

**Marc André játéka**

# Cities of Splendor™

## Kiegészítő

*Splendor városai világszerte ragyognak, amíg Napkelet gazdagsága új  
lehetőségeket kínál mindenkinek.*



*A Splendor városai játéka négy kiegészítőt tartalmaz, amit az alapjátékkal  
kombinálva egyenként tudtok játszani.*



### **Kezdő játékos lapka**

Ahhoz a játékoshoz tedd le, akinek eszébe jut, hogy a jobb oldalán ülő  
játékos lesz az utolsó játékos a játékban.





# Városok

Brugge, Lyon, Lisszabon, Sevilla, Velence, Firenze, Pisa: mindegyik város egy kimagaslóan egyedi ékszerésmunkát szeretne létrehozni és ennek céljából bőségesen költekezik.

Képes vagy teljesíteni ezeket az extravagáns igényeket?



Javasoljuk, hogy először ezzel a kiegészítővel kezdjétek a játékot. Módosítja a játék célját és ösztönzi a játékosok versenyképességét.

## Beállítás

Ebben a kiegészítőben a nemes lapkákat nem használjátok.

A nemes lapkák helyett keverd össze a városlapkákat és mindig 3-at helyezz le (a játékosok számától függetlenül) véletlenszerűen választva bármelyik oldalával.

A többi lapkára nem lesz szükség ebben a játékban, így visszateheted a játék dobozába.

## Összetevők:



• 7 kétoldalú városlapka

## További szabályok

Ha egy lapka követelményeit teljesítetted, akkor azt a köröd végén automatikusan elveszed.

Tekintélypontjaid összege legalább egyenlő a lapkán feltüntetett értékkel.



Rendelkezel legalább azzal a mennyiséggel és típussal az adott bónusból, ami a lapkán látható (ugyan úgy, mint a nemes lapkákon).

## Például



Legalább 13 tekintélypontodnak, 4 piros és 3 bónusz pontodnak kell lennie.



Legalább 15 tekintélypontodnak és 5 bónusz pontodnak kell lennie ugyanabból a típusból (pl. 5 kék bónusz).



Legalább 14 tekintélypontodnak, 4 zöld bónusz és 4 bármilyen színű bónusz pontodnak kell lennie (pl. 4 fekete bónusz).

**Megjegyzés:** Ha több lapka követelményeit is tudod teljesíteni, akkor válassz egyet, amelyiket elveszed (de csakis egy lapkát). A megszerzett lapkát a játék végéig tartsd meg.

Amikor egy játékos elvesz egy városlapkát, befejeződik az aktuális forduló. A forduló végén, ha csak egy játékos szerzett városlapkát, ő lesz a játék győztese. Ha több játékos szerzett városlapkát, akkor a legnagyobb tekintélyponttal rendelkező játékos győz.



# Kereskedői pozíciók

Indiába vezető tengeri utak felfedezésével mindegyik céh új kereskedői pozíciókat alapított.  
Ki fog közületek a legjobban és leggyorsabban alkalmazkodni az egész világra kiterjedt elvárásoknak?



**Ez a kiegészítő valamennyire lerövidíti a játék idejét és egy kis csavart visz a játékba.  
Tartsd szemmel az ellenfeleidet!**

## Beállítás

A játéktáblát úgy helyezd le, hogy minden játékos könnyen elérje (a).  
Minden játékos vegyen magához 5 azonos színű címet (b).



## Összetevők:



- 1 „Útvonal Napkelet felé” játéktábla
- 20 címer (minden színben 5)



## További szabályok

A fordulód végén (közvetlenül a lehetséges nemesi látogatás után) ha egy teljesítmény (d) követelményét (c) elvégzed, akkor helyezz egy címet a játéktáblán lévő felosztott mezőre. A játék végéig ez a teljesítmény előnyt biztosít neked.





## ☞ A teljesítmények leírása

**Követelmény** **Teljesítmény**



**Követelmény:** 3 piros és 1 fehér bónusz ponttal kell rendelkezned.

**Teljesítmény:** **Miután** megvásároltál egy fejlődéskártyát vegyél el 1 ékkő jelölőt.

*Ugyanabban a fordulóban ne vegyél el ékkövet, amelyben lehelyezed a címered. Az ékkő jelölőd még a kártya pótlása előtt el kell vened. Elveheted azoknak az ékköveknek az egyikét is, amelyeket éppen most költöttél el.*



**Követelmény:** 2 fehér bónusz ponttal kell rendelkezned.

**Teljesítmény:** Amikor 2 egyforma színű ékkő jelölőt veszel el, vegyél el 1 **másik** színű jelölőt is. *Ahogy az alapjátékban is szerepel, 2 egyforma ékkő elvétele csak akkor lehetséges, ha abból a színből legalább 4 elérhető.*



**Követelmény:** 3 kék és 1 fekete bónusz ponttal kell rendelkezned.

**Teljesítmény:** Minden arany jelölőd 2 **azonos** színű ékkövet ér.

*Ezt a kapacitást használd, amikor kártyát vásárolsz. Minden arany jelölőd még mindig 1 jelölőként számít, szemben a 10 ékköves limiteddel, ami a köröd végére lehet.*



**Követelmény:** 5 zöld bónusz ponttal és 1 nemes lapkával kell rendelkezned.

**Teljesítmény:** Ezzel 5 tekintélypontot szerzel.

*Ez kiválthatja a játék végét (mint egy nemes megszerzése vagy egy fejlődéskártya vásárlása). Ezt az előnyt csak egyszer használhatod, még akkor is, ha több nemesed van.*



**Követelmény:** 3 fekete bónusz ponttal kell rendelkezned.

**Teljesítmény:** **Minden** játéktáblára tett **címeredért** 1 tekintélypontot kapsz.

*Ez kiválthatja a játék végét (mint egy nemes megszerzése vagy egy fejlődéskártya vásárlása).*

## ☞ Például

A piros játékosnak 15 tekintélypontja van:

- 3 pont a nemesért,
- 5 pont a fejlődéskártyáért,
- 5 pont az utolsó előtti teljesítményért és
- 2 pont az utolsó teljesítményért (2 címert helyezett az utolsó két mezőre).





# Napkelet

**Napkelet most mindenki előtt megnyitja gazdagságát és a vevők egyre inkább vonzódnak ehhez az egzotikumhoz. Ebben az ingadozó környezetben képes vagy átalakítani a kereskedelmi birodalmad?**



**Ebben a kiegészítőben új fejlődéskártyák kerülnek a játékba és a stratégia szíve a nemesek lehelyezése lesz: találd meg az utat, hogy gyorsabban megszerezd, vagy megtartsd őket, de teheted, hogy a kártyáid még nyereségesebbé váljanak, mielőtt eltűnnének.**

## Beállítás

Keverd össze a 10 új 1-es szintű kártyát (O) és fedj fel belőlük 2 lapot, amit az alapjáték kártyái mellé a jobb oldalra helyezz el.

Majd a megmaradt 8 Napkelet kártyát képpel lefelé fordítva tedd melléjük jobbra, egy Napkelet paklit képezve.

A 2. (OO) és a 3. szint (OOO) kártyáival hasonló módon járj el.

## Összetevők:



- 30 Napkelet fejlődéskártya (minden szinthez 10 kártya)



Alapjáték

Napkelet kiegészítő

## További szabályok

A megvásárolt vagy a tartalékolt kártyákat csak az eredeti pakliból pótolhatod. A játék során mindig az alapjáték 4 kártyája és a Napkelet szintjeihez tartozó 2-2 kártyájának kell képpel felfelé fordítva lennie (kivéve, ha az adott pakli kifogy, mert ilyenkor üresen maradnak ezek a helyek).



## Napkelet kártyák leírása

### 1. szint



Ez a kártya **2 arany jelölőt ér** (ne húzz fel arany ékkövet, és ezek nem számítanak a 10 ékkő jelölő limitjébe) és egyetlen vásárláskor költheted el. Mind a 2 arany jelölő helyettesíthet bármilyen szint. Ha csak egyet használ fel, a másikat ezzel elpazarolod. Miután használtad ezt a kártyát, tedd vissza a játék dobozába, nincs már rá szükség.



Kapcsold össze – azonnal és tartósan – ezt a kártyát egy korábban megszerzett kártyával. Ezzel most **1 bónuszt ér**, azzal az azonos kártyával, amivel összekapcsolod. Ezt a kártyát nem vásárolhatod meg, ha nincs legalább egy kártyád ékkő bónusszal.

**Megjegyzés:** A kártyák összekapcsolását még azelőtt el kell végezned, mielőtt pótolnád a megszerzett kártyát.



### 2. szint



Kapcsold össze – azonnal és tartósan – ezt a kártyát egy korábban megszerzett kártyával (lásd fent), **majd** vedd el egy első szintű (O) kártyát (alap vagy Napkelet) és helyezd magad elé **képpel felfelé fordítva mindenféle költség nélkül**.



Ez a kártya a jelzett színben **2 bónuszt** ad. Ezek a bónuszok hozzáadódnak az új kártyák vásárlásához, a nemesek látogatásának fogadásához és az eldobásához (lásd: 3. szint).



**Tartalékolj egy nemest.** A rendelkezésre álló nemesek közül vedd el azt, amit kiválasztottál és képpel lefelé fordítva helyezd magad elé: mostantól fogva ez a nemes csak téged tud meglátogatni (ha teljesítetted a követelményeket).

*Nem szerzel arany jelölőt. A nemesek számának tartalékolására nincs korlátozás.*




### 3. szint



Vedd el egy második szintű (OO) kártyát (alap vagy Napkelet) és helyezd el magad előtt **képpel felfelé fordítva mindenféle költség nélkül**.



Egy ilyen kártya megvásárlásához **el kell dobnod egy** korábban megszerzett **2-es bónuszt** a jelzett színben (tedd vissza a játék dobozába).

*A tartalékolt kártyákat nem dobhatod el. Először azokat a kártyákat kell eldobnod, amelyek  ehhez a színhez tartoznak, ha van ilyen.*





# Erődítmények

Amíg a nagyvárosok kereskedelmi gyarmatokat hoztak létre, a kockázatok és feszültségek hangsúlyossá váltak. Minden egyes céh erődítmény építésébe kezdett, hogy megvédje vagyonát a szembenálló nagyra vágyástól és elősegítse saját terjeszkedését.



**Ez a kiegészítő interakcióval bővíti a játékot és a játékidőt valamennyire meghosszabbítja. Találd meg a tökéletes egyensúlyt az ellenfelek lassítása és a nyereség megszerzésének sebessége között.**

## Beállítás

Minden játékosnak 3 erődítménye van ugyanabban a színben, amit maga elé helyez le.

## További szabályok

Minden alkalommal, amikor kártyát vásárolsz (a kezedből vagy az asztról), a két lehetőség egyikét kell választanod (MIELŐTT a vásárolt kártyát pótolnád):

## Összetevők:



- 12 erődítmény jelölő (minden színben 3)

Helyezd vagy mozgasd az egyik erődítményed az asztal egyik látható kártyájára, de csak akkor, ha a kártyán nincs bármilyen más színű erődítmény jelen.

Az erődítményedet elhelyezheted egy olyan kártyára, amelyen már áll saját erődítményed.

VAGY

Távolítsd el egy másik játékos erődítményét az asztalon lévő kártyáról és add vissza neki.


## Az erődítmények ereje

**Megszállítás:** A kártyát, amelyre az erődítményed helyezted, csak te vásárolhatod meg vagy tartalékolhatod. Mindkét esetben a játékos visszakapja az erődítményét, amit a kártyára helyezett.

**Hódítás:** Amikor a 3 erődítményed ugyanazon a kártyán van, az **akciód után** megtudod venni ezt a kártyát (akár ékkő jelölőt vettél el, tartalékoltd vagy egy fejlődéskártyát vásároltál). Fizesd ki a fejlődéskártya költségét és vedd vissza róla az erődítményeid. Az erődítményed akkor helyezd rá egy kártyára vagy távolítsd el, **mielőtt** a megvásárolt kártyát pótolnád.

**Részletezés:** Ezt a vásárlást még azelőtt kell elvégezned, mielőtt egy nemes meglátogat és mielőtt az ékkő jelölők ellenőrzése megtörténne.



 Példa a fordulóra



A piros játékos új kártyát vásárol **a**.  
A harmadik erődtményét arra a kártyára helyezi,  
amelyen már a **b** másik kettő áll.

- 1** **2**

Ezután a játékos úgy dönt, hogy kihasználja a hódítás  
előnyét. Megvásárolja a kártyát **d**, visszaszerzi a 3  
erődtményét, majd ismét úgy dönt, **e**, hogy egyik  
jelölőjét a **2** pontban felfedett kártyára teszi.



A vásárolt kártyát pótolja **c**.

A második vásárolt kártyáját  
is pótolja **f**.

