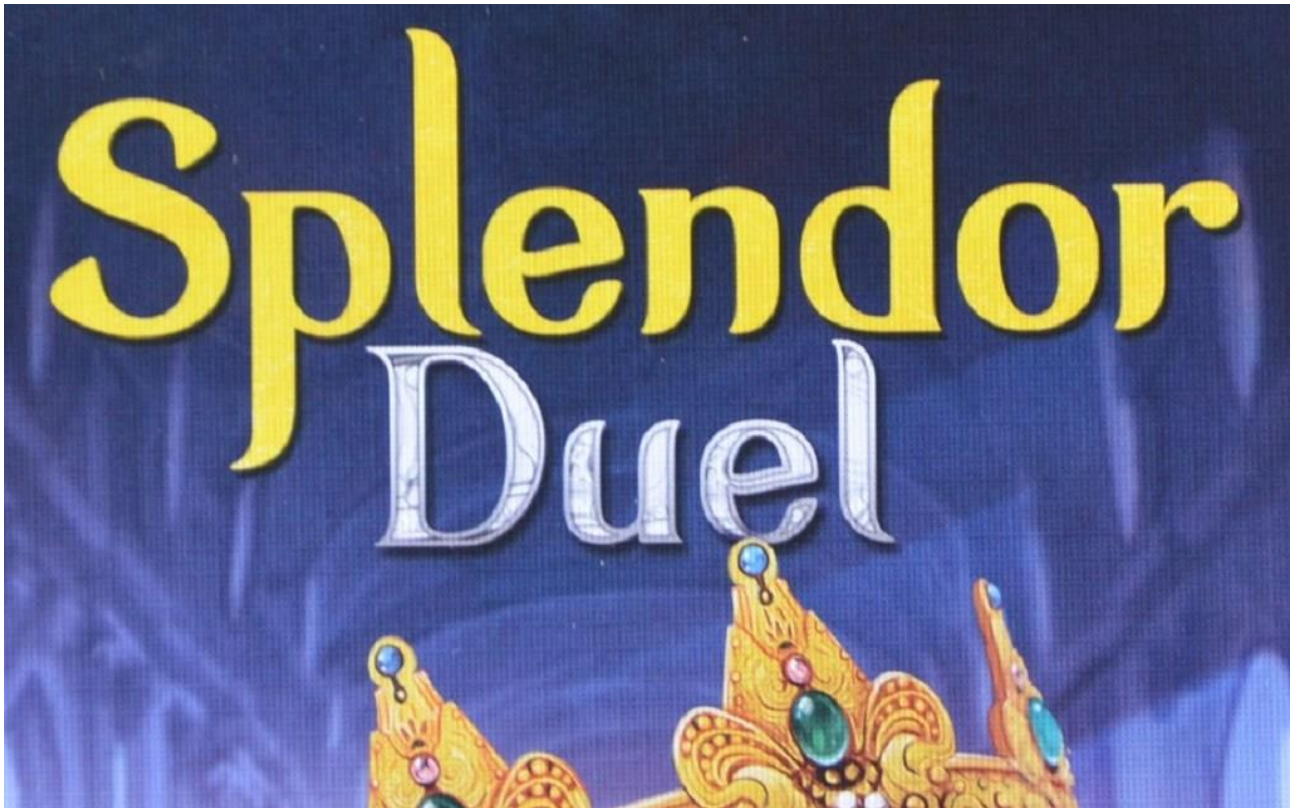


SPLENDOR DUEL

Per chi ama competere nella realizzazione di splendidi gioielli



Introduzione

Chi ha avuto il piacere di provare “[Splendor](#)”, un gioco dell’autore francese Marc André uscito nel 2014 e diventato in breve molto popolare, ritroverà la stessa atmosfera, stessa grafica e una meccanica molto simile anche in [Splendor Duel](#), edito da [Asmodée Italia](#), (esclusivamente per due giocatori da 10 anni in su).

Il co-autore del nuovo gioco è il più che noto Bruno Cathala e la sua mano si vede nelle novità utilizzate. La breve durata (circa 30 minuti) vi permetterà di fare 2-3 partite consecutive (con rivincita ed eventuale bella) prima di dedicarvi eventualmente a qualcosa di più impegnativo, ma siamo certi che ritornerete più volte su questo gioco per misurarvi con il vostro avversario preferito (familiare, amico, partner, ecc.)

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Aperto la scatola di **Splendor Duel** ed esaminando i componenti ci si ritrova in un “ambiente” familiare, visto che la grafica adottata ricalca abbastanza fedelmente quella del fratello maggiore: ci sono le carte dei “personaggi” (seppure in formato ridotto: 44x67 mm), le fiches di plastica per le “gemme” (anch’esse più piccole, da 30 mm, anziché i 40 mm di Splendor), ma mancano le 10 tessere “Nobile” (sostituite da 4 carte).

Il gioco comprende inoltre un piccolo tabellone (167x200 mm) con 25 caselle quadrate, collegate fra loro da un percorso a spirale che parte dal centro della griglia. A completare la componentistica abbiamo una tessera “vittoria” che riassume cosa bisogna fare per vincere la partita) e tre particolari segnalini “pergamena” di plastica beige che riproducono un documento arrotolato e secretato da un sigillo di ceramica.

Non ci sono rilievi particolari da fare: tutti i componenti sono perfettamente adatti al loro utilizzo e il termoformato all’interno della scatola è stato studiato per riporre ordinatamente tutti i componenti al loro posto. L’unica cosa che potremmo suggerire a chi è certo di fare parecchie partite (dopo i primi test) è di proteggere le carte con delle bustine trasparenti, anche se in realtà non vengono manipolate così spesso dopo averle messe in tavola.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per iniziare una partita.

Anche in **Splendor Duel** si inizia posizionando delle carte su tre file: la prima ne contiene cinque (verdi, primo livello), la successiva quattro gialle (secondo livello) e l'ultima soltanto tre blu (terzo

livello). Inutile specificare che più il livello è alto e più l'acquisto delle carte diventa dispendioso, proprio come in Splendor.

I mazzetti della "pesca" vengono lasciati di fianco alle relative file, poi si mette in tavola il tabellone, riempiendo tutte le sue caselle con le fiches, da estrarre casualmente dal sacchetto nero fornito e da posizionare una dopo l'altra seguendo un percorso a spirale che parte proprio dal centro.

Infine si mettono le quattro carte "Nobile" sotto al tabellone e la tessera "Vittoria" in cima, come pro-memoria. I giocatori siederanno ai due lati opposti del tavolo (a destra e sinistra se guardate la foto 2) e iniziano la partita senza... nulla.

Il Gioco



Foto 3 – Esempio di carte “Goiello” del primo livello.

Le carte di **Splendor Duel** hanno subito un “lifting grafico” che le ha rese più belle di quelle del... papà: invece delle “vecchie” immagini dei luoghi di estrazione delle pietre preziose, ci sono infatti degli esempi di manufatti impreziositi dall’opera dell’orafo (nella foto qui sopra, per esempio, gli “smeraldi” sono stati incastonati nell’elsa della spada). Sono rimasti invece il “costo” d’acquisto (i cerchietti colorati in basso a sinistra) e il simbolino della gemma che rappresentano (in alto a destra): In alto a sinistra è stata aggiunta una “nappa” sulla quale sono indicati i Punti Vittoria (PV) o i “bonus” che la carta può dare (altra novità rispetto a Splendor).

Ci sono poi 9 “Jolly” (come quello in alto a sinistra nella Foto 3) che possono sostituire una qualsiasi gemma durante la raccolta: quattro li troviamo fra le carte del Livello 1, tre al Livello 2 e due al Livello 3. La terza novità riguarda la presenza di alcune icone “Corona del Re” sulla parte alta della carta (ci ritorneremo più avanti) che serviranno per acquistare le carte “Nobile”. Per prendere una delle carte esposte sul tavolo, durante il proprio turno, bisogna pagare il numero di fiches colorate che è indicato sulla carta stessa: per esempio, per acquistare quella in basso a sinistra nella fotografia serviranno 2 fiches rosse e 2 verdi.



Foto 4 – Il tabellone all’inizio della partita, con tutte le fiches già posizionate.

I giocatori di Splendor ricorderanno sicuramente che c’erano tre modi per procurarsi le fiches:

- (a) prenderne 3 diverse dalle pile sul tavolo;
- (b) prenderne 2 uguali;
- (c) prenderne una “Oro” (gialla) prenotando inoltre una carta.

In **Splendor Duel** il meccanismo è diverso: i giocatori infatti possono prendere da 1 a 3 fiches direttamente dal tabellone, purché siano in linea retta e adiacenti fra loro: se guardiamo la Foto 4, per esempio, potremmo prendere le fiches rossa-bianca-blu in alto a sinistra, oppure bianca-blu-nera (in diagonale) partendo dalla casella in basso a destra, o anche la blu-blu-verde (in verticale) dal basso a sinistra, ecc.

Ci sono solo due eccezioni:

- (1) se si prendono tre fiches dello stesso colore (per esempio le tre nere orizzontali al centro della foto) l'avversario riceve una “Pergamena”;
- (2) se si prendono due fiches rosa (che rappresentano le “Perle” e non erano comprese nella dotazione di Splendor) si consegna una “Pergamena” all'avversario.

Anche in questo gioco si può “prenotare” una carta “Gioiello” (prelevandola da quelle esposte sul tavolo) per tenerla in mano (fino ad un massimo di tre) finché non arriverà il momento di giocarla: e, di nuovo, chi esegue questa operazione riceve una fiche “Oro”. Non si possono mai avere più di 10 fiches in mano alla fine del turno e quelle eventualmente in eccesso devono essere scartate nel sacchetto nero, dove finiscono anche tutte quelle “pagate” per acquistare le carte.



Foto 5 – La tessera “Vittoria” ed i segnalini “Pergamena”.

Le pergamene sono davvero molto utili in **Splendor Duel** perché possono essere usate (come azione facoltativa gratuita) per prendere un qualsiasi gettone dal tabellone (Oro escluso) per ogni segnalino restituito alla riserva comune. Se state già pensando di accumularle tutte e tre per poterle usare poi una dietro l'altra, e sorprendere il vostro avversario, avete dimenticato che nel gioco ha messo mano anche quel vecchio volpone di Bruno Cathala... e infatti le regole dicono che se non ci sono pergamene nella riserva il giocatore che ne ottiene una nuova la ruba tranquillamente all'avversario: quindi, usatele il più possibile!

La seconda azione facoltativa (ma che diventa obbligatoria se non sono possibili le altre) permette a un giocatore di riempire il tabellone con le fiches scartate nel sacchetto (posandole come sempre seguendo il percorso a spirale disegnato sul tabellone) PRIMA di eseguire la normale azione (la scelta di 3 nuove fiches). Il rovescio della medaglia è che l'avversario riceverà subito un segnalino “Pergamena”.



Foto 6 – Postazione di un giocatore durante la partita.

Il sistema di acquisto di **Splendor Duel** rimane pressoché immutato rispetto a quello originale: inizialmente si spendono solo “fiches” per l’acquisto dei gioielli di valore più basso (le quali, nella maggioranza dei casi, non garantiscono alcun PV), ma poi ogni carta acquisita diventa uno “sconto” per l’acquisto di quelle successive.

Diamo allora un’occhiata alla Foto 6 qui sopra: come vedete, il giocatore ha già tre carte “nere” (una delle quali è un Jolly) e quindi avrà uno sconto di 3 sul prossimo acquisto in cui servirà quel colore. Vedete inoltre la sua attuale riserva di fiches (9 in totale) che possono essere usate insieme allo sconto: potrà quindi spendere 3 “verdi” (2 carte + 1 fiche) oppure quattro “bianchi” (2 carte e 2 fiches), ecc.

Avevamo accennato al fatto che alcune carte hanno dei simboli “bonus” supplementari: vediamo quali con l’aiuto della Foto 7 qui sotto.



Foto 7 – Esempio di carte con tutti i “Bonus” supplementari.

- Il simbolo delle “due frecce”, sulla terza carta in basso a destra permette al giocatore di svolgere immediatamente un altro turno;
- La “pergamena” della carta alla sua sinistra ovviamente autorizza il giocatore a prendere un segnalino di quel tipo e, se la riserva è vuota, lo ruberà all’avversario;
- La “mano” della carta in basso a sinistra consente al giocatore di rubare una fiche all’avversario (Oro escluso, come sempre);
- La “corona” dorata in alto a sinistra si usa per l’acquisto delle carte Nobile (che vedremo fra un attimo);
- Il “pentagono” della carta al centro fa prendere dal tavolo una fiche del colore della carta (se ce ne sono ancora);
- Infine il “fiore” della carta in alto a destra permette di posizionarla su una qualsiasi colonna colorata (essa indica infatti un Jolly) e inoltre offre “due corone” per l’acquisto dei Nobili.



Foto 8 – Le quattro carte “Nobile” del gioco.

Nella scatola di **Splendor Duel** ci sono solo 4 “Nobili” (erano una decina in Splendor, tutti raffigurati su tessere quadrate che potevano essere acquistate collezionando particolari combinazioni di carte Gioiello): essi possono essere acquisiti solo se si posseggono carte con icone “Corona” e, più precisamente:

- Con le prime tre “Corone” si può scegliere un primo Nobile;
- Al raggiungimento della sesta corona si può prendere il secondo.

Queste carte garantiscono 2-3 PV e, superata la metà della partita, diventano molto ambite. Il gioco può terminare in tre modi, ognuno dei quali assegna la vittoria chi ottiene per primo:

- (a) 20 PV (sommando quelli stampati sulle sue carte gioiello e nobile);
- (b) 10 corone;
- (c) 10 PV su carte di un solo colore.

Qualche suggerimento



Foto 9 – Le fiches delle Gemme.

Nella prima parte di una partita a **Splendor Duel** è importante raccogliere il maggior numero possibile di Gemme, arrivando rapidamente al limite consentito (10) e cercando di prenderne almeno una di colore rosa, visto che ben 29 carte su 67 richiedono una “Perla” (dieci nel Livello 1, quattordici nel Livello 2 e cinque nel Livello 3).

Ovviamente una perla potrà sempre essere sostituita da un Oro, ma se riuscirete a prendere entrambe le perle costringerete l’avversario a spendere il suo oro. Uno dei trucchi più usati (soprattutto se l’avversario non ha perle) diventa allora quello di rimpinguare il tabellone, usare una pergamena per prendere una perla e raccogliere la seconda con la normale azione, lasciando l’avversario a bocca asciutta.

Usate accortamente le vostre “prenotazioni” e raccogliete carte che vi servono ma che potrete poi pagare abbastanza rapidamente. Ricordate che potete tenere in mano solo TRE carte “prenotate”, quindi non prendetene mai più di due, se non siete in grado di giocare poi una subito dopo: avere la mano “piena” vi sottoporrà al rischio di non poter raccogliere Oro quando l’avversario vi porterà via le due perle.

Usate sempre al meglio le vostre “Pergamene” (inutile conservarle, visto che ci sono diversi modi per ottenerle) e vedrete che, soprattutto ad inizio partita, il loro utilizzo può spesso permettervi di acquistare una carta con un turno di anticipo.



Foto 10 – La scatola di Splendor Duel.

Se siete abili giocatori di Splendor non dimenticate che le carte di **Splendor Duel** sono un po’ diverse e possiedono anche delle icone che danno dei Bonus quando vengono giocate: studiate quindi attentamente le possibili “candidate” sul tavolo prima di comprarne una, e non dimenticate che il primo a raccogliere 3 corone può prendere l’unica carta Nobile che vale 3 PV.

Commento finale

Se avete apprezzato Splendor e, soprattutto, se avete la possibilità di giocare in due (con i vostri figli, fratelli, amici o partners) **Splendor Duel** è un'ottima alternativa. semplice da imparare, veloce, intelligente (ma senza spaccare le meningi ai partecipanti), pieno di colpi di scena. Cosa possiamo chiedere di più da un gioco da tavolo?

Noi ormai lo teniamo a portata di mano, nello scaffale della sala giochi, pronti a una veloce partita con il primo arrivato quando si sta preparando una serata con gli amici: al momento ha soppiantato i classici giochi da due che praticavamo regolarmente. Quindi "splendido" risultato!!!

"Si ringrazia la ditta [ASMODEE ITALIA](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"