板。

玩家無法拒絕貴族拜訪。

接受貴族拜訪不算執行一個動作。每個圖板值3分，而且玩家每回合只能獲得一個圖板。

獲得此貴族圖板的玩家可獲得3分聲望點數，如果玩家有足夠的發展卡，累積3個翡翠、3個藍寶石以及3個鑽石，玩家可自動獲得該貴族的拜訪。



遊戲規則

由最年輕的玩家開始，依照順時針次序遊玩，輪到玩家時，必須從以下四個動作擇一個執行：

- 拿走3個不同顏色的指示物。
- 拿走2個相同顏色的指示物。
當該顏色的寶石指示物至少有4個以上，才能取走2個同色的寶石指示物。
- 保留一張發展卡以及拿走1個黃金指示物（萬用指示物）。
- 自場上購買一張翻開的發展卡，或購買一張之前保留的發展卡。

選擇指示物

如果沒辦法一次拿足3種不同顏色的指示物，玩家也可以拿走2種，甚至1種。

玩家在回合結束時，無法擁有超過10個以上的指示物（包含萬用的黃金指示物）。如果發生這種情形，玩家必須把多出的指示物放回。玩家可以歸還全部或部分他們剛剛拿取的寶石，玩家擁有的寶石指示物必須公開可見。

小提醒：當該顏色的寶石指示物至少有4個以上，玩家才能取走2個同色的寶石指示物。

保留一張發展卡

保留一張發展卡，玩家只需從桌子中央拿走一張正面朝上的發展卡或是（如果你感覺很幸運）從三個牌堆（等級○；○○；○○○）中抽取最上方的一張發展卡，不用讓其他玩家看見。保留的發展卡可以留在手上，無法棄牌，玩家不得擁有3張以上的發展卡，只有透過購買，才能將這張卡片用掉（請見下一章節說明）。

保留一張卡片也是獲得黃金（萬用）指示物的唯一方法。如果沒有黃金指示物在場上，你還是可以保留卡片，但不能拿取任何黃金指示物。

購買1張發展卡

為了購買發展卡，玩家必須花費發展卡上相對應的指示物。黃金可以取代任何顏色的寶石。花費的寶石（包含萬用指示物）會回到場中央。

玩家可以購買場中央的所有面朝上的發展卡，或是手上前一回合所保留的發展卡。

玩家將購買的發展卡片按照顏色垂直排列，使獎勵及聲望分數能被看見。

每張卡片上的紅利點數及聲望點數，必須讓所有玩家看見。



重點：當發展卡從場中央被購買亦或是被保留時，必須補充同等級的發展卡。

在遊戲中，每個等級必須保持 4 張發展卡正面朝上（若該等級的牌庫空了，則無須維持 4 張）。

紅利點數

玩家之前購買的卡片，可提供購買新卡牌的折扣。每個特定顏色的紅利點數可代表一個寶石。

如果玩家手上有 2 個藍寶石的紅利點數，想購買價值 2 個藍寶石及 1 個綠寶石的卡牌，只需花費 1 個綠寶石。

玩家手上擁有足夠購買來的發展卡（帶來的許多紅利），他們甚至可以不用花任何寶石即可購買發展卡。

貴族

當回合結束時，檢查是否可以獲得貴族的拜訪。
當一位玩家擁有貴族圖板上指定的紅利種類和數量，就可以獲得貴族的來訪。玩家無法拒絕貴族的來訪，並不算在一個行動。

當一個玩家擁有足夠的紅利，且回合結束時可獲得一個以上的貴族來訪，玩家可選擇要獲得哪一個貴族來訪。
貴族圖板需要正面朝上放在玩家面前。

遊戲結束

當一位玩家獲得 15 分或以上的聲望點數時，完成該回合，讓每位玩家有相同的回合數。

最高分的玩家獲勝（別忘了計算你貴族圖板上的聲望點數），遇到平手時，購買最少發展卡的玩家獲勝。

遊戲作者: Marc André

帥氣、高大、健美，Marc André 做為一遊戲設計師，有著神一般的身材（天啊！他們怎麼放了這張照片，我來找找有沒有其他的照片...），我出生在 1967（太嚇人了，我和 Space Cowboys 一樣老），住在南法，那裡的小孩從 4 歲開始就被迫要下棋。騙你的啦！其實只有在我家是這樣，家人告訴我要用開放的思維來生活。就像大部分的玩家一樣，我是在益智遊戲，以及各式各樣的桌上遊戲中間長大的。

在上世紀 80 年代，一場革命在遊戲界興起了：角色扮演遊戲。玩家的想像力和創意在角色扮演過程中徹底釋放。這對我來說是也是靈感的啟發！有一天，我也能製作遊戲！我和我的死黨們先從角色扮演遊戲開始，接著是格鬥遊戲，不久之後，就是桌上遊戲了。璀璨寶石是我設計的第二款遊戲！遊戲的誕生要感謝一場重要會議中的白日夢（和 Sébastien Pauchon 以及 CROC 一同開會）。謹把遊戲的精神獻給 CROC，這家出版社把我的熱情和思想完整地表達出來，我也把遊戲同時獻給我最愛的老婆和兒子。



遊戲設計師: Pascal Quidault

“藝術家，這真是一類可怕的職業。我常常在英雄幻想，或是科幻的遊戲平台及文學世界中流浪。現在是時候回到現實世界了。出生與 1976（愛比較的傢伙），我發現，我的年紀已經可以讓我承受 Space Cowboys 這些讓人“避而遠之”的工作要求：幽默、雙關語、老掉牙的笑話，誠實及良好的情誼。我用我的畫筆，為來自法國和世界各地的遊戲出版商工作。我同時也教育那些走上不歸路的學子們數碼藝術。在我的眾多“惡習”之中，有各式各樣的遊戲，比如是桌上遊戲、角色扮演、策略遊戲... 跟 Space Cowboys 合作，是激烈辯論之後的結果，當然這場辯論只持續了幾微秒。我特別感謝 Philippe Mouret 以及 Space Cowboys 團隊的信任及耐心。

同時要感謝《璀璨寶石》的生父：Marc André，我在這邊透露一個小秘密：我玩過《璀璨寶石》而且著迷不已，我的靈魂.....已經迷失在其中了！

Splendor is published by JD Éditions - SPACE Cowboys: 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France

Gokids 玩樂小子 翻譯 / 排版

© 2014 SPACE Cowboys. All rights reserved

www.spacecowboys.fr

