

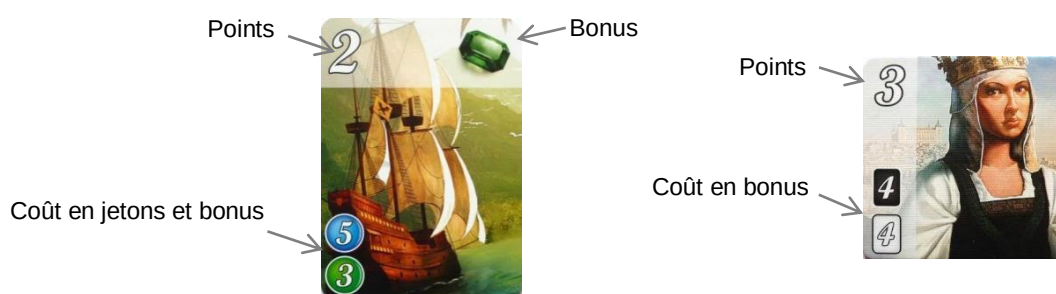
Splendor

Mise en place

- À portée :
 - Des tuiles noble face visible, **autant que de joueurs + 1**. Retirer du jeu le reste des .
 - La pioche des cartes niveau 3 face cachée + 4 face visible.
La pioche des cartes niveau 2 face cachée + 4 face visible.
La pioche des cartes niveau 1 face cachée + 4 face visible.
 - Les jetons empilés par couleur .
 - À 2 joueurs, retirer du jeu 3 jetons / couleur sauf .
 - À 3 joueurs, retirer du jeu 2 jetons / couleur sauf .

1 jeton = 1 jeton

- Le + jeune commence.



Les jetons d'un joueur + les points et bonus devant lui sont visibles de tous.

Tour de jeu

1	SOIT Prendre des jetons 	SOIT 3 jetons max de couleur différente, SOIT 2 jetons de même couleur dans une pile de 4 jetons ou +.
	SOIT Poser 1 devant soi	SOIT 1 face visible disponible, SOIT 1 de sa main. Payer avec ses jetons et les bonus des devant soi. Défausser les jetons dépensés.
	SOIT Prendre 1 en main	SOIT 1 face visible disponible, SOIT 1 face cachée d'une pioche. Puis si possible prendre 1 jeton .
Si 1 face visible disponible est prise ⇒ Remplacer si possible par 1 de même niveau.		
2	Avoir 10 jetons max. Défausser le surplus.	
	Si les bonus des devant soi ≥ coût d'une noble disponible ⇒ Poser la noble devant soi.	

Fin du jeu : Si un joueur a 15 points ou + devant lui ⇒ Finir le tour de table.

Le joueur avec le + de points gagne. Si égalité, départager par le moins de devant soi.