

Розкіш

КАТРІН І МАРК АНДРЕ
ОЛІВ'Є ДАНЧЕН

ДИТЯЧА ПОДОРОЖ КОРОЛІВСТВОМ



Я - володарка Королівства Розкіш.
Довіряю тобі важливу місію: доставити їжу жителям Королівства!
Щойно ти впораєшся з цим завданням,
я чекатиму на тебе в Палаці, щоб
нагородити Медаллю.

ПОДИВИСЬ ВІДЕО ДЛЯ
ОЗНАЙОМЛЕННЯ З
ПРАВИЛАМИ!



bit.ly/3E1B8K9

2-4 ГРАВЦІ

6-99 РОКІВ

25 ХВИЛИН

ВМІСТ ТА ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

МЕТА ГРИ

Використовуй свої ресурси, щоб нагодувати жителів під час подорожі Королівством.

Кожен Мандрівник, який дістанеться Палацу Розкоші, перш ніж Ворота зачиняться, стане переможцем.

А І ІГРОВЕ ПОЛЕ - КОРОЛІВСТВО. Поле складається з трьох частин (кожна частина має лицьовий та зворотний бік). Розмістіть поле Королівство посередині столу, обираючи бік кожної частини випадковим чином. Для першої гри або для її коротшого варіанту заберіть середню частину (А2), а використовуйте лише початок і кінець (А1 та А3).

Б 4 ПЛАНШЕТИ-ГАМАНЦІ

Кожен Мандрівник отримує планшет-гаманець разом з відповідною фігуркою Мандрівника.

В 4 ФІГУРКИ МАНДРІВНИКА

Перед першою грою додайте наклейки на фігурки.

Кожен Мандрівник розміщує свою фігурку на старті внизу Королівства.

Г І ЛОТКОВИХ РЕСУРСІВ

Перед першою грою додайте наклейки на відповідні місця на лотку ресурсів (див. діаграму на листі з наклейками).

Д 42 ЖЕТОНІВ РЕСУРСІВ (по 7 кожного кольору)

(Гриби 🍄, яблука 🍏, капуста 🥬, лісовий горіх 🌰, вода 💧, золото 🪙.)

Покладіть 7 жетонів золота до лотка ресурсів, а потім покладіть туди решту жетонів ресурсів залежно від кількості Мандрівників:

4 МАНДРІВНИКИ: 7 жетонів ресурсів кожного кольору;

3 МАНДРІВНИКИ: 5 жетонів ресурсів кожного кольору;

2 МАНДРІВНИКИ: 3 жетони ресурсів кожного кольору.



ПРИМІТКА: кількість ресурсів також вказана на лотку ресурсів. Решту невикористаних жетонів поверніть у коробку - вони не знадобляться у грі.

Е 20 КВАДРАТНИХ ПЛИТОК МІСТА (по 4 кожного кольору).

Перемішайте плитки Міста і покладіть їх у стос біля ігрового поля зображенням ресурсу долілиць.

Є ВОРОТА ПАЛАЦУ (треба зібрати). Є 2 можливі положення воріт: 🏰 "Відчинені Ворота" та 🏰 "Зачинені Ворота". Мандрівник, який нещодавно бачив коштовний камінь (справжній або ні), розпочинає гру. Поставте Ворота Палацу справа від цього гравця у положенні "Відчинені Ворота" 🏰

Ж 8 КРУГЛИХ ПЛИТОК ПОСЕЛЕННЯ. Для першої гри поверніть плитки Поселення у коробку. В подальших партіях покладіть плитки Поселення відповідно до вимог, що описані у розділі "Таємниці Королівства Розкіш" на останній сторінці правил гри.

З 4 КОРОЛІВСЬКІ МЕДАЛІ Покладіть Королівські Медалі біля верхньої частини ігрового поля.



ХІД ГРИ

Починаючи з першого Мандрівника, гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою.

У свій хід гравець може:

ВЗЯТИ ЖЕТОНИ РЕСУРСІВ

Мандрівник може взяти з лотка ресурсів

3 жетони ресурсів різного кольору (НЕ Золоті монети)



3≠

АБО

2 жетони ресурсів одного кольору (НЕ Золоті монети)



2=

АБО

1 Золоту монету (жовту).



1

Мандрівник викладає взяті жетони ресурсів на своєму планшеті-гаманці. Мандрівник не може покласти більше 8 жетонів ресурсів у свій гаманець. Якщо наприкінці ходу в Мандрівника буде більше 8 ресурсів, він має повернути надлишок (колір за власним вибором) до загального запасу.

Потім хід переходить до Мандрівника ліворуч.

ПЕРЕМІСТИТИ СВОЮ ФІГУРКУ ПО ІГРОВОМУ ПОЛЮ

Мандрівник переміщує свою фігурку по одній з доріг. Для цього він має віддати ресурси, вказані на банері поруч з дорогою, по якій буде рухатись фігурка Мандрівника.

Використані ресурси можна доставити до Міста, щоб забрати плитку Міста, або до Поселення, щоб зробити ще один хід.

Для оплати Мандрівник може використати жетони ресурсів з гаманця або плитку Міста.

Будь-які використані жетони ресурсів повертаються до загального запасу.

Будь-які використані плитку Міста перевертаються зображенням ресурсу долілиць і залишаються лежати перед гаманцем.

Золота монета може замінити будь-який ресурс.

Мандрівник переміщує свою фігурку по дорозі, вартість переміщення по якій він щойно сплатив, символізуючи доставку відповідної їжі.

Якщо фігурка Мандрівника опиняється у Місті, він одразу отримує нову верхню плитку Міста зі стосу та викладає її вздовж верхньої сторони свого гаманця. Потім він перевертає усі свої плитку Міста зображенням ресурсу горілиць.

Якщо фігурка Мандрівника опиняється у Поселенні, він одразу робить ще один хід і може взяти жетони ресурсів, АБО знову перемістити свою фігурку по ігровому полю. Використані плитку Міста залишаються лежати долілиць, аж поки Мандрівник не дістанеться Міста.

ПРИКЛАД РАУНДУ ГРИ



У свій хід Максим бере 1 жетон Води, 1 Капусту та 1 Гриб із загального запасу. Зараз в нього 9 жетонів ресурсів, тому він повертає 1 Лісовий горіх назад до загального запасу, а решту 8 жетонів розміщує у своєму гаманці.

У свій хід Катруся бере 2 Капусти із загального запасу та додає їх до свого гаманця.

У свій хід Олесь бере Золоту монету із загального запасу.

У свій наступний хід Максим вирішує перемістити свою фігурку до сусіднього Поселення. Він повертає 2 Гриби і 1 Яблуко зі свого гаманця до загального запасу, а плитку Міста з Лісовим горіхом перевертає ресурсом долілиць. Після цього переміщує фігурку у Поселення.

Завдяки доставці їжі до Поселення він може одразу зробити додатковий хід. Він бере 2 Лісові горіхи із загального запасу та кладе їх у свій гаманець.

У свій хід Катруся хоче перемістити свою фігурку до найближчого Міста. Спочатку вона віддає 2 Капусти і 2 Води до загального запасу, а також перевертає плитку Міста Водою долілиць, після чого переміщує свою фігурку.

Коли її фігурка потрапляє у Місто і доставляє їжу, вона бере нову плитку Міста зі стосу і викладає її перед своїм гаманцем. 2 інші свої плитку Міста вона також перевертає ресурсами горілиць.

КІНЕЦЬ ГРИ



Коли фігурка Мандрівника дістається Палацу Розкоші, Королева негайно нагороджує його Медаллю. Мандрівник може вибрати будь-яку з наявних Медалей, розташованих над верхньою частиною ігрового поля.

Гравець, який першим потрапляє у Палац, змінює положення Воріт з відчинених на зачинені (залишаючи Ворота Палацу праворуч від першого Мандрівника).

Ця дія означає, що Ворота Палацу зачиняються. Гра продовжується як зазвичай, доки Мандрівник праворуч від Воріт Палацу не зробить свій хід. Після цього гра завершується. Це дозволяє усім Мандрівникам зробити однакову кількість ходів у грі.

Усі гравці, які дістались Палацу Розкоші, отримують Медаль від Королеви і стають переможцями.

ПРИКЛАД ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

У свій хід Максим переміщує свою фігурку до Міста => Катруся переміщує свою фігурку у Палац Розкоші. Королева нагороджує Медаллю на її вибір.

=> Ворота Палацу починають зачинятись: гравці, які ще не ходили в цьому раунді, роблять свій останній хід.

=> Олесь робить свій завершальний хід. Його фігурка також потрапляє у Палац Розкоші, дозволяючи йому вибрати собі Медаль. Гра завершується. Максим вже не має ходу, оскільки він знаходиться ліворуч від зачинених Воріт. Катруся і Олесь розділяють перемогу.



ТАЄМНИЦІ КОРОЛІВСТВА РОЗКІШ

Після ознайомлення із загальними правилами Мандрівники будуть готові зіграти в ускладнений варіант гри.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Для розширеного варіанту гри використовуйте звичайні правила підготовки і усі три частини ігрового поля. Наприкінці підготовки візьміть  плитку Поселення і покладіть навмання по одній долілиць на кожне місце  Поселення в центральній частині ігрового поля. Поверніть усі невикористані плитку у коробку, не дивлячись на них. Потім візьміть три  плитку Міста зі стосу та покладіть їх горілиць поряд, щоб утворити Ринок (наприклад:   )



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

ВИКОРИСТАННЯ ПЛИТОК МІСТА

Коли Мандрівник бере  плитку Міста після доставки їжі до Міста, він може виконати одну дію на вибір:

- Взяти верхню  закриту плитку Міста зі стосу або
- Взяти одну з трьох відкритих    плиток Міста з Ринку. Якщо Мандрівник бере плитку з Ринку, він має одразу викласти на це місце нову  плитку Міста зі стосу, поклавши її горілиць.

ВЛАСТИВІСТЬ ПЛИТОК ПОСЕЛЕННЯ

Коли фігурка Мандрівника зупиняється на  Поселенні в центральній частині ігрового поля, а  плитка Поселення ще не була перевернута, Мандрівник перевертає цю плитку горілиць та одразу застосовує її властивість. Потім він повертає цю плитку Поселення у коробку (крім плиток "Скарби" чи "Коштовний Камінь Королеви"). Після використання властивості плитки Поселення Мандрівник також використовує звичайну властивість Поселення, яка дає право на додатковий  хід.

ТОРНАДО (1 ПЛИТКА)



Ринок був спустошений! Усі 3 плитку Міста на Ринку (відкриті плитку біля стосу з плитками Міста) повертаються у коробку. До кінця гри можна брати лише закриті плитку Міста зі стосу.

СКАРБИ (2 ПЛИТКИ)



Мандрівник, який забирає цю плитку, кладе її на місце для ресурсів у своєму гаманці і може використати її як 1 Золоту монету. В будь-якому випадку у Мандрівника не може бути більше 8 ресурсів (жетонів ресурсів та/або плиток скарбів) наприкінці його ходу.

ПОСУХА (2 ПЛИТКИ)



Усі Мандрівники, в яких є більше 5 жетонів ресурсів, мають негайно скинути усі надлишкові жетони зі свого гаманця у лоток ресурсів. В подальших ходах вони знову можуть збирати до 8 жетонів ресурсів, як зазвичай.

ЧУЙНИЙ ЗЛОДІЙ (2 ПЛИТКИ)



У цьому Поселенні завівся злодій! Активний Мандрівник вибирає 1 зі своїх жетонів ресурсів і віддає його іншому Мандрівнику за своїм вибором.

КОШТОВНИЙ КАМІНЬ КОРОЛЕВИ (1 ПЛИТКА)



В цьому Поселенні знайшли загублений Коштовний Камінь Королеви! Активний Мандрівник отримує плитку Коштовного Камня Королеви і кладе її поруч зі своїм гаманцем. Наприкінці гри, якщо Мандрівник з цією плиткою досягне Палацу Розкоші, саме він виграє гру.

ДЯКУЄМО!

Дякуємо усім дітям, малим та дорослим, які взяли участь у тестуванні цієї гри.

© 2025 Asmodee Group/SPACE Cow. All rights reserved.
Find all the latest SPACE Cow news at:   and spacecow.fr

Splendor™ is a game designed
by Marc André and published by



asmodee
KIDS