Splendor

Em Splendor: Marvel, você assume o comando de uma equipe de Super-Heróis para tentar impedir que Thanos obtenha as Joias do Infinito. Reúna uma equipe forte, adquira Locais icônicos e ganhe Pontos do Infinito suficientes para reivindicar a Manopla!

COMPONENTES

39 Fichas de Joia do Infinito

7 Fichas de Mente (Amarelas)

7 Fichas de Poder (Roxas)

7 Fichas de Espaço (Azuis)

7 Fichas de Realidade (Vermelhas)

7 Fichas de Alma (Laranjas)

4 Fichas de Tempo (Verdes)

5 Fichas da S.H.I.E.L.D. (Cinzas)

90 Cartas de Personagem

40 Cartas de Nível 1

30 Cartas de Nível 2

20 Cartas de Nível 3

6 Cartões

4 Cartões de Local (dupla face)

1 Cartão da Manopla do Infinito

1 Cartão de "Avante, Vingadores!"

PREPARAÇÃO

1. Separe as Cartas de Personagem de acordo com os seus níveis e embaralhe cada baralho separadamente. Então, coloque-os virados para baixo em uma coluna no centro da mesa, com as cartas de nível 3 no topo, as de nível 2 no meio e as de nível 1 na parte inferior;
2. Pegue 4 cartas de cada nível e as coloque à direita dos seus respectivos baralhos;
3. Pegue Cartões de Local aleatórios em quantidade equivalente ao número de jogadores. Coloque-os acima das Cartas de Personagem, com qualquer um dos lados para cima. Devolva quaisquer Cartões de Local restantes para a caixa;
4. Coloque o Cartão da Manopla do Infinito e o Cartão de "Avante, Vingadores!" acima dos Locais;
5. Coloque as Fichas da S.H.I.E.L.D. ao lado dos Locais. Coloque as 4 fichas verdes em uma pilha próxima ao Cartão da Manopla do Infinito;
6. Por fim, pegue as 5 pilhas de Fichas de Joia do Infinito restantes (separadas por cor) e as coloque ao alcance de todos os jogadores.

Preparação de partidas com 2 ou 3 jogadores

2 jogadores	3 jogadores
- Remova 3 fichas amarelas, vermelhas, laranjas, azuis e roxas; - Remova 2 fichas verdes; - Mantenha as 5 fichas cinzas; - Selecione 2 Cartões de Local aleatórios.	- Remova 2 fichas amarelas, vermelhas, laranjas, azuis e roxas; - Remova 1 ficha verde; - Mantenha as 5 fichas cinzas; - Selecione 3 Cartões de Local aleatórios.

Resumo do Jogo

Ao longo do jogo, os jogadores obtêm fichas. Com essas fichas, eles recrutam Cartas de Personagem, que valem Pontos do Infinito e/ou concedem um bônus. Esses bônus permitem que os jogadores recrutem as Cartas de Personagem subsequentes por um custo menor. Quando um jogador tiver bônus suficientes, ele deve pegar o Local correspondente (que também vale Pontos do Infinito) imediatamente. Quando um jogador cumprir os requisitos da Manopla do Infinito, o fim do jogo será acionado e o vencedor será determinado.

COMO JOGAR

O jogador mais novo começa. O jogo prossegue no sentido horário. Em seu turno, um jogador deve realizar uma das quatro ações a seguir:

- Pegar 3 fichas de 3 cores diferentes. Você não pode pegar uma ficha cinza ou verde com essa ação.

Se não houver fichas o suficiente para pegar 3 fichas de cores diferentes, você pode pegar 2 fichas de cores diferentes (ou até mesmo 1 ficha).

- Pegar 2 fichas da mesma cor.

Essa ação só pode ser realizada se, antes de você pegar as 2 fichas, houver ao menos 4 fichas disponíveis da cor em questão. Você não pode pegar fichas cinzas ou verdes com essa ação.

- Reservar 1 Carta de Personagem e pegar 1 Ficha da S.H.I.E.L.D. (cinza).
- Recrutar 1 Carta de Personagem virada para cima no centro da mesa ou uma carta que você tenha reservado anteriormente.

Limite do Acervo de Fichas

A quantidade e as cores das fichas de cada jogador devem sempre ficar visíveis para todos durante a partida. Em seu turno, um jogador pode ter qualquer número de fichas em sua posse.

No fim do seu turno, um jogador não pode ficar com mais de 10 fichas no total (de todas as cores, incluindo fichas cinzas e verdes). Se tiver mais de 10, o jogador deverá devolver fichas (à sua escolha) para o centro da mesa até ficar com 10 fichas restantes.

Observação: fichas verdes devem ser mantidas e não podem ser devolvidas.

CARTAS DE PERSONAGEM

Cartas de Personagem são recrutadas do centro da mesa. Cada carta indica o custo em fichas para que ela seja recrutada, o bônus que ela fornece e os Pontos do Infinito que ela vale (caso valha algum).

Reservar uma Carta de Personagem

Para reservar uma Carta de Personagem, um jogador pega um personagem virado para cima no centro da mesa ou compra a carta do topo de um dos três baralhos sem mostrá-la aos outros jogadores. **Então, o jogador pega uma Ficha da S.H.I.E.L.D.** As cartas reservadas devem ser mantidas na mão e não podem ser descartadas. Os jogadores não podem ter mais de 3 cartas reservadas na mão, e a única forma de remover uma carta de sua mão é recrutando-a (ver abaixo). Reservar uma carta é a única forma de obter uma Ficha da S.H.I.E.L.D. Se não houver fichas cinzas sobrando, você ainda poderá reservar uma carta, mas não obterá uma ficha cinza. Não há penalidade por ter uma ou mais cartas reservadas na mão ao fim do jogo.

Recrutar uma Carta de Personagem

Um jogador pode recrutar uma das Cartas de Personagem viradas para cima no centro da mesa ou uma carta da sua mão, reservada em um turno anterior. Para recrutar uma Carta de Personagem, o jogador deve gastar as fichas indicadas na carta.

Uma ficha cinza pode substituir uma ficha de qualquer cor. Fichas gastas (incluindo as fichas cinzas da S.H.I.E.L.D.) são devolvidas para o centro da mesa.

Exemplo: Felipe deseja recrutar esta carta. Ele deve gastar 2 fichas amarelas, 4 fichas azuis e 1 ficha roxa. Ele ganha 2 Pontos do Infinito e recebe 1 bônus vermelho.

Cada jogador deve colocar suas cartas em colunas organizadas por cor, de forma que os bônus, valores de Pontos do Infinito e símbolos dos Vingadores fiquem visíveis.

Atenção: quando uma Carta de Personagem do centro da mesa for recrutada ou reservada, ela deve ser imediatamente substituída por uma carta de mesmo nível. Durante toda a partida, deve sempre haver 4 cartas de cada nível viradas para cima (a menos que o baralho em questão tenha sido esgotado, caso no qual os espaços vazios devem permanecer assim).

Bônus

Os bônus que um jogador recebe de Cartas de Personagem recrutadas em turnos anteriores concedem descontos para o recrutamento de novas cartas. Cada bônus de uma determinada cor equivale a uma ficha da cor correspondente.

Se um jogador tiver Cartas de Personagem suficientes (e, portanto, bônus suficientes), é possível que ele recrute uma carta sem gastar nenhuma ficha.

Não existem bônus verdes, e fichas verdes nunca são usadas para recrutar uma carta.

Exemplo: Bárbara possui dois bônus: 1 amarelo e 1 vermelho. Ela também tem 1 ficha vermelha sobrando. Ela deseja recrutar o Rocky. O custo dele é 1 ficha amarela e 2 fichas vermelhas. Graças aos bônus de Bárbara, ela gasta apenas 1 ficha vermelha e obtém o Rocky para si!

Cartões de Local

No fim do seu turno, um jogador deve verificar os Cartões de Local no centro da mesa. Se ele tiver a quantidade e o tipo de bônus (fichas não são consideradas) necessários para obter determinado Cartão de Local, o jogador deve pegar o cartão, colocá-lo à sua frente e ganhar os 3 Pontos do Infinito indicados nele. Pegar um Local não conta como uma ação. Não é necessário ter um Local para vencer o jogo. Um jogador não pode pegar mais de um Local por turno. Se um jogador tiver bônus suficientes para pegar mais de um Local no fim do seu turno, ele deve escolher qual Local deseja pegar.

Exemplo: se Felipe tiver Cartas de Personagem suficientes para ter 3 bônus amarelos, 3 bônus azuis e 3 bônus vermelhos, ele automaticamente pega o Cartão de Local correspondente e ganha 3 Pontos do Infinito.

A Joia do Tempo

A Joia do Infinito verde é especial. Os jogadores precisam dela para completar o conjunto de Joias. Todos os personagens de nível 3 têm o ícone. Um jogador pega uma ficha verde ao recrutar seu primeiro personagem cuja carta contém esse ícone. Nenhum jogador pode ter mais de 1 ficha verde em sua área do jogo.

O Cartão de "Avante, Vingadores!"

Algumas cartas contêm 1 ou 2 símbolos dos Vingadores. O primeiro jogador a obter ao menos 3 desses símbolos recebe o Cartão de "Avante, Vingadores!" automaticamente, que vale 3 Pontos do Infinito. Isso não conta como uma ação. Se outro jogador obtiver **mais** símbolos dos Vingadores, ele deverá pegar o cartão (e os 3 Pontos do Infinito) do jogador que atualmente o tem em sua posse.

Exemplo: Bárbara tem um total de 4 símbolos dos Vingadores em suas cartas e está em posse do Cartão de "Avante, Vingadores!". Juliano tem 3 símbolos e recruta a Vespa, que tem 1 símbolo. Visto que isso resulta em um empate, Bárbara permanece com o Cartão de "Avante, Vingadores!". Então, Felipe, que também tem 3 símbolos, obtém o Capitão América (e 2 símbolos). Visto que agora ele tem 5 símbolos, ele pega o cartão de Bárbara.

O Cartão de "Avante, Vingadores!" pode ser passado de um jogador para outro várias vezes ao longo do jogo. Não é necessário estar em posse do Cartão de "Avante, Vingadores!" para vencer o jogo.

VENCER O JOGO

Fim do Jogo

Quando um jogador tem pelo menos **16 Pontos do Infinito E 1 bônus de cada cor E 1 ficha verde**, ele cumpre os requisitos para formar a Manopla do Infinito e acionar o fim do jogo.

Exemplo:

Conclua a rodada atual de modo que cada jogador tenha jogado a mesma quantidade de turnos. Se o jogador que cumprir os requisitos da Manopla do Infinito for o último a jogar na rodada, ele imediatamente vence o jogo. Se nenhum outro jogador tiver cumprido os requisitos para formar a Manopla do Infinito no fim da rodada final, vence o jogador que cumpriu os requisitos.

Se vários jogadores cumprirem os requisitos da Manopla do Infinito, vence aquele que, **dentre esses**, tiver mais Pontos do Infinito. Se ainda houver um empate e um dos jogadores empatados possuir o Cartão de "Avante, Vingadores!", esse jogador vence. Se nenhum dos jogadores empatados possuir o Cartão de "Avante, Vingadores!" e todos tiverem a mesma quantidade de Pontos do Infinito, vence aquele que, **dentre esses**, tiver menos Cartas de Personagem. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

Regra Especial: se um jogador acionar o fim do jogo e perder o Cartão de "Avante, Vingadores!" depois disso, ele pode acabar ficando com menos Pontos do Infinito que os 16 pontos necessários para formar a Manopla. **Nesse caso, o jogo continua.** Se outro jogador cumprir os requisitos, o jogo ainda pode acabar na mesma rodada.

Tradução: Barbara Coelho • **Revisão:** Evelyn Trippo, Kévila Cordas e Lucas Benetti
Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho

© MARVEL. Um jogo criado por Marc André • Desenvolvimento por François Doucet SPACE Cowboys 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - França
© 2020 SPACE Cowboys. Todos os direitos reservados.

www.galapagosjogos.com.br