

Marc André
& Bruno Cathala

Splendor

Párbaj

Hamisítők



Játékszabály

TARTOZÉKOK



4 lila korong (üveg)



8 nemeskártya



17 hamisítókártya

A KIEGÉSZÍTŐ CÉLJA

A hamisítókártyák új, fondorlatos módszereket kínálnak a szokásos játékszabályok megváltoztatására. Például üvegtárgyakat használhatsz valódi drágakövek helyett, vagy megvesztegethetsz befolyásos előkelőségeket, hogy mesés kedvezményeket kaphass. Az új nemeskártyák több választási lehetőséget nyújtanak, és többféle utat biztosítanak a győzelemhez.

VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

Ha ezzel a kiegészítővel játszátok a Splendor Párba, az alábbiak szerint módosítsátok az előkészületeket:

- **A 2. lépést lépést egészítsétek ki így:** Miután felcsaptátok az ékszerkártyákat, keverjétek meg a hamisítókártyákat, és a paklijukat tegyék a 3 korábbi pakli fölé. Csapatok fel 3 hamisítókártyát, és helyezték ezeket a 3. szintű kártyák (●●●) és a dicsőségslapka közé.
- **A 3. lépést így végezzétek el:** Tegyétek a játéktáblát a kártyapiramis alá. Helyezték a húzószákba az alapjáték 25 korongját a kiegészítő 4 üvegtárgyával együtt, majd töltsétek fel a játéktábla 25 mezőjét középről kiindulva, a táblára nyomtatott vonalat követve egy-egy véletlenszerűen húzott koronggal. A játék kezdetén 4 korong lesz a zsákban.
- **Az 5. lépést lépést így végezzétek el:** Keverjétek egy pakliba az alapjáték és a kiegészítő összesen 12 nemeskártyáját, csapatok fel közülük 4-et, és tegyék ezeket a tábla alá. A megmaradt nemeskártyák pakliját helyezték a felcsapott nemeskártyák mellé.

JÁTEKOSOK KÖREI

Kövessétek az alapjáték szabályait az alábbi változtatásokkal:

Opcionális akciók

1- Előjog felhasználása

Egy előjogtekerért cserébe választhatod azt is, hogy 1 üvegtárgyat veszel el a tábláról.

Kötelező akció

- **Legfeljebb 3 korong elvétele:** Az üvegtárgyakat kezeljétek úgy, mint az ékkő- és/vagy gyöngykorongokat. Ha ezzel az akcióval 3 üvegtárgyat veszel magadhoz, az ellenfeled kap 1 előjogtekeret.
- **1 aranykorong elvétele és 1 ékszerkártya tartalékolása:** a hamisítókártyák nem ékszerkártyák, és nem is lehet őket tartalékolni.

Egy új kötelező akció is megjelenik:

- **1 hamisítókártya megvásárlása:** Válassz 1-et a képpel felfelé fordított 3 hamisítókártya közül, fizess ki a költséget korongokkal (a kártya bal alsó sarkában látható, mindig tartalmaz üvegtárgyat), és tedd a kártyát képpel felfelé magad elé. Az aranykorongok díszeknek számítanak, így bármilyen ékkő-, gyöngy- vagy üvegtárgyat helyettesíthetnek. Az elköltött korongokat tedd a húzószákba. A megvásárolt hamisítókártya helyét töltsd újra a pakliból.



KÁRTYAKÉPESÉGEK

Az alábbi kártyaképesség így változik:



: Vegyél el 1 ékkő-, gyöngy- vagy üvegtárgyat az ellenfeledtől.

A KÖRÖD VÉGE

A köröd végén a 10 korongos felső határba az üvegtárgyak is beleszámítanak.

A HAMISÍTÓKÁRTYÁK KÉPESSÉGEI

Minden hamisítókártyát legfeljebb egyszer használhatsz a körödben. Egy körön belül akár több hamisítókártya képességét is felhasználhatod.

Aranykorongokkal az ékkő- és/vagy gyöngykorongokon kívül üvegkorongokat is helyettesíthetsz. Amikor elveszel egy korongot az ellenfeledtől, ékkő- vagy gyöngykorong helyett üvegkorongot is elvehetsz.



Az 1 ékszerkártya megvásárlása vagy az 1 hamisítókártya megvásárlása akció végrehajtásakor elkölthetsz legfeljebb 2 üvegkorongot, hogy üvegkorongonként 2-vel csökkentsd a vásárlás költségét a jelzett színre vonatkozóan.



Az 1 ékszerkártya megvásárlása vagy az 1 hamisítókártya megvásárlása akció végrehajtásakor elkölthetsz legfeljebb 2 üvegkorongot, hogy üvegkorongonként 1-gyel csökkentsd a vásárlás költségét bármely színre vonatkozóan. Ha 2 üvegkorongot költesz, azzal 2 azonos vagy 2 különböző színű korongot is helyettesíthetsz.



Az 1 ékszerkártya megvásárlása vagy az 1 hamisítókártya megvásárlása akció végrehajtásakor elkölthetsz 2 üvegkorongot, hogy 3-mal csökkentsd a vásárlás költségét egy választott színre vonatkozóan.



Az 1 ékszerkártya megvásárlása vagy az 1 hamisítókártya megvásárlása akció végrehajtásakor elkölthetsz 1 üvegkorongot, hogy 1 gyönggyel csökkentsd a vásárlás költségét.



Előjog felhasználásakor 1 helyett 2 tetszőleges ékkő-, üveg- és/vagy gyöngykorongot vegyél el a tábláról.
Megjegyzés: Ezt a képességet is csak egyszer használhatod körönként. Ha több előjogtekerceszt használsz fel, csak az elsőért vehetsz el 2 korongot, a többiért már csak 1-et.



A köröd végén, még a koronglimit ellenőrzése előtt költs el 1 üvegkorongot, és tegyél vissza 1 előjogtekerceszt, hogy végrehajts egy újabb kört.



A köröd végén, még a koronglimit ellenőrzése előtt költs el 1 üvegkorongot, és tegyél vissza 1 előjogtekerceszt, hogy elvegyél 1 ékkő-, üveg- vagy gyöngykorongot az ellenfeledtől.



A köröd végén, még a koronglimit ellenőrzése előtt üvegkorongokért megvásárolhatsz 1 elérhető nemeskártyát, aminek a helyét ezután fel kell töltened a nemeskártyák húzópaklijának felső kártyájával. Ehhez 1-gyel több üvegkorongot kell elköltened, mint ahány nemeskártyád van. Az elvett nemeskártya helyét töltsd újra a pakliból.

Példa: Korábban már szereztél egy nemeskártyát a szokásos módon. Most a kártya képességét felhasználva szeretnél beszerezni még egyet. 2 üvegkorongot kell elköltened, hogy elvehess egy nemeskártyát, aminek a helyét fel kell töltened egy másik kártyával.

Megjegyzés: A koronák megszerzése miatt kapott nemeskártyák helyét ne töltsétek fel.



A köröd végén engedélyezett 10 korongba az üvegkorongokat nem kell beleszámolnod, így ezekkel együtt 10-nél több korongod is maradhat.



Ezzel a kártyával azonnal 2 koronát szerzel. Így akár egy nemeskártyához is hozzájuthatsz, vagy egy győzelmi feltételt is teljesíthetsz.



3 helyett 5 ékszerkártyát tartalékolhatsz. Ezenkívül az 1 aranykorong elvétele és 1 ékszerkártya tartalékolása akció során 1 helyett legfeljebb 2 ékszerkártyát tartalékolhatsz (mindkettő bármilyen szintű lehet, és egymástól függetlenül akár a kártyapiramisból, akár valamelyik húzópakliból is választhatsz).



A köröd végén, még a koronglimit ellenőrzése előtt elkölthetsz 2 üvegkorongot, hogy kiválassz az ékszerkártyák egyik húzópakliját (●, ●●, ●●●). Húzd fel a választott pakli felső 3 lapját, és válassz közülük 1-et, amit tartalékolsz. A másik 2 kártyát tedd az adott pakli aljára tetszőleges sorrendben. Mivel ez nem egy kötelező akció, akkor is használhatod ezt a képességet, amikor nincs a táblán aranykorong, illetve nem vehetsz fel aranykorongot, amikor használod. Nem használhatod ezt a képességet, ha már elérted a tartalékolható kártyák felső korlátját.

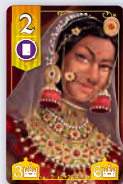


Miután megvásároltál egy  képességgel rendelkező ékszerkártyát, a kártya színével megegyező korong elvétele helyett a következő két lehetőség közül választhatsz:

- 2, a kártyáéval azonos színű korongot veszel el **VAGY**
- 1 tetszőleges ékkő-, üveg- vagy gyöngykorongot veszel el a tábláról

KÁRTYAKÉPESSÉGEK

Minden új nemeskártyának van egy képessége, ami az alapjáték kártyaképességeihez hasonlóan azonnal aktíválódik, amint megkaptad a kártyát. Figyelj rá, hogy néhány kártya a győzelmi feltételeket is módosítja!



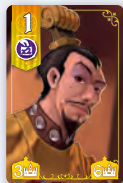
Tartalékolj 1 ékszerkártyát bármelyik húzópakliból vagy a kártyapiramis bármelyik szintjéről, akkor is, ha nincs aranykorong a táblán, és töltsd újra a kártya helyét. Ne vegyél el aranykorongot. Nem használhatod ezt a képességet, ha már elérted a tartalékolható kártyák felső korlátját.



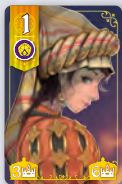
Ha 9 vagy több hírnévpont van olyan kártyákon, amelyek bónuszának színe megegyezik, **győztél**.



Vegyél el 1 tetszőleges, képpel felfelé fordított hamisítókártyát, és töltsd újra a helyét; **vagy** csapd fel a hamisító húzópakli felső lapját, és vedd magadhoz (a kártya költségét egyik esetben sem kell kifizetned).



Húzz legfeljebb 2 véletlenszerű korongot a húzózsákból. Ezek bármilyen típusúak lehetnek (akár aranykorongok is).



Vegyél el 1 aranykorongot a tábláról, ha lehetséges. Ne tartalékolj kártyát.



Ha 9 vagy több koronád van, **győztél**.



Vegyél magadhoz legfeljebb 4 korongot a tábláról: ezek mindegyike vagy üveg-, vagy gyöngy-, vagy azonos színű ékkőkorong legyen. **Aranyat nem választhatsz.**



Vegyél magadhoz legfeljebb 3 tetszőleges korongot a tábláról (aranyat nem választhatsz).

Emlékeztető: csak a hamisítókártyákkal megszerzett nemeskártyák helyét kell feltölteni!

MARC ANDRÉ

Már gyerekkorom óta foglalkoztatnak a társasjátékok. 14 évesen fedeztem fel a játéktervezés szépségét, vagyis akkor még csak a játékok bütykölésének szépségét. Ezzel tudtam a legjobban kifejezni a kreativitásom, de azért beletelt pár évtizedbe, ameddig tényleg elmélyültem a játéktervezésben. Végül 2014-ben a Splendor sikerének köszönhetően váltam hivatásos játéktervezővé. A Splendor Párba a Splendor játéksalád legújabb címe, ami csatlakozik a már korábban megjelent Cities of Splendor és Splendor Marvel játékokhoz. Annak érdekében, hogy inspirációt szerezzek egy kiváló játékszerzőtől, meghívtam Bruno Cathala barátomat, hogy csatlakozzon hozzám ebben az utazásban. Ezúton is szeretnék köszönetet mondani Brunónak a fáradhatatlanságáért, továbbá a SPACE Cowboys stúdió két munkatársának, François Doucet-nek és Maxence Falempinnek a Splendor Párba fejlesztése során tanúsított figyelmességükért és támogatásukért. Végül, de nem utolsó sorban szeretném kifejezni a hálám világszerte a játékosoknak, akik megosztják egymással a hobbi iránti lelkesedésüket. Ezt a játékot most nekik ajánlom.

BRUNO CATHALA

2002: Megjelentek az első játékaim – Hé, ezek kétszemélyes játékok voltak!

2022: Megjelenik a Splendor Párba angol kiadása (Köszí, Marc, hogy rám gondoltál!) – Hé, egy újabb kétszemélyes játék!

20 év játékos alkotómunka, kételyek és remények közepette egyetlen fő céllal: mindig követni a szenvedélyem, és dolgozni A játékon, amivel én is éppen játszani szeretnék, és megosztani azt annyi emberrel, amennyivel csak lehet. Szerencsére nem is ment ez olyan rosszul (Mr. Jack, Shadows over Camelot, Cyclades, Five Tribes, Kingdomino, 7 Csoda: Párba, csak hogy párat említsék).



Marc ANDRÉ & Bruno CATHALA

DAVIDE TOSELLO



Davide Tosello 1978-ban született Olaszországban, és egész életében rajongott a rajzolásért. Elhivatottságának köszönhetően sikerült kialakítania egy olyan egyedi stílust, ami népszerűvé tette munkásságát. A vázlatok elkészítésétől kezdve a rajzoláson át a színezésig az alkotás minden folyamatára kiemelt figyelmet fordít. Igazi maximalista. Letisztult, modern alkotásai hamar megragadták a nemzetközi piac figyelmét. A videójátékok világából érkezve csöppent bele a társasjátékokéba, amit a lehető legprofesszionálisabb módon közelít meg. Több elismert játékon is dolgozott, mint például az Orbis (SPACE Cowboys), a Viktoriánus lánghelmék, a Tündérmese fogadó és a Nottingham bírása 2. kiadása (Cool-MiniotNot).

Franciaországban az Éditions Glénat/Vent d'Ouest gondozásában megjelent „BLUE in the Land of Dreams” írója és illusztrátora, ami „BLUE nella Terra dei Sogni” – Edizioni Star Comics címen Olaszországban is megjelent 2020-ban. Szóval elgondolkodhatunk azon, vajon mi jár David Tosello fejében, amikor éppen nem dolgozik. A válasz egyszerű. Megpróbálja összeválogatni azt a megszámlálhatatlanul sok történetet, amin dolgozni szeretne.

Próbáld ki online is!

boardgamearena



Segítségre van szükséged?

Ez a játék a legnagyobb odafigyeléssel készült, de ha mégis találkozna valami problémával, írj az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu. A lehető legrövidebb idő alatt segítünk megoldást találni.

GYÁRTÓ: COWBOYS - ASMODEE GROUP - 47 rue de l'Est, 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT - Francia

© 2026 SPACE Cowboys. Minden jog fenntartva!

Importálja: Gémker-Gémklub Kft., 1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu • info@gemker.hu



Olvasd a legfrissebb hírekről és megjelenésekről: www.gemklub.hu facebook.com/gemklub [gem_klub](https://www.instagram.com/gem_klub)