

Regelbok



# Splendor



Spela officiella digitala  
versionen av Splendor  
på PC

Humble Store



DAYS OF  
WONDER

I Splendor tar du rollen av en rik handelsman under renässansen.  
Du använder dig av dina resurser för att införskaffa gruvor, transportmedel  
och hantverkare som låter dig förvandla ädelstenar till vackra juveler.

## Innehåll

### 40 markörer



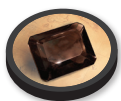
7 Smaragdmarkörer  
(gröna)



7 Diamantmarkörer  
(vita)



7 Safirmarkörer  
(blåa)



7 Onyxmarkörer  
(svarta)



7 Rubinmarkörer  
(röda)



5 Gyllene  
Jokermarkörer  
(gula)

### 90 utvecklingskort



40 Nivå 1  
kort

30 Nivå 2  
kort

20 Nivå 3  
kort

10 Adelsbrickor



## Förberedelser

Blanda alla utvecklingskort och placera dem i sina respektive packar (enligt nivå), och sätt packarna i en kolumn i mitten av bordet i stigande ordning (○; ○○; ○○○).

Vänd sedan upp fyra kort från varje packe på bordet.

Blanda adelsbrickorna och vänd sedan upp lika många av dem som det finns spelare, plus en extra (exempel: i ett fyra personers spel vänder ni upp fem brickor).

De återstående brickorna tas sedan bort ur spelet, och kommer inte att användas i det pågående spelet.

Slutligen placerar ni ut de olika markörerna i sina respektive högar (sorterade enligt färg) så att alla spelare når högarna.



## Spel med två eller tre spelare

### Med två spelare

Avlägsna tre markörer av varje färg (så att fyra markörer återstår av varje färg).  
De gyllene jokermarkörernas antal förändras inte.  
Vänd upp endast tre av adelsbrickorna.

### Med tre spelare

Avlägsna två markörer av varje färg (så att fem markörer återstår av varje färg).  
De gyllene jokermarkörernas antal förändras inte.  
Vänd upp fyra av adelsbrickorna.

Utöver det här förändras inget.

## Spelets gång

Under spelets gång tar spelarna guld- och ädelstensmarkörer.

Med dessa markörer kan spelarna sedan köpa utvecklingskort som ger prestigepoäng och/eller andra bonuspoäng.

Dessa bonuspoäng tillåter sedan spelaren att köpa efterföljande utvecklingskort till ett lägre pris.

Då en spelare har tillräckligt med bonuspoäng får de besök av en adelsman (vilket i sin tur även är värt prestigepoäng).

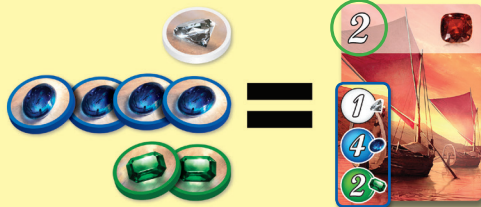
Då en spelare har uppnått 15 prestigepoäng tar den pågående turen slut, och spelaren med flest prestigepoäng vinner spelet (se nedan).



### Utvecklingskortet

För att vinna prestigepoäng åt sig måste spelarna köpa utvecklingskort. Dessa kort är placerade i mitten av bordet, och hålls synliga för alla spelare. Kortet kan köpas av alla spelare. Utvecklingskort på spelarnas händer är kort som spelare har reserverat åt sig för spelets gång. Dessa kan endast köpas av den spelare som håller i kortet.

Spelaren som köper det här kortet vinner 2 prestigepoäng åt sig, och spelaren får även ett rött bonuspoäng. För att kunna köpa kortet så måste spelaren betala 1 vit markör, 4 blåa markörer och 2 gröna markörer.



### Adelsbrickorna

Adelsbrickorna är placerade i mitten av bordet, och hålls synliga för alla spelare. I slutet av varje tur får en spelare automatiskt besök av en adelsman ifall spelaren har den mängd bonuspoäng som krävs, och får även den motsvarande adelsbrickan. En spelare kan inte vägra ett besök från en adelsman, och det räknas inte som en handling att ta emot adelsmannen och brickan. Varje adelsman är värd tre prestigepoäng, men man kan endast få en bricka per tur.

Notera att adelsmännen som kommer på besök stannar kvar hos spelaren ända tills spelets slut. Brickorna hålls synliga på bordet framför spelaren, och spelaren räknar in de prestigepoäng som brickorna anger i sin totala summa.

Spelaren som får den här adelsbrickan vinner 3 prestigepoäng. Ifall en spelare har tillräckligt med utvecklingskort för att samla ihop 3 blåa bonuspoäng, 3 gröna bonuspoäng och 3 vita bonuspoäng så kommer adelsmannen automatiskt på besök i slutet av spelarens tur.



### SPELREGLER

Den yngsta spelaren börjar och turen fortsätter sedan i medurs riktning. Varje spelare får på sin tur göra endast en av följande fyra handlingar:

- ☛ Ta 3 ädelstensmarkörer av olika färger.
- ☛ Ta 2 ädelstensmarkörer av samma färg. Det är endast möjligt att utföra denna handling ifall det finns minst fyra markörer kvar i högen av den färg som spelaren väljer.
- ☛ Reservera ett utvecklingskort och ta en guldmarkör (joker)
- ☛ Köpa ett uppvänt utvecklingskort från mitten av bordet eller ett kort som reserverats på en tidigare tur.

### Välja markörer

En spelare kan aldrig ha fler än 10 markörer vid slutet av sin tur (inklusive jokermarkörer). Ifall det sker så måste de återlämna markörer tills de endast har 10 kvar.

Spelaren kan lägga tillbaka alla eller en del av de markörer de just tagit åt sig, förutsatt att antalet ägda markörer inte överstiger 10. Spelarnas markörer måste alltid hållas synliga för de övriga spelarna.

**Påminnelse:** en spelare får inte ta 2 ädelstensmarkörer av samma färg ifall det inte finns 4 eller fler markörer kvar av den färgen.

### Reservera utvecklingskort

För att reservera ett utvecklingskort behöver spelaren endast ta ett uppvänt utvecklingskort från mitten av bordet eller (ifall du tror dig ha turen på din sida) det första kortet ur en av de tre högarna (○ ; ○○ ; ○○○) utan att visa det åt de andra spelarna. De reserverade korten hålls på spelarens hand och kan inte bli bortslängda. Spelaren kan inte ha fler än tre reserverade kort på handen, och det enda sättet att bli av med korten från handen är att köpa dem (se nedan). Att reservera ett kort är även det enda sättet som en spelare kan få en guldmarkör (joker). Om det inte finns någon guldmarkör kvar så kan spelare fortfarande reservera ett kort, men får således ingen guldmarkör.

### Köpa utvecklingskort

För att köpa ett utvecklingskort så måste spelarna betala antalet markörer som anges på kortet. En jokermarkör kan ersätta vilken färgs markör som helst.

De använda markörerna (inklusive jokrar) läggs tillbaka i sina respektive högar i mitten av bordet. En spelare kan köpa ett av korten som vänts upp på bordet eller ett kort som reserverats under en tidigare tur. Varje spelare placerar de inköpta utvecklingskort framför sig på bordet i ordning enligt färg, och ordnar dem så att bonus- och prestigepoängen är synliga.

Bonus- och prestigepoängen måste hållas synliga under hela spelets gång.



**Viktigt:** då ett utvecklingskort köps eller reserveras från mitten av bordet så måste det omedelbart ersättas med ett kort av motsvarande nivå. Det måste alltid finnas fyra uppvända kort av varje nivå på mitten av bordet (med undantag ifall en korthög tagit slut då även den respektive kortplatsen på bordet hålls tom)

### Bonuspoäng

Bonuspoäng som spelare samlar på sig från utvecklingskort från tidigare turer ger förmåner på nya kortinköp. Varje bonuspoäng av en given färg motsvarar en markör av motsvarande färg.

Om en spelare således har två blåa bonuspoäng och vill köpa ett kort som kostar två blåa markörer och en grön markör så behöver spelaren endast betala en grön markör.

Om en spelare har tillräckligt med utvecklingskort (och således bonuspoäng) så kan de köpa kort utan att använda några markörer alls.

### Adelsmännen

Vid slutet av varje tur kontrollerar spelaren adelsbrickorna för att se om de har samlat tillräckligt med bonuspoäng för att behaga en adelsman att komma på besök. En spelare kan få besök ifall de har samlat åt sig den mängd bonuspoäng som står angivet på de olika adelsbrickorna. Det är inte möjligt för spelaren att välja bort ett besök, utan det sker automatiskt och oberoende av spelarens önskan. Då spelaren får besök av en adelsman så räknas det inte som en handling. Om en spelare har tillräckligt med bonuspoäng för att locka till sig flera adelsmän så väljer spelaren en av dem. Spelaren placerar sedan adelsmannen framför sig på bordet med bildsidan uppåt.

### SPELETS SLUT

Då en spelare uppnår 15 prestigepoäng (glöm inte att räkna med adelsbrickorna) spelas den pågående omgången till slut, så att alla spelare fått samma mängd turer till sitt förfogande. Spelaren som sedan samlat på sig flest prestigepoäng vinner spelet. Ifall det står oavgjort efter poängräkningen så vinner den spelare som köpt minst antal utvecklingskort.

### Speldesigner: Marc André

Snygg, lång, blond, atletisk - Marc André är en speldesigner med en kropp värdig en gud. (Äsch! De har lagt med en bild av mig! Jag får väl hitta på någonting annat...) Född 1967 (otroligt, jag är lika gammal som Space Cowboys!) i södra Frankrike, där barn är tvungna att lära sig spela schack redan vid fyra års ålder. Eller egentligen inte, det är bara det att i min familj är ett lekfullt sinne ett levnadssätt; allt beror på hur man ser på saken. Jag har således vuxit upp med tankespel lika mycket som med brädspel av alla former och storlekar, såväl för unga som för gamla spelare. Sedan kom 80-taler och dess revolution: rollspel som öppnade upp en värld av fantasi och kreativitet. Det var som en uppenbarelse! En dag skulle även jag göra spel! Jag tog mig an det omedelbart. Först med rollspel, sedan krigsspel att spela med mina kompisar och slutligen, mycket senare, brädspel. Som det förhåller sig nu så är Splendor mitt andra utgivna spel. Hur gjorde jag det? Tack vare mina psykiska och hypnotiska superkrafter som jag använde under viktiga möten (med Sébastien Pauchon och CROC). Avslutningsvis: jag vill dedikera det här spelet till CROC som har min fullständiga sympati och omtanke, och till min hustru och son som håller all min kärlek.



### Konstnären: Pascal Quidault

«Nej med seriöst - vad är ditt riktiga jobb?» Konstnär.

Om det finns en hemskt yrke så är det just det. Vanligtvis borttappad i episk fantasi eller science fiction, antingen i spel eller i litteraturen så var det dags att köpa mig ett samvete. Född år 1976 (en ung liten gosse i jämförelse).

Det blev snabbt uppenbart att det fanns en nödvändig åldersgräns för att kunna överleva yrkeslivet bland Space Cowboys: humor, ordlekar och hänvisningar som går tiotals år tillbaka, och t.o.m. ett hederligt och bra kamratskap. Upprörande. Jag har använt penslar och stift i nästan 10 år för olika franska och internationella utgivare, men lär även ut digital bildkonst åt en ungdom som har samma väg till förödelse framför sig. Jag samlar även laster på mig, och spelar diverse spel: brädspel, rollspel, strategispel, krigsspel... Möjligheten att få samarbeta på Cowboys första spel var resultatet av en intensiv förhandling som räckte ungefär några mikrosekunder. Stort tack till Philippe Mouret och Space Cowboys-gänget för deras förtroende och tålmod, och tack även till Splendor's pappa: Marc André. Jag avslutar med att avslöja en fruktansvärd hemlighet: jag har spelat Splendor och jag älskade det. Min själ är definitivt förlorad.

Översättning: Tobias Björkwall

Asmodee Nordics  
Valseholmen 1  
2650 Hvidovre DK  
www.asmodeenordics.com



Splendor is published by Space Cowboys - Asmodee Group  
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt  
FRANCE - © 2021 SPACE Cowboys. All rights reserved  
www.spacecowboys.fr

