

Splendor

璀璨寶石

雙人版



遊戲規則

A 作為珠寶公會的首領，你為文藝復興時期的君王和侯爵領袖們打造莊嚴的飾品來增加你的名聲與財富。然而，你有個極富野心的對手，該是展現你價值的時刻到了！

內容物

- (A)** 1個勝利版塊
- (B)** 67張珠寶卡分成3個等級
(●●●; ●●●●)
- (C)** 1個抽裝
- (D)** 3個特權指示物
- (E)** 25個指示物：5個寶石顏色各有4個（藍色，白色，綠色，黑色和紅色），以及2個珍珠和3個黃金。
- (F)** 1個版圖
- (G)** 4張皇室卡牌

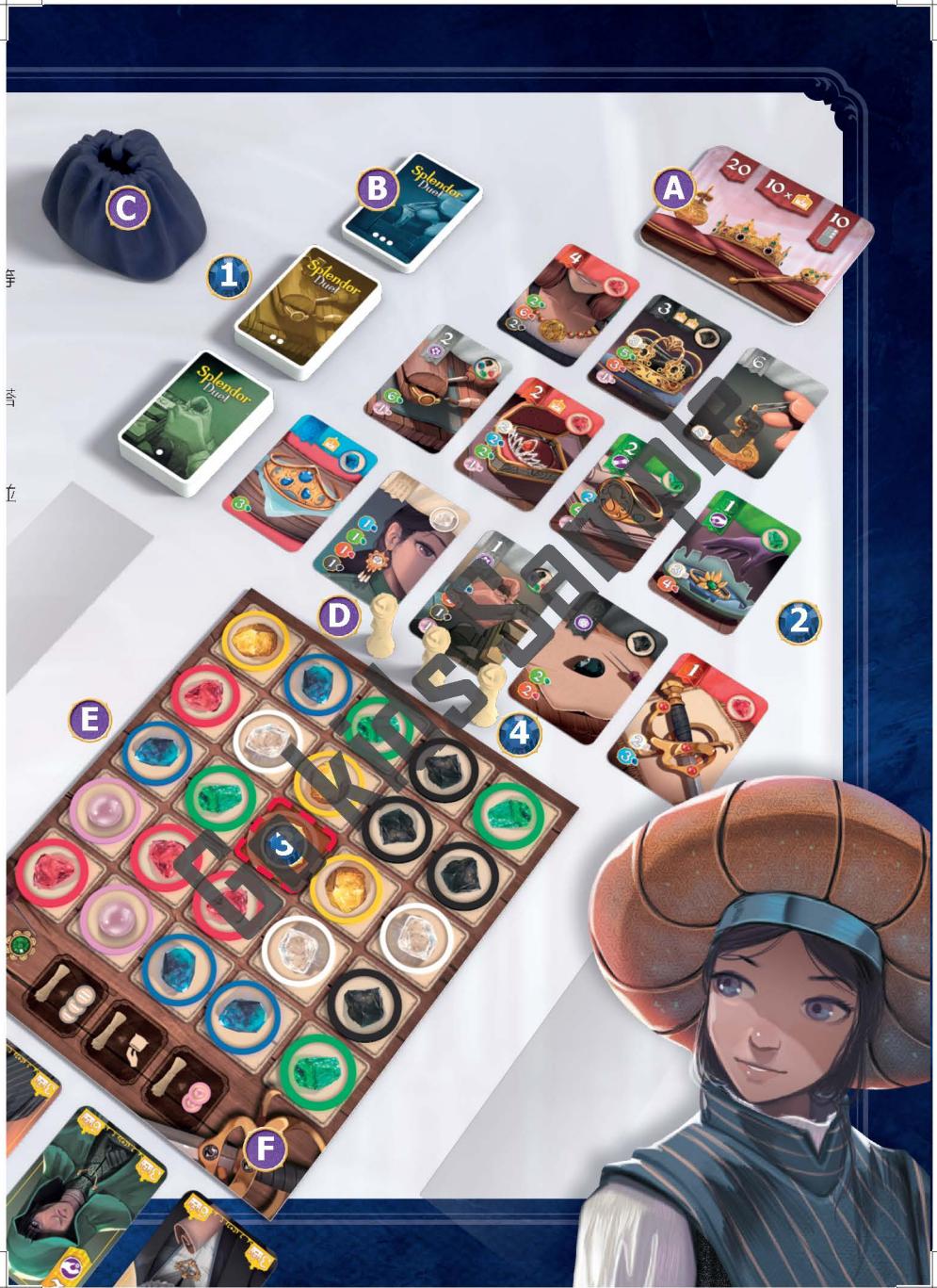
2

遊戲設置

照以下順序設置：

- 1** 將三疊珠寶卡各自洗牌，排成一列，依等級高低排列，等級1在最底下。
- 2** 翻牌：等級3-3張卡(●●●)，等級2-4張卡(●●●)，等級1-5張卡(●●●●)排列成一個金字塔形狀，在勝利版塊下方。
- 3** 將版圖放置在此金字塔下方並隨機放置25個指示物在上面，從正中央格子開始並依版圖上的螺旋方向放置。
- 4** 將1個特權指示物放置在版圖上方。
- 5** 將4張皇室卡牌放置在版圖下方。
- 6** 隨機選擇一個起始玩家。
他的對手拿取1個特權指示物並放置在自己面前。





遊戲瀏覽

每個玩家輪流執行回合，直到遊戲結束條件被觸發。

輪到你時，你從版圖上拿取指示物或者使用你擁有的指示物購買珠寶卡，賺取勝利所需的聲望點數與王冠數。這些卡也提供了特殊能力與紅利點數，減少接下來獲得珠寶卡的費用。

獲勝的條件是你必須完成勝利板塊上三個條件的其中之一。

玩家回合

輪到你時，兩個選擇性行動中你可以選擇不執行、執行其中之一或者都執行（但需依照順序）。再來你必須執行一個強制性行動。

選擇性行動

1-使用特權

將1個或更多的特權指示物放回版圖上所示的位置。每放回1個特權指示物，你就選擇從版圖拿取1個寶石或珍珠指示物。**此行動無法拿取黃金指示物。**

你的指示物必須公開可見。我們建議將它們依顏色各分成一堆。

2-補充遊戲版圖

如果抽袋已經空了你不能執行此行動。將抽袋內指示物洗混後將指示物放置在空格上，從正中央空格開始，依照版圖上的螺旋方向直到抽袋沒有指示物。**接著，你的對手拿取一個特權指示物。**



重點：在遊戲中，如果你必須拿取1個特權指示物，而在版圖上並沒有，改從你的對手拿取1個。如果你已經擁有3個特權指示物，則無法再拿取。

強制性行動

你必須執行三個行動中的其中之一：

- 最多拿取3個指示物
- 拿取1個黃金指示物並保留1張珠寶卡
- 購買1張珠寶卡

特殊情況：如果你無法執行任何強制性動作，你必須在你執行強制性行動前先執行一個「補充遊戲版圖」選擇性行動。

● 最多拿取3個指示物

最多從版圖拿取3個相鄰的寶石和/或珍珠指示物。指示物們必須是連續的水平、垂直或者對角線。你也可以只拿取2個相鄰指示物或1個指示物。**此行動無法拿取黃金指示物。**



例如：你可以拿取綠色標示裡的任何一組指示物。反之，你無法拿取紅色標示裡的任何指示物：其中垂直組合有1個黃金指示物在中間，另一個水平組合中間有個空格。

如果你執行此行動拿取了**3個相同顏色的指示物**或**2個珍珠指示物**，你的對手拿取**1個特權指示物**。



● 拿取1個黃金指示物並保留1張珠寶卡

如果在版圖上沒有黃金指示物，或者你已保留了3張珠寶卡時，你無法執行此行動。

首先，你從版圖拿取1個黃金指示物，然後你必須：

從金字塔中拿取1張珠寶卡

或

從三疊珠寶卡其中一疊頂端抽出1張卡 (●:● ●:● ●)。

你無法保留超過3張卡，保留的卡無須展示給對手（可正面朝下放置於你前面或者拿在手上）。你可以隨時查看你保留的卡。

這個動作是唯一拿取黃金指示物的方法。保留的卡就跟金字塔內那些卡一樣，直到它們被購買前都是沒有效果的。當遊戲結束時擁有保留卡是不會扣分的。

當你從金字塔保留1張卡後，從對應牌庫補充1張，正面朝上放置。如果對應牌庫已經空了，就無須再補充。

● 購買1張珠寶卡

從金字塔或從你保留的卡挑選1張卡，支付該卡費用（標示在卡左下角），並將該卡面朝上放置在你前面。

黃金指示物是萬用的可以代替任何寶石或珍珠指示物。

將用來支付的指示物放回抽袋內。

一旦被購買，珠寶卡會提供你紅利點數，標示在卡右上角。

每個紅利點數都將減少未來購買的珠寶卡費用。

舉例來說，藉由購買了右側的珠寶卡，你未來購買的每張珠寶卡費用都減少1個綠色寶石。 費用

有些珠寶卡有2個紅利點數，因此會提供你2個珠寶指示物的減免。



擁有足夠的紅利點數可能將珠寶卡費用降到0個指示物即可購買。卡的費用不能降低至0以下，這表示在你購買珠寶卡時無法獲得指示物。

遊戲裡沒有珍珠紅利點數。

將你所購買的卡放置在你面前，依顏色分類。可以覆蓋卡牌來節省空間。然而，卡的頂端(標示分數，王冠和紅利點數的區域)必須保持公開。



例如：茉莉有6點紅利點數(3點紅色，2點藍色和1點綠色)。她要購買白色卡，花費為3個藍色，5點紅色，3個黑色和1個珍珠。由於她的紅利點數，她只需要花費1個藍色，2個紅色，3個黑色和1個珍珠來購買該卡。她將花費的指示物放回抽袋內。

當你從金字塔購買了1張卡，從對應牌庫補充1張，正面朝上放置。

卡牌能力

如果你購買的卡牌帶有能力，立即結算該卡效果。

- ⟳：當此回合結束立即再執行一個回合。
 - ⌚：將此卡覆蓋在1張有紅利點數的珠寶卡上（詳情見右側）。
將此卡的⌚紅利點數視為與已覆蓋的卡牌相同顏色。
- 如果你沒有任何已購買且有紅利點數的珠寶卡，你無法購買此卡。
- 🌐：從版圖拿取與此卡上顏色相符的1個指示物。如果版圖上已沒有相符指示物，忽略此效果。
 - 👑：拿取1個特權指示物。如版圖上並沒有，改從你的對手拿取1個。
 - 💎：從你的對手拿取1個寶石或珍珠指示物。如果你的對手沒有這些指示物，忽略此效果。你無法從你的對手拿取黃金指示物。



王冠



有些珠寶卡上側標示1個或更多王冠。

- 當你獲得第3個皇冠時，拿取1張可獲取的皇室卡且結算該卡能力。
- 當你獲得第6個皇冠時，拿取1張可獲取的皇室卡且結算該卡能力。

拿取1張皇室卡不視為一個行動。將拿取的皇室卡放置在你的珠寶卡一旁。





舉例：由於購買了白色卡，茱莉獲得她的第3個皇冠，讓她能拿取1張可獲取的皇室卡。該卡給予她1個特權指示物和2點聲望點數。

『(+)』 玩家回合結束

當你完成你的強制性行動，計算你的指示物（寶石，珍珠和黃金）。如果你有超過10個指示物，你必須棄掉到剩下10個。選擇要棄掉哪些並放回抽袋。

最後，檢查你是否達成三個勝利條件的其中之一。如果有，你獲得勝利！反之，對手回合開始。

勝利條件

如果你在你的回合結束時達成一個或更多的勝利條件，遊戲立即結束。

- ① 如果你有20點或更多的聲望點數，你獲得勝利！
- ② 如果你有10個或更多皇冠，你獲得勝利！
- ③ 如果你有10點或更多的聲望點數在相同顏色的珠寶卡上，你獲得勝利！一張寶石卡被視為與同組的珠寶卡相同顏色（請見右側範例）。



提醒

- 隨機選擇一名起始玩家：他的對手拿取1個特權指示物。
- 當你必須拿取1個特權指示物，但是版圖上沒有可拿取的，從你的對手拿取1個。
- 黃金指示物是萬用的，可以代替任何寶石或珍珠指示物。
- 「拿取1個黃金指示物並保留1張珠寶卡」是唯一拿取黃金指示物的方法。
- 如果在版圖上沒有黃金指示物，或者你已保留了3張珠寶卡時，你無法執行「拿取1個黃金指示物並保留1張珠寶卡」行動。
- 當遊戲結束時擁有保留卡是不會扣分的。
- 如果你沒有任何已購買且有紅利點數的珠寶卡，你無法購買1張珠寶卡。
- 在你的回合中時你可以擁有超過10個指示物，但在回合結束時必須棄至10個。
- 當你達成一個或更多的勝利條件，遊戲立即結束，你獲得勝利！

遊戲繪圖：DAVIDE TOSELLO



義大利籍，Davide Tosello 出生於1978年，從小就喜愛繪畫。由於參與了許多的合作案子，讓他有機會能畫出如此細緻的風格，讓他成為近乎完美的藝術家之一。從素描、繪畫到彩繪，他從不忽略任何微小細節。他是個完美主義者，不論是風格、清新度與現代感，都迅速地吸引了國際市場的目光。從電玩界轉戰桌遊界後，他的專業能力更是達到成熟階段。也繪製了許多有名的遊戲，包括創世神界(SPACE Cowboys出版)、維多利亞魔盜團、妖精傳奇旅店與第二版的諾丁漢警長(CoolMiniOrNot 出版)。

他是一名作家、漫畫家和「Blue in the Land of Dreams」三部曲的調色師，在法國由 Éditions Glénat/Vent d’Ouest 所出版，於2020年翻譯成義大利文並在義大利販售（「BLUE nella Terra dei Sogni」-Edizioni Star Comics）。所以，可想而知當 Davide Tosello 沒有接工作時在做什麼，很簡單！他試著從一千零一個故事中找一個他想做的。

遊戲設計：MARC ANDRÉ



在我早期童年生活我就對遊戲充滿熱情，也從中找到設計的樂趣，更確切來說，14歲開始我也試著改良遊戲。這是我覺得最能表現我創意的方法。然而，真的涉入遊戲設計卻花費了我幾十年。終於，在2014年，璀璨寶石的成功讓我成為一個專業的遊戲設計者。璀璨寶石雙人版是在璀璨寶石城市擴充和璀璨寶石漫威之後，璀璨寶石系列最新作品。受到另一位設計者的啓發，一位特別地喜愛雙人遊戲的人，我邀請了我的朋友 Bruno Cathala 加入這趟華麗的冒險。

我感謝 Bruno 出的主意和他堅定不移的熱情。我也要感謝 SPACE Cowboys 工作室的 François Doucet 與 Maxence Failempin，他們對璀璨寶石雙人版的發展由始至終的專業與支持。最後我要感謝世界各地偉大的玩家们分享了他們的激情與熱情，讓我能全然投入這遊戲。

遊戲設計：BRUNO CATHALA



2002：發表了我的第一個桌遊 – 嘿，那是個兩人遊戲！
2022：發佈了璀璨寶石雙人版 (Marc, 感謝你的邀約)
嘿，又是個兩人遊戲！
20年來創作許多樂趣，過程中也曾產生懷疑，卻也同樣帶來許多希望，但我的初心就是：順從我的願望與熱情。在我當下想玩的遊戲上努力並分享給更多的人們。

對我來說情況還不錯（共出版了開膛手傑克，圓桌武士，諸神之戰，五大部落，多米諾王國，七大奇蹟對決，只列出小部分的作品）。

中文化翻譯：Guti 中文化校稿：James Wu
中文化平面設計 / LOGO設計：Gru.Tsow
所有中文翻譯文字、排版均為艾踢魔袋臺灣有限公司所有，翻印必究。

Splendor Duel is published by Asmodee Group - SPACE Cowboys 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2022 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Get the latest news about Splendor Duel and SPACE Cowboys at www.spacecowboys.fr, SpaceCowboysFR, space_cowboys_officiel, and SpaceCowboys1.

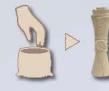


玩家幫助

1-選擇性行動：

- 支付1個特權指示物：拿取1個非黃金指示物。

- 補充遊戲版圖上的空格。你的對手拿取1個特權指示物。



2-以下的其中一項強制性行動：

- 最多從版圖拿取3個相鄰的非黃金指示物，指示物必須是連續的水平、垂直或者對角線。

如果拿取的3個指示物是完全相同的或其中有2個珍珠指示物，你的對手拿取1個特權指示物。



- 拿取1個黃金指示物並保留1張卡。如果在版圖上沒有黃金指示物，或者你已保留了3張珠寶卡時，你無法執行此行動。

- 從金字塔或保留卡中購買1張卡：支付花費前，先扣除已獲得的紅利點數。

3-當獲得1張新卡時，結算該卡能力，如果有的話。

- 再執行一個回合。

- 拿取1個特權指示物。

- 從版圖拿取1個與此卡顏色相同的指示物。

- 從你的對手拿取1個非黃金指示物。

- 複製1張之前購買的珠寶卡上的紅利點數顏色。

4-第3個或第6個皇冠：拿取1張皇室卡。

5-回合結束時有10個指示物的限制。

6-遊戲結束與獲勝

- 20點或更多的聲望點數或
- 10個或更多皇冠或
- 10點或更多的聲望點數在相同顏色的珠寶卡上。



在我們的兩人遊戲裡挖掘更多遊戲內容吧！



新版齋普爾

曾榮獲國際10個獎項與提名的
經典兩人遊戲，新美術改版再升級！