

# Splendor™





En Splendor: Marvel, estás al mando de un equipo de superhéroes que intenta evitar que Thanos recolecte las piedras del Infinito. ¡Reúne a un equipo poderoso, adquiere ubicaciones icónicas y obtén suficientes Puntos del Infinito para reclamar el Guantelete!

## CONTENIDO

### 39 Fichas de Piedras del Infinito



**7 MENTE**  
Fichas  
(Amarillo)



**7 PODER**  
Fichas  
(Purpura)



**7 ESPACIO**  
Fichas  
(Azul)



**7 REALIDAD**  
Fichas  
(Rojo)



**7 ALMA**  
Fichas  
(Naranja)



**4 TIEMPO**  
Fichas  
(Verde)



**5 S.H.I.E.L.D.**  
Fichas (Gris)

### 90 Cartas de Personaje



40 Cartas  
de Nivel 1

30 Cartas  
de Nivel 2

20 Cartas  
de Nivel 3

### 6 Losetas

4 Losetas de Ubicación (doble lado)



1 Loseta de Guantelete del Infinito



1 Loseta de Ensamble de Vengadores



## CONFIGURACIÓN

- 1 Separa las cartas de personaje por su nivel y baraja cada mazo, por separado. Luego colóquelos boca abajo en una columna en el medio del área de juego con las tarjetas de nivel 1 en la parte inferior, seguidas de las tarjetas de nivel 2 y, finalmente, las tarjetas de nivel 3 en la parte superior.
- 2 Reparte 4 cartas de cada nivel y colócalas a la derecha de sus respectivos mazos.
- 3 Selecciona un número de fichas de ubicación al azar igual al número de jugadores. Colóquelos con un lado aleatorio hacia arriba sobre el Tarjetas de personaje. Devuelve los mosaicos restantes a la caja.
- 4 Coloca la loseta Guantelete del infinito y la loseta Ebsamblar Vengadores encima de las ubicaciones.
- 5 Coloque las fichas de S.H.I.E.L.D. junto a las ubicaciones. Coloque las 4 fichas verdes en una pila cerca de la loseta del Guantelete del Infinito
- 6 Finalmente, coloca las 5 pilas de fichas de Piedras del Infinito restantes (ordenadas por color) al alcance de todos los jugadores



### Cambios de Disposición para juegos de 2 o 3 jugadores

#### Con 2 Jugadores

- Elimina 3 fichas amarillas, rojas, naranjas, azules y moradas
- Retire 2 fichas verdes.
- Quédate con las 5 fichas grises.
- Selecciona 2 fichas de ubicación al azar.

#### Con 3 Jugadores

- Elimine 2 fichas amarillas, rojas, naranjas, azules y moradas
- Retire 1 ficha verde,
- Quédate con las 5 fichas grises.
- Seleccione 3 fichas de ubicación al azar.



## Información general del juego

Durante el juego, los jugadores recolectan fichas. Con estas fichas, reclutan cartas de Personaje, que valen Infinity Points y / o proporcionan una bonificación. Estas bonificaciones permiten a los jugadores reclutar cartas de personaje posteriores con un descuento. Cuando un jugador tiene suficientes bonificaciones, inmediatamente toma la Ubicación correspondiente (también vale Infinity Points). Una vez que un jugador cumple con las condiciones para el Infinity Gauntlet, activa el final del juego y se determina el ganador.

## CÓMO SE JUEGA

Empieza el jugador más joven. El juego continúa en el sentido horario. En su turno, un jugador debe realizar una de las siguientes cuatro acciones:

- Coge 3 fichas de 3 colores diferentes. No puedes tomar una gris o una ficha verde con esta acción. Si no quedan suficientes fichas para tomar 3 de diferentes colores, puede tomar 2 fichas de diferentes colores (o incluso 1 ficha).
- Coge 2 fichas del mismo color.

**Esta acción solo se puede realizar si hay al menos 4 fichas disponibles en ese color antes de tomar las 2 fichas**

No puedes tomar fichas grises o verdes con esta acción.

- Reserva 1 carta de Personaje y coge 1 Ficha S.H.I.E.L.D. (gris).
- Recluta 1 carta de Personaje boca arriba del área de la mitad del juego, o una que hayas reservado previamente

### Límite de Pozo de Fichas

Todos los jugadores deberían poder ver el número y los colores de las fichas que cada jugador tiene en todo momento. Durante su turno, un jugador puede tener cualquier número de fichas en su poder.

**Al final del turno de un jugador, no puede quedarse con más de 10 fichas en total (de todos los colores, incluidos gris y verde).** Si tienen más de 10, deben devolver las fichas (de su elección) al centro del área de juego hasta que queden 10 restantes.

**Nota:** las fichas verdes deben conservarse y no se pueden devolver.

### CARTAS DE PERSONAJE

Las cartas de personaje se obtienen del medio del área de juego. Cada tarjeta muestra el costo, en fichas, para reclutar la tarjeta, la bonificación que proporciona y los Puntos del Infinito (si corresponde) que vale

#### Reservando una Carta de Personaje

Para reservar una carta de Personaje, un jugador toma un personaje boca arriba del centro del área de juego o roba la carta superior de uno de los tres mazos sin mostrársela a los otros jugadores. El jugador luego toma una ficha de S.H.I.E.L.D.

Las cartas reservadas permanecen en la mano y no se pueden descartar. Los jugadores no pueden tener más de 3 cartas reservadas en la mano, y la única forma de quitar una carta de su mano es reclutarla (ver más abajo). Reservar una tarjeta es la única forma de obtener una ficha S.H.I.E.L.D.

Si no quedan fichas grises, aún puede reservar una carta, pero no obtendrá una ficha gris. Tener una o más cartas reservadas en la mano cuando finaliza el juego no incurre en penalización.

#### Reclutando un Personaje

Un jugador puede reclutar una de las cartas de Personaje boca arriba en el medio del área de juego o una carta en su mano que estaba reservada en un turno anterior. Para reclutar una carta de Personaje, un jugador debe gastar las fichas que se muestran en esa carta.

Una ficha gris puede reemplazar cualquier color. Las fichas gastadas (incluidas las de S.H.I.E.L.D. (grises)) se devuelven al centro del área de juego.

**Ejemplo:** Paul quiere reclutar esta carta. Debe gastar 2 fichas amarillas, 4 fichas azules y 1 ficha morada. Obtiene 2 Puntos del infinito y 1 bonificación roja.



Cada jugador debe colocar sus cartas en columnas distintas ordenadas por color para que se puedan ver sus bonificaciones, valores de Puntos del Infinito y etiquetas de Vengadores.



**Importante:** Cuando se recluta o reserva una carta de Personaje del medio del área de juego, debe ser reemplazada inmediatamente por una carta del mismo nivel. En todo momento durante el juego, debe haber 4 cartas boca arriba de cada nivel (a menos que el mazo en cuestión esté agotado, en cuyo caso los espacios permanecen vacíos).

### Bonuses

Las bonificaciones que un jugador recibe de las cartas de personaje reclutadas en turnos anteriores proporcionan descuentos al reclutar nuevas cartas. Cada bonificación de un color determinado equivale a una ficha de ese color.

Si un jugador tiene suficientes cartas de Personaje (y por lo tanto bonificaciones), puede incluso reclutar una carta sin gastar ninguna ficha.

**Ejemplo:** Hannah tiene dos bonificaciones: 1 amarilla y 1 roja. También le queda 1 ficha roja. Quiere reclutar a Rocket. Su costo es 1 amarilla y 2 rojas. Gracias a sus bonificaciones, solo gasta 1 ficha roja, y Rocket ahora es suyo.





## Losetas de localización

Al final de su turno, un jugador debe verificar las fichas de Ubicación en el medio del área de juego. Si tienen la cantidad requerida y los tipos de bonificaciones (las fichas no se tienen en cuenta) que se muestran en esa loseta de Ubicación, deben tomar esa loseta, colocarla frente a ellos y ganar los 3 Puntos Infinitos representados en la loseta. Tomar una ubicación no se considera una acción. No es necesario tener una ubicación para ganar el juego. Un jugador no puede elegir más de una Ubicación por turno. Si un jugador tiene suficientes bonificaciones para tomar más de una ubicación al final de su turno, elige la ubicación que toma.

**Ejemplo:** si Peter tiene suficientes cartas de Personaje para tener 3 bonificaciones Amarillas, 3 Bonificaciones Azules y 3 Bonificaciones Rojas, entonces automáticamente toma la ficha de Ubicación correspondiente y gana 3 Puntos de Infinitos



## La Piedra del Tiempo

La Piedra Infinita Verde es especial. Los jugadores necesitan una para completar el conjunto de piedras. Todos los personajes de nivel 3 muestran el icono. Un jugador toma una ficha verde cuando recluta a su primer personaje con tal icono. Ningún jugador puede tener más de 1 ficha verde en su área de juego.



## La loseta de Ensamble de Vengadores

Algunas tarjetas muestran 1 o 2 etiquetas de los Vengadores. El primer jugador que obtenga al menos 3 de estas etiquetas, automáticamente toma la loseta de Ensamble de Vengadores, que vale 3 Puntos del Infinito. Esto no se considera una acción. Si otro jugador obtiene más etiquetas de los Vengadores, se la quitan (junto con sus 3 Puntos del Infinito) al jugador que las posee

**Ejemplo:** Hannah tiene un total de 4 etiquetas de los Vengadores en sus tarjetas y es propietaria de la loseta de Ensamblar Vengadores. Julian tiene 3 etiquetas y recluta a Wasp que tiene 1 etiqueta. Como eso es un empate, Hannah se queda con el mosaico de Avengers Assemble. Luego, Peter, que también posee 3 etiquetas, obtiene Capitán América (y 2 etiquetas). Como ahora tiene 5 etiquetas, le quita la ficha a Hannah.

La loseta de ensamble de Vengadores se puede pasar de un jugador a otro varias veces durante el juego. No es necesario tener el mosaico de Ensamble de Vengadores para ganar el juego.



# GANANDO EL JUEGO

## Final del Juego

Cuando un jugador tiene al menos **16 Infinity Points Y 1 bonificación de cada color Y 1 ficha Verde**, cumple con las condiciones para armar el Guantelete del Infinito y activa el final del juego.

**Ejemplo:**



Completa la ronda actual para que cada jugador haya jugado el mismo número de turnos. Si el jugador que cumple las condiciones del Guantelete del Infinito es el último en jugar en la ronda, gana inmediatamente. Si ningún otro jugador ha cumplido las condiciones para montar el Guantelete del Infinito al final de la ronda final, el jugador que cumpla las condiciones gana.

Si varios jugadores cumplen las condiciones para el Guantelete del Infinito, el jugador con más Puntos del infinito **entre ellos** es el ganador. Si todavía hay un empate y uno de los jugadores empatados es dueño de la loseta de Vengadores, ese jugador gana. Si ninguno de los jugadores empatados posee la loseta de Avenger y tienen la misma cantidad de Puntos del Infinito, el jugador que tenga menos cartas de Personaje **entre ellos** gana. Si aún hay empate, comparten victoria

**Regla especial:** si un jugador activa el final del juego Y luego pierde la loseta de Vengadores, puede caer debajo de los 16 Puntos del Infinito requeridos para el Guantelete. **En ese caso, el juego continúa.** Aún puede terminar en la misma ronda si otro jugador cumple las condiciones requeridas.

© MARVEL

A game designed by Marc André • Published by JD Éditions • Edited by **GAMING RULES!** • Development by François Doucet  
SPACE Cowboys 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France • © 2020 SPACE Cowboys.

All rights reserved. [www.spacecowboys.us](http://www.spacecowboys.us) •

Visit us on [f](https://www.facebook.com/SpaceCowboysUS) @SpaceCowboysUS [i](https://www.instagram.com/SpaceCowboysUS) @SpaceCowboysUS and [y](https://www.youtube.com/SpaceCowboysUS) spacecowboysus

