

JÁTÉKSZABÁLY

Unofficial Fun Content

# Splendor



A Splendor társasjátékban egy reneszánsz korabeli gazdag kereskedő szerepét alakítod. Forrásaidat felhasználva bányákat, szállítási útvonalakat szerzel meg, kézműveseket alkalmazol, hogy a nyers drágaköveidből gyönyörű ékszereket készíthess el.

## Tartalom

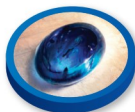
### 40 zseton



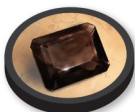
7 Smaragd  
(zöld)



7 Gyémánt  
(fehér)



7 Zafir  
(kék)



7 Ónix  
(fekete)



7 Rubin  
(piros)



5 Arany  
Joker  
(sárga)

### 90 fejlődéskártya



10 db nemest ábrázoló  
lapka



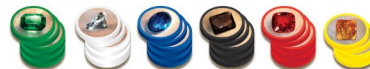
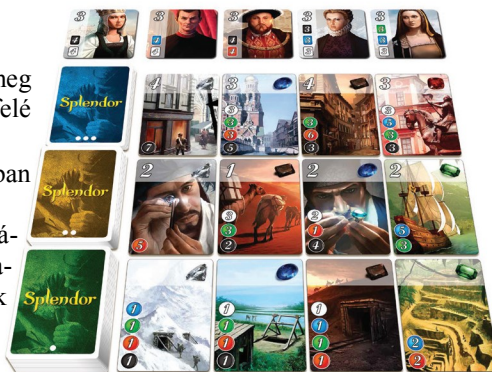
## Előkészítés

A különböző szintű fejlődéskártya paklikat külön-külön keverd meg és helyezd a játékterület közepén oszlopot képezve alulról felfelé növekvő szintű paklik formájában. (●;●●;●●●)

Minden pakliból tegyél le képpel felfelé 4 lapot a pakli mellé sorban egymást követve.

Keverd meg a nemeseket tartalmazó lapkákat is és a játékosok száma plusz egy darab lapkát helyezz a kártyaalakzat fölé. A megmaradt lapkákat tedd vissza a játék dobozába, azok már nem kerülnek felhasználásra a játék folyamán.

Végül rakd ki a zsetonokat szín szerint halmokba rendezve úgy, hogy minden játékos elérje azokat.



## Játék 2 vagy 3 fővel

2 fő

Távolíts el minden ékkő halomból 3-at (4 zsetonnak kell maradnia halmonként)!

Ne nyúlj az aranyakhoz!

3 nemest ábrázoló lapkát rakj ki felülre!

3 fő

Távolíts el minden ékkő halomból 2-öt (5 zsetonnak kell maradnia halmonként)!

Ne nyúlj az aranyakhoz!

4 nemest ábrázoló lapkát rakj ki felülre!

Nincs semmi más változás!

# A játék áttekintése

A játék folyamán a játékosok ékkő vagy Arany Joker zsetonokat szereznek meg. A zsetonok felhasználásával fejlődéskártyák vásárolhatók meg, amelyek tekintély pontokat és/vagy bónuszokat érnek. Az így rendelkezésre álló bónuszokat felhasználva a játékosok kevesebb költségen tudnak a későbbiekben fejlődéskártyákat megvásárolni. Amint a játékos elegendő bónusszal rendelkezik, azonnal egy nemes látogatja meg (ami szintén tekintély pontot ér). Amint egy játékos eléri a 15 tekintély pontot, a forduló véget ér és a legtöbb tekintély ponttal rendelkező játékos a győztes.

## Fejlődéskártyák

Tekintély pontok megszerzéséhez a játékosoknak fejlődéskártyákat kell vásárolniuk. Ezek a kártyák a játéktér közepén találhatók és bármelyik játékos számára megvásárolhatók saját körében a játék folyamán. A kézben tartott fejlődéskártyák a játékos részére tartalékot képeznek és csak az vásárolhatja meg őket, akinek a kezében vannak.

Az a játékos, aki ezt a fejlődéskártyát megvásárolja, szerez 4 tekintély pontot. A kártya tulajdonosa a továbbiakban jogosult 1 kék bónuszra. A kártya megvásárlásához 3 kék, 3 fekete és 6 fehér zseton szükséges.



## A nemesek lapkái

A lapkák a játék folyamán szintén a játéktéren találhatók meg. A játékos köre végén, amennyiben rendelkezik a megfelelő számú bónusszal (csak a bónuszok számításánál) azonnal fogadja a nemes látogatását és megszerzi azt a lapkát.

A játékos nem utasíthatja vissza a nemes látogatását.

A nemesek látogatásának fogadása nem számít cselekvésnek. Minden nemesi lapka 3 tekintély pontot jelent, azonban egy játékos a saját körében csak egy nemeset fogadhat.

Az alábbi nemesi lapkát megszerző játékos kap 3 tekintély pontot. Ha a játékos rendelkezik 3 kék, 3 zöld és 3 fehér bónuszt tartalmazó fejlődéskártyákkal, automatikusan fogadja a nemes látogatását köre végén.



## JÁTÉKSZABÁLYOK

A legfiatalabb játékos kezdi a fordulót, majd a játék óramutató járásának megfelelő irányban halad tovább.

Saját körében a játékos **egyetlen** cselekvést hajt végre az alábbi 4 lehetőség közül:

1. Elvesz 3 különböző színű zsetont az ékkő halmokból.
2. Elvesz 2 azonos színű zsetont egy ékkő halomból (ez azonban csak akkor lehetséges, ha legalább 4 zseton van abban a halomban, amikor a játékos elveszi őket).
3. Tartalékol 1 fejlődéskártyát és ezzel szerez 1 Arany Joker zsetont.
4. Megvásárol a közepén képpel felfelé található vagy a saját kezében lévő tartalék fejlődéskártyák közül egyet.

## A zsetonok kiválasztása

A játékos birtokában sohasem lehet 10 zsetonnál több a köre végén (beleértve a Joker zsetonokat is). Amennyiben ez megtörténik, akkor annyi zsetont kell visszatenni a halmokba, hogy összesen 10 zseton maradjon a birtokában. A játékos az összes zsetont vagy annak egy részét visszateheti, amikor megszerezte őket. A játékosok birtokában lévő zsetonokat a többi játékos számára láthatóan (számolhatóan) kell tartani.

*Emlékeztető: a játékos csak akkor vehet el 2 azonos színű zsetont, amennyiben legalább 4 elérhető abból a színből.*

## Fejlődéskártyák tartalékolása

Amennyiben a játékos tartalékolni szeretne egy fejlődéskártyát, abban az esetben felvesz egyet a játéktér közepén található kártyák közül, vagy (ha szerencsésnek érzi magát) az egyik pakli legfelső lapját veszi fel anélkül, hogy megmutatná azt a többi játékosnak.

A tartalék kártyákat kézben kell tartani és nem lehet őket eldobni.

Egy játékos kezében legfeljebb 3 kártya lehet. Csak abban az esetben játszhatóak ki a játékos kezéből, ha megvásárolja azt (lásd lent).

Tartalék kártya képzése az egyetlen módja Arany Joker zseton megszerzésének. Ha már nincs elérhető Arany Joker zseton, abban az esetben is tartalékolhatsz kártyát, de nem kapsz Arany Joker zsetont ezért a cselekvésedért.

## Fejlődéskártyák megvásárlása

Egy kártya megvásárlásához a játékosnak a kártyán látható mennyiségű zsetont el kell költenie. Az Arany Joker zseton bármilyen zsetont helyettesíthet. Az elköltött zsetonok a játéktéren lévő halmokba kerülnek vissza (az Arany Joker is).

A játékos megvásárolhat egy kártyát a játéktér közepén lévőkből vagy a korábbi kör(ök)ben megszerzett és kezében tartott tartalék(ok)ból.

A kártyák által biztosított bónuszok és tekintély pontok mindenkor láthatóak (számolhatóak) kell, hogy legyenek.



**Fontos:** amikor a játéktér közepéről egy kártya megvásárlásra került (akár tartaléknak, akár nem), helyette azonnal az adott szintű pakliból képpel felfelé egy másikat kell lennenni.

Az egész játék folyamán folyamatosan minden szintű pakliból 4 képpel felfelé fordított kártyának kell középen lennie (kivéve, ha elfogytak az adott szintű pakli kártyái; ebben az esetben az üressé vált hely üres marad).

### A bónuszok

A korábban megvásárolt fejlődéskártyák bónuszai lehetővé teszik a következő körökben új fejlődéskártyák kevesebb költségen történő megvásárlását. A kártyákon található bónusz színe egyenértékű ugyanazon szín egy zsetonjával.

Tehát, a 2 kék bónusszal rendelkező játékosnak amennyiben a megvásárolni kívánt kártya értéke 2 kék és 1 zöld zseton, csak 1 zöld zsetont kell megfizetnie.

Amennyiben a játékosnak elegendő mennyiségű bónusz áll rendelkezésére, akkor akár ingyen is vásárolhat fejlődéskártyát.

### A nemesek

A játékos a köre végén ellenőrzi, hogy rendelkezik-e elegendő bónusszal, hogy a kirakott nemesek lapkái közül egynek fogadhassa látogatását. Csak az a játékos fogadhatja egy nemes látogatását, aki rendelkezik a megfelelő mennyiségű és színű bónusszal.

A nemes(ek) látogatását nem lehet visszautasítani. A nemes(ek) látogatásának fogadása nem számít cselekvésnek.

Amennyiben a játékos rendelkezésére álló bónuszok lehetővé tennék több nemes látogatásának fogadását is, a játékos kiválasztja, hogy melyik látogatását fogadja.

Az így megszerzett nemes lapkáját a játékos képpel felfelé maga elé helyezi.

## A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos megszerzi a 15. tekintély pontját véget ér a játék. Az adott fordulóban mindenki befejezheti a körét (végrehajthatja egy cselekvését), majd a tekintély pontok megszámlálása (ne feledd a nemeseidet sem megszámlálni) után a legtöbb ponttal rendelkező játékos a nyertes. Azonos pontszám esetében az nyer, aki ezt kevesebb fejlődéskártyából érte el.

## The author: Marc André

Good-looking, tall, blond, athletic, Marc André has a godlike body worthy of a game designer. (Oh darn! They've stuck a picture in here! I'll have to find something else...) Born in 1967 (that's incredible, I'm as old as the Space Cowboys!), in the South of France, where children are forced to learn how to play chess as early as 4 years old. actually, no, it's just that in my family, a playful mind is a way of life, or not, it's all in how you see it. I've thus grown up alongside thinking games as much as boardgames of all sizes and shapes, for players young and old. Then came the 80's and its revolution: roleplaying games which freed up imagination and creativity. It was a revelation! One day I'd make games too! I got on that right away, first with roleplaying games, then fighting games to play with my buddies, and finally, much later, boardgames. Now, Splendor is my second published game. How did I do it? Thanks to my super psychic hypnotic powers during important meetings (with Sébastien Pauchon and CROC). To finish, I'm dedicating this game to CROC who has my complete sympathy and consideration, to my wife and my son, who have all my love.



## The artist: Pascal Quidault

«No, but really – what's your real job?»

Artist. A horrible job if there's one. Normally lost in worlds of Heroic Fantasy or Science Fiction for gaming platforms or literary ones, it was time for me to buy myself a conscience back. Born in 1976 (a wee lad in comparison). Quickly, the evidence of an age limit being required to stand the horrible working conditions among the Space Cowboys was discovered: humor, puns, centuries-old references, and even an honest and good camaraderie. Revolting. Using brushes and styluses for almost 10 years for various French and worldwide publishers, I also teach digital art to a youth looking to walk down this road to perdition. Accumulating the vices, I also play various

sorts of games: boardgames, roleplaying, strategy, wargames... The possibility to collaborate on the first game by the Cowboys was thus the fruit of an intense debate which lasted a few microseconds. Much thanks to Philippe Mouret and the Space Cowboys team for their confidence and their patience, as well as Splendor's daddy: Marc André. I'll finish by admitting a terrible secret: I've played Splendor and I loved it. My soul is definitely lost.

English Translation: Eric Harlaux

Revision: Eric Franklin

Fordítás: GubiRobi

Szerkesztés: Nargoth

Splendor is published by JD Éditions - SPACE Cowboys: 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France

© 2014 SPACE Cowboys. All rights reserved

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)

