



Splendor™



MARVEL



В Splendor: Marvel вы возглавляете команду супергероев, которые пытаются помешать Таносу собирать Камни бесконечности. Соберите мощную команду, заполучите культовые локации и наберите достаточно очков бесконечности, чтобы забрать Перчатку!

СОДЕРЖАНИЕ

39 жетонов Камня Бесконечности



5 ЩИТ

Жетоны (Серые)

90 карт персонажей

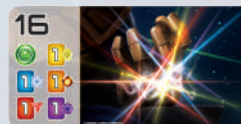


66 Tiles

4 плитки локаций (двусторонние)



1 Плитка Перчатки Бесконечности



1 Мстители собирают плитку



НАСТРОЙКА ИГРЫ

- 1 Разделите карты персонажей по их уровню и перемешайте каждую колоду отдельно. Затем поместите их лицевой стороной вниз в столбец в центре игровой зоны так, чтобы карты уровня 1 внизу, затем карты уровня 2 и, наконец, карты уровня 3 вверху.
- 2 Раздайте по 4 карты каждого уровня и поместите их справа от соответствующих колод.
- 3 Выберите случайным образом количество плиток локаций, равное количеству игроков. Поместите их случайной стороной вверх над картами персонажей. Верните все оставшиеся плитки Локации в коробку. Поместите плитку Перчатки Бесконечности и плитку Мстителей над локациями.
- 4 Поместите жетоны ЩИТа рядом с локациями. Поместите 4 зеленых жетона в стопку рядом с плиткой Перчатки Бесконечности.
- 5 Наконец, поместите 5 оставшихся стопок жетонов Камня Бесконечности (отсортированных по цвету) в пределах досягаемости всех игроков.



Изменения настройки для игр на двоих и троих

С 2 игроками

- Удалите жетоны 3: желтый, красный, оранжевый, синий и фиолетовый.
- Удалите 2 зеленых жетона.
- Оставьте 5 серых жетонов.
- Выберите случайным образом 2 плитки локаций.

С 3 игроками

- Жетоны Remove2Yellow, Red, Orange, Blue иPurple.
- Удалите 1 зеленый жетон.
- Оставьте 5 серых жетонов.
- Выберите случайным образом 3 плитки локаций.

Обзор игры

Во время игры игроки собирают жетоны. С помощью этих жетонов они набирают карты персонажей, которые приносят очки бесконечности и / или дают бонус. Эти бонусы позволяют игрокам нанимать последующие карты Персонажей со скидкой. Когда у игрока достаточно бонусов, он немедленно выбирает соответствующую Локацию (также приносит очки Бесконечности). Как только игрок выполняет условия для Infinity Gauntlet, он запускает конец игры, и определяется победитель.

ГЕЙМПЛЕЙ

Самый молодой игрок начинает. Затем игра продолжается по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен выполнить одно из следующих четырех действий:

- Возьмите 3 жетона 3-х разных цветов. Этим действием вы не можете взять серый или зеленый жетон.

Если осталось недостаточно жетонов, чтобы взять 3 жетона разных цветов, вы можете взять 2 жетона разных цветов (или даже 1 жетон).

- Возьмите 2 жетона одного цвета.

Это действие может быть выполнено только в том случае, если до того, как вы возьмете 2 жетона, доступно как минимум 4 жетона этого цвета.

Вы не можете взять серые или зеленые жетоны этим действием.

- Зарезервируйте 1 карту персонажа и возьмите 1 жетон ЩИТА (серый).

- Возьмите 1 открытую карту персонажа из середины игровой зоны или ту, которую вы зарезервировали ранее.

Лимит пула токенов

Все игроки должны всегда видеть количество и цвет жетонов, которые есть у каждого игрока. Во время своего хода игрок может владеть любым количеством жетонов.

В конце хода игрока у него не может быть в общей сложности более 10 жетонов (всех цветов, включая серый и зеленый). Если у них больше 10, они должны вернуть жетоны (по своему выбору) в середину игровой зоны, пока у них не останется 10.

Заметка: Зеленые жетоны должны храниться и не подлежат возврату.

КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Карты персонажей набираются из середины игровой зоны. Каждая карта показывает в жетонах стоимость найма карты, бонус, который она дает, и очки бесконечности (если есть), которые она стоит.

Резервирование карты персонажа

Чтобы зарезервировать карту персонажа, игрок берет лицевого персонажа из середины игровой зоны или берет верхнюю карту из одной из трех колод, не показывая ее другим игрокам.

Затем игрок берет жетон SHIELD.

Зарезервированные карты хранятся в руке и не могут быть сброшены. У игроков не может быть более 3 зарезервированных карт в руке, и единственный способ вынуть карту из руки - это нанять ее (см. Ниже). Резервирование карты - единственный способ получить жетон SHIELD. Если не осталось серых жетонов, вы все равно можете зарезервировать карту, но серого жетона вы не получите. Наличие одной или нескольких зарезервированных карт в руке по окончании игры не влечет за собой штраф.

Набор карты персонажа

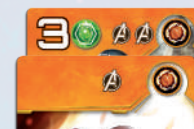
Игрок может взять одну из открытых карт Персонажей в середине игровой зоны или карту в руке, которая была зарезервирована на предыдущем ходу. Чтобы нанять карту Персонажа, игрок должен потратить жетоны, указанные на этой карте.

Серый жетон может заменить любой цвет. Потраченные жетоны (в том числе ЩИТ (Серые)) возвращаются в центр игровой зоны.

Пример: Пол хочет завербовать эту карту. Он должен потратить 2 желтых жетона, 4 синих жетона и 1 фиолетовый жетон. Он получает 2 очка бесконечности и 1 красный бонус.



Каждый игрок должен поместить свои карты в отдельные столбцы, отсортированные по цвету, чтобы можно было увидеть их бонусы, значения очков бесконечности и теги Мстителей.



Важный: Когда карта Персонажа из середины игровой зоны нанята или зарезервирована, она должна быть немедленно заменена картой того же уровня. В течение игры всегда должно быть по 4 открытые карты каждого уровня (если только рассматриваемая колода не истощены, и в этом случае пустые места остаются пустыми).

Бонусы

Бонусы, которые игрок получает от карт персонажей, набранных на предыдущих ходах, предоставляют скидки при наборе новых карт. Каждый бонус данного цвета эквивалентен жетону этого цвета. Если у игрока достаточно карт персонажей (и, следовательно, бонусов), он может даже нанять карту, не тратя никаких жетонов.

Зеленых бонусов нет, и зеленый жетон никогда не используется для набора карты.

Пример: У Ханни два бонуса: 1 желтый и 1 красный. У нее также остался 1 красный жетон. Она хочет нанять Ракету. Его стоимость - 1 желтый и 2 красных. Благодаря своим бонусам она тратит только 1 красный жетон, и Ракета теперь ее!



Плитки локаций

В конце своего хода игрок должен проверить плитки Локации в середине игровой зоны. Если у них есть необходимое количество и типы бонусов (жетоны не учитываются), показанные на этом тайле Локации, они должны взять этот тайл, поместить его перед собой и получить 3 Очка Бесконечности, изображенные на тайле. Выбор местоположения не считается действием.

Для победы в игре необязательно иметь локацию. Игрок не может брать более одной Локации за ход. Если у игрока достаточно бонусов, чтобы занять более одной Локации в конце своего хода, он выбирает Локацию, которую занимает.

Пример: Если у Питера достаточно карт Персонажей, чтобы иметь 3 желтых бонуса, 3 синих бонуса и 3 красных бонуса, он автоматически берет соответствующий тайл локации и получает 3 очка бесконечности.



Камень Времени

Зеленый камень бесконечности особенный. Игрокам нужен один для завершения набора камней. Все персонажи 3 уровня показывают иконку камня. Игрок берет зеленый жетон, когда набирает своего первого персонажа с таким значком. Ни один игрок не может иметь более 1 зеленого жетона в игровой зоне.



Мстители собирают плитку

Некоторые карты показывают 1 или 2 метки Мстителей. Первый игрок, получивший хотя бы 3 таких метки, автоматически берет плитку «Сборка Мстителей», которая стоит 3 балла бесконечности. Это не считается действием. Если другой игрок получит Больше Теги Мстителей, они берут его (вместе с его 3 очками бесконечности) у игрока, который в настоящее время владеет им.

Пример: У Ханны на картах всего 4 метки Мстителей, и ей принадлежит жетон Мстителей. У Джулиана 3 метки, и он нанимает Осу, у которой есть 1 метка. Поскольку это розыгрыш, Ханна сохраняет плитку «Сборка Мстителей». Затем Питер, у которого также есть 3 метки, получает Капитана Америку (и 2 метки). Поскольку теперь у него 5 тегов, он берет плитку у Ханны.

Плитку Собрания Мстителей можно передавать от одного игрока к другому несколько раз во время игры. Необязательно иметь плитку сборки Мстителей в игре.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Конец игры

Когда у игрока хотя бы **16 очков бесконечности И 1 бонус каждого цвета И 1 зеленый жетон**, они соответствуют условиям сборки Перчатки Бесконечности и запускают конец игры.

Пример:



Завершите текущий раунд, чтобы каждый игрок сыграл одинаковое количество ходов. Если игрок, отвечающий условиям Infinity Gauntlet, будет играть последним в раунде, он немедленно выигрывает. Если ни один другой игрок не выполнил условия сборки Перчатки Бесконечности в конце последнего раунда, игрок, отвечающий условиям, побеждает.

Если несколько игроков соответствуют условиям Перчатки бесконечности, игрок с наибольшим количеством очков бесконечности **из их** победитель. Если по-прежнему ничья и один из игроков владеет тайлом Мстителя, этот игрок побеждает. Если ни один из связанных игроков не владеет плиткой Мстителя и у них одинаковое количество очков бесконечности, игрок, у которого меньше всего карт персонажей **из их** побеждает. Если по-прежнему ничья, они делят победу.

Специальное правило: Если игрок завершает игру и после этого теряет плитку Мстителя, он может попасть под 16 очков Бесконечности, необходимых для Перчатки. **В этом случае игра продолжается.** Он может закончиться в том же раунде, если другой игрок выполняет требуемые условия.

© MARVEL

подписано Марком Андре • Опубликовано JD Éditions • Под редакцией

GAMING RULES!

• Разработка François Doucet

ACE Cowboys 47 rue de l'Est, 92100 Булонь-Бийанкур - Франция • © 2020 SPACE Cowboys.

Все права защищены. www.spacecowboys.us •



Посетите нас на



@SpaceCowboysUS



@SpaceCowboysUS и



космосКовбой

