



Rulebook

Splendor

번역 : 디리에

편집 : 프리빈

배포사이트 : boardlife.co.kr

오타/오역 신고 : boardlife.co.kr 쪽지 및 해당 자료실 댓글

스플렌더에서, 당신은 르네상스 시대의 부유한 상인의 역할을 맡게됩니다.
당신은 광산, 운송 수단, 원석을 아름다운 보석으로 세공해 줄 장인을 얻기 위해
당신의 자원을 사용하게 될 것입니다.

내용물

40 토큰들



7 에메랄드
토큰들
(녹색)



7 다이아몬드
토큰들
(흰색)



7 사파이어
토큰들
(녹색)



7 오톤스
토큰들
(검정색)



7 루비
토큰들
(빨간색)



5 금 조커
토큰들
(노랑색)

90 발전 카드들



10 귀족 타일들



게임 준비

각각의 개발 카드팩 별로 섞은 후 해당 팩들을 아래에서부터 위로
오름차순이 되도록 테이블 중앙에 열을 형성하여 배치합니다.
(0;00;000).

그런 뒤 각 레벨에서 4장의 카드를 공개합니다.

귀족 타일들을 섞어 플레이어수에 하나를 추가한 개수만의 귀족타일을
공개합니다.(예: 4인 플레이 게임에서 5개의 타일이 사용됩니다.)

남겨진 귀족타일들은 게임에서 제거합니다; 제거된 타일들은 게임 중
사용되지 않을 것입니다. 마지막으로, 6개의 더미(색상별로 정렬)로
분류된 토큰들을 플레이어들이 닿는 곳에 배치합니다.



2인 또는 3인 플레이어 게임

2인 플레이어 게임시

각 색상의 보석마다 3개의 토큰을 제거합니다.(남아있는
각각의 보석은 오직 4개가 있어야 합니다.)

금은 만지지 마십시오.

3개의 귀족 타일들을 공개합니다.

3인 플레이어 게임시

각 색상의 보석마다 2개의 토큰을 제거합니다.(남아있는
각각의 보석은 오직 5개가 있어야 합니다.)

금은 만지지 마십시오.

4개의 귀족 타일들을 공개합니다.

다른 변경 사항은 없습니다.

게임 개요

게임 중에 플레이어들은 보석과 금 토큰들을 가져갑니다. 이 토큰들을 가지고, 그들은 명성 포인트 그리고/또는 보너스를 주는 개발 카드들을 구입할 수 있습니다. 이 보너스들은 플레이어들이 이후의 개발 카드를 구입할 때 적은 비용으로 구입이 가능하게 해줍니다. 어느 한 플레이어가 충분한 보너스가 있을 때, 즉시 귀족의 방문을 받습니다. (귀족 역시 명성 포인트가 존재합니다.)
어느 플레이어가 15 명성 포인트에 도달하면, 현재 라운드가 끝나고 가장 많은 명성 포인트를 가진 플레이어가 승리자가 됩니다.

개발 카드들

명성포인트로 승리하기 위해서는, 플레이어는 반드시 개발 카드를 구입해야만 합니다. 이 카드들은 테이블 중앙에 깔려있으며, 게임을 진행하는 동안 모든 플레이어들이 구입할 수 있습니다.

손에 들고있는 개발카드들은 게임 내내 보유하는 카드들입니다. 손에 들고 있는 개발카드들은 그 카드를 들고 있는 플레이어들만이 구입할 수 있습니다.

이 카드를 구입한 플레이어는 ④ 명성 포인트를 얻습니다. 이 카드를 소유한 플레이어는 파란색(사파이어) 보너스의 혜택을 받을 수 있습니다. 이 카드를 구입하려면 파란색 토큰 3개, 검정색 토큰 3개, 흰색 토큰 6개를 지불해야만 합니다.



귀족 타일들

귀족타일들은 테이블 중앙에서 확인할 수 있습니다. 자신의 차례 종료 후, 해당 플레이어가 요구되는 양의 보너스(정확히 일치해도)를 가지고 있다면 자동으로 귀족이 방문하여 그에 일치하는 귀족타일을 받습니다.

플레이어는 귀족의 방문을 거부 할 수 없습니다.

귀족을 받는 것은 행동에 포함되지 않습니다. 각 귀족 타일은 3 명성 포인트의 가치를 가지지만, 차례마다 단 하나의 타일만을 가질 수 있습니다.

이 귀족 타일을 얻은 플레이어는 3 명성 포인트를 얻습니다. 만약 플레이어가 3 파란색 보너스, 3 녹색 보너스, 3 흰색 보너스 만큼의 충분한 개발 카드를 가지고 있다면, 해당 플레이어에게 자동으로 귀족이 방문하여 타일을 받습니다.



게임 규칙

가장 어린 플레이어부터 시작합니다. 그뒤 시계방향으로 진행합니다. 자신의 차례가 되면, 아래의 4가지 액션들 중 반드시 하나를 선택하여 수행해야 합니다.

- 서로 다른 색의 보석 토큰 3개 가져가기.
- 같은 색의 보석 토큰 2개 가져가기.
이 액션은 같은 색 보석 토큰 2개를 가져간 뒤에도 그 보석 토큰이 적어도 4개가 남아야만 할 수 있습니다.
- 개발 카드 1장 예약하고 금 토큰 (조커) 1개 가져가기.
- 테이블 중앙에 공개된 개발 카드 1장을 구입하거나 이전에 예약한 개발 카드 1장 구입하기.

토큰 선택하기

플레이어는 자신의 차례 끝에 10개보다 많은 토큰을 가질 수 없습니다. (조커 포함.) 만약 많다면, 오직 10개가 될때까지 반납해야 합니다.

해당 플레이어는 전부 또는 일부를 반환할 수 있습니다.

반드시 자신이 가진 토큰들은 언제나 모든 플레이어들이 볼 수 있어야 합니다.

알림 : 같은 색의 보석 토큰 2개를 가져갈 때는 가져간 후 그 보석 토큰이 적어도 4개 남아있어야 합니다.

개발 카드 예약하기

테이블 중앙에 공개되어있는 카드들 중 하나를 예약하거나, (자신의 운이 좋다 느껴진다면)세개의 텍중(레벨 O;OO;OOO) 중 하나의 맨 윗 카드를 다른 플레이어들에게 보여주지 않고 예약할 수 있습니다. 예약된 카드들은 손에 들고 있고 버려질 수 없습니다.

플레이어들은 손에 3장 보다 많은 카드를 예약하여 들 수 없으며, 들고있는 카드를 제거하는 유일한 방법은 카드를 구입하는 것입니다. (아래를 보세요). 카드 예약하기는 금 토큰(조커)를 얻을 수 있는 유일한 방법입니다. 테이블 가운데에 금이 남아있지 않아도 카드 예약은 할 수 있지만, 금을 받을 순 없습니다.

개발 카드 구입하기

카드를 구입하기 위해서, 플레이어는 카드에 표시된 만큼의 토큰을 지불해야합니다. 가져온 조커 토큰은 어떤 색의 토큰으로도 대체하여 지불할 수 있습니다. 지불한 토큰(조커 포함)은 테이블 가운데로 돌려놓습니다.

플레이어는 테이블 가운데에 공개되어있는 카드들 중 하나를 구매하거나 또는 이전 차례에 손에 들고있던 예약한 카드를 구입할 수 있습니다.

각 플레이어는 구입한 카드들을 색깔별로 구분해서 각각의 색깔 카드에 그려진 보너스와 명성 포인트가 보이도록 세로로 겹쳐둡니다.

각 카드에 의해 받게되는 보너스와 명성 포인트는 항상 모두가 볼 수 있어야 합니다.



중요 : 테이블 중앙에 있는 개발 카드 하나가 구입되거나 예약되면, 즉시 같은 레벨의 카드 텍에서 한 장을 채워 넣습니다.

게임 내내 언제든지, 각 레벨 별로 4장의 카드가 공개되어 있어야 합니다. (텍이 떨어져서 4장을 공개할 수 없는 경우는 그대로 둡니다).

보너스

이전에 구입한 개발 카드는 새로운 카드들을 구입할 때 할인 보너스를 제공합니다. 카드에 그려진 각각의 보너스 색깔 하나당 해당 토큰 하나와 동일합니다. 그러므로, 2개의 파란색 보너스를 가지고 있는 플레이어가 파란색 토큰 2개와 녹색 토큰 1개를 비용으로 하는 카드의 구입을 원할 경우 1개의 녹색 토큰만 지불하면 됩니다. 만약 개발 카드(보너스)를 충분히 가지고 있는 플레이어라면, 심지어 어떠한 토큰도 사용하지 않고 카드를 구입할 수 있습니다.

귀족

자신의 턴 끝에, 각 플레이어는 귀족 타일 중 하나의 방문을 받는지에 대한 유무를 확인하기 위해 귀족 타일들을 확인합니다.

귀족 타일에 그려진 보너스의 종류와 수량이 동일(적어도)하거나 그 이상이어야 귀족이 방문하게 됩니다.

방문은 액션이 아니기 때문에 절대로 거절할 수 없습니다.

만약 자신의 턴 끝에 2명 이상의 귀족이 방문하게 될 경우 하나의 귀족만 선택해서 받아들일 수 있습니다.

획득한 타일은 자신의 앞에 공개해둡니다.

게임 종료

한명의 플레이어가 15 명성 포인트에 도달하면, 각 플레이어들은 동등한 횟수의 차례를 가지도록 차례를 가진 후 현재 라운드를 완료합니다.

가장 높은 명성 포인트를 획득한 플레이어가 승리자가 됩니다. (귀족 타일도 합산하는 것을 잊지 마세요).

동률이라면 개발 카드를 적게 구입한 플레이어가 승리합니다.

The author: Marc André

Good-looking, tall, blond, athletic, Marc André has a godlike body worthy of a game designer. (Oh darn! They've stuck a picture in here! I'll have to find something else...) Born in 1967 (that's incredible, I'm as old as the Space Cowboys!), in the South of France, where children are forced to learn how to play chess as early as 4 years old. Actually, no, it's just that in my family, a playful mind is a way of life, or not, it's all in how you see it. I've thus grown up alongside thinking games as much as boardgames of all sizes and shapes, for players young and old. Then came the 80's and its revolution: roleplaying games which freed up imagination and creativity. It was a revelation! One day I'd make games too! I got on that right away, first with roleplaying games, then fighting games to play with my buddies, and finally, much later, boardgames. Now, Splendor is my second published game. How did I do it? Thanks to my super psychic hypnotic powers during important meetings (with Sébastien Pauchon and CROC). To finish, I'm dedicating this game to CROC who has my complete sympathy and consideration, to my wife and my son, who have all my love.



The artist: Pascal Quidault

«No, but really - what's your real job?»

Artist. A horrible job if there's one. Normally lost in worlds of Heroic Fantasy or Science Fiction for gaming platforms or literary ones, it was time for me to buy myself a conscience back. Born in 1976 (a wee lad in comparison). Quickly, the evidence of an age limit being required to stand the horrible working conditions among the Space Cowboys was discovered: humor, puns, centuries-old references, and even an honest and good camaraderie. Revolting. Using brushes and styluses for almost 10 years for various French and worldwide publishers, I also teach digital art to a youth looking to walk down this road to perdition. Accumulating the vices, I also play various sorts of games: boardgames, roleplaying, strategy, wargames... The possibility to collaborate on the first game by the Cowboys was thus the fruit of an intense debate which lasted a few microseconds. Much thanks to Philippe Mouret and the Space Cowboys team for their confidence and their patience, as well as Splendor's daddy: Marc André.

I'll finish by admitting a terrible secret: I've played Splendor and I loved it. My soul is definitely lost.

Translation: Eric Harlaux
Revision: Eric Franklin

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

© 2014 SPACE Cowboys. All rights reserved

www.spacecowboys.fr

