

Säännöt



Splendor



Splendor nyt
myös digitaalisena!
Windows

Humble Store



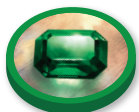
STEAM

DAYS OF
WONDER®

Splendorissa olet rikas renessanssiajan kauppias.
Hankit kaivoksia, kuljetusvälineitä ja käsityöläisiä, joiden avulla
muutat hiomattomat jalokivet upeiksi koruiksi.

Sisältö

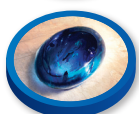
40 pelimerkkiä



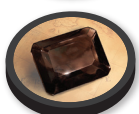
7 smaragdia
(vihreä)



7 timanttia
(valkoinen)



7 safiiria
(sininen)



7 onyksiä
(musta)



7 rubiinia
(punainen)



5 kultaista
jokeria
(keltainen)

90 kehityskorttia



40 tason 1
korttia

30 tason 2
korttia

20 tason 3
korttia

10 aatelislaattaa



Alkuvalmistelut

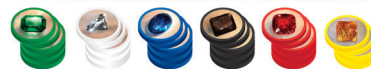
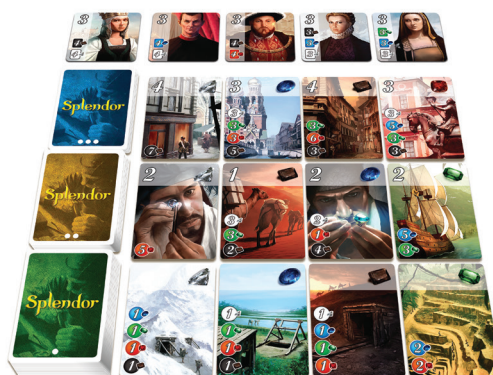
Sekoittakaa eri tasojen kehityskortit erikseen ja laittakaa ne sitten
pöydän keskelle kolmeen pinoon järjestyksessä pienimmästä
suurimpaan (○; ○○; ○○○).

Paljastakaa sitten neljä korttia joka tasolta ja laittakaa kortit
pakkojen viereen kuten kuvassa.

Sekoittakaa aatelislaatat ja paljastakaa niitä pelaajien määrän verran
ja vielä yksi (esimerkiksi nelinpelissä paljastakaa viisi laatua).

Loput laatat poistetaan pelistä, niitä ei käytetä pelin aikana.

Jakakaa lopuksi merkit värin mukaan kuuteen pinoon
pelaajien saataville.



2 tai 3 pelaajan pelit

Kahdella pelaajalla

Poistakaa joka väristä kolme merkkiä
(joten jäljelle jää neljä joka väriä).

Älkää poistako kultamerkkejä.

Paljastakaa kolme aatelislaattaa.

Kolmella pelaajalla

Poistakaa joka väristä kaksi merkkiä
(joten jäljelle jää viisi joka väriä).

Älkää poistako kultamerkkejä.

Paljastakaa neljä aatelislaattaa.

Muita muutoksia ei ole.

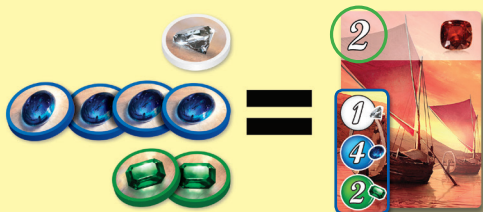
Pelin yhteenveto

Pelin aikana pelaajat keräävät jalokivi- ja kultamerkkejä. Näillä merkeillä ostetaan kehityskortteja, joista saa voittopisteitä ja bonuksia. Bonuksilla voi ostaa myöhemmin lisää kehityskortteja halvemmalla. Kun pelaajalla on tarpeeksi bonuksia, aatelinen vierailee hänen luonaan, mikä sekin tuo voittopisteitä. Kun joku pelaajista saa kokoon 15 voittopistettä, kierros pelataan loppuun ja eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa.

Kehityskortit

Voittopisteitä saa ostamalla kehityskortteja. Kortit ovat pöydän keskellä näkyvillä ja kaikkien pelaajien ostettavissa. Kädessä olevia kehityskortteja voivat ostaa vain niiden omistajat.

Pelaaja, joka ostaa tämän kortin saa 2 voittopistettä. Tämän kortin omistaja saa punaisen bonuksen. Kortin ostaminen vaatii 1 valkoisen merkin, 4 sinistä merkkiä ja 2 vihreää merkkiä.



Aatelislaatat

Aateliset ovat näkyvillä pöydällä. Vuoronsa lopussa aatelinen tulee pelaajalle automaattisesti, mikäli pelaajalla on vaaditut bonukset. Aatelinen on pakko ottaa.

Aatelisen saaminen ei ole toiminto. Aateliset ovat kolmen pisteen arvoisia. Pelaaja voi saada vuoronsa aikana vain yhden aatelisen.

Pelaaja, joka saa tämän aatelislaatan saa 3 pistettä. Jos pelaajalla on kehityskorteissaan 3 sinistä bonusta, 3 vihreää bonusta ja 3 valkoista bonusta, aatelinen tulee pelaajalle automaattisesti.



PELIN SÄÄNNÖT

Nuorin pelaaja aloittaa. Peli etenee myötäpäivään. Pelaaja valitsee vuorollaan yhden seuraavista toiminnoista.

- ⊕ Ota 3 eriväristä jalokivimerkkiä.
- ⊕ Ota 2 samanväristä jalokivimerkkiä.
Tämän toiminnon saa valita vain, jos saatavilla on vähintään 4 tämän värin merkkiä.
- ⊕ Varaa 1 kehityskortti ja ota 1 kultamerkki (jokeri).
- ⊕ Osta 1 kehityskortti pöydältä tai aiemmin varatuista korteista.

Merkkien valitseminen

Jos merkkejä ei ole tarpeeksi, jotta voisi ottaa kolme eriväristä, pelaaja saa ottaa kaksi eriväristä merkkiä (tai vain yhden). Pelaajalla ei voi olla vuoronsa lopussa yli kymmentä merkkiä (mukaanlukien jokerit). Jos näin käy, pelaajan on palautettava merkkejä, kunnes hänellä on vain 10 merkkiä jäljellä.

Pelaaja voi palauttaa osan tai kaikki samalla vuorolla ottamistaan merkeistä. Pelaajien omistamat merkit ovat julkista tietoa ja ne on pidettävä näkyvillä.

Pelaajan ei ole koskaan pakko ostaa tai varata korttia, vaan hän voi aina vuorollaan nostaa uusia merkkejä, vaikka hänellä olisi jo 10 merkkiä kädessään. Vuoron lopussa ei kuitenkaan koskaan saa olla yli 10 merkkiä kädessä.

Muistutus: pelaaja ei saa ottaa kahta samanväristä merkkiä, jos väriä on alle neljä merkkiä jäljellä.

Kehityskortin varaaminen

Kehityskortti varataan ottamalla se pöydältä.

Kortin voi myös nostaa valitsemansa kehityskorttipakan (taso ○ ; ○○ ; ○○○) päältä, jos haluaa kokeilla onneaan.

Pakasta nostettua korttia ei näytetä muille pelaajille.

Varatut kortit pidetään kädessä, eikä niitä voi heittää pos. Pelaajalla voi olla kädessään vain kolme varattua korttia ja ainoa keino saada kortti pois kädestään on ostaa se (katso alla).

Kortin varaaminen on myös ainoa tapa saada kultainen jokerimerkki. Jos kultaa ei ole jäljellä, voit silti varata kortin, mutta et saa kultaa.

Kehityskortin ostaminen

Kehityskortti ostetaan maksamalla kortissa näkyvät merkit. Jokerilla voi korvata minkä tahansa värin.

Käytetyt merkit palautetaan pöydän keskelle.

Pelaaja voi ostaa jonkun pöydällä olevista avoimista korteista tai aiemmalla vuorolla varatun kortin kädestään.

Pelaajat laittavat ostamansa kehityskortit pöydälle eteensä pinoihin värin mukaan lajiteltuna siten, että kaikkien ostettujen korttien bonukset ja voittopisteet ovat näkyvillä.



Bonusten ja voittopisteiden on oltava koko ajan näkyvillä.

Tärkeää: kun pöydällä oleva kehityskortti ostetaan tai varataan, se korvataan välittömästi uudella saman tason kortilla.

Esillä on koko ajan oltava neljä korttia joka tasolta, paitsi silloin kun pakka on tyhjä, jolloin tyhjiä paikkoja ei enää voi täyttää.

Bonukset

Kehityskorteista saatavat bonukset antavat alennuksia uusien korttien ostamiseen. Jokainen tietyn värin bonus vastaa yhtä tämän värin merkkiä.

Jos pelaajalla on kaksi sinistä bonusta ja hän haluaa ostaa kortin, joka maksaa 2 sinistä ja 1 vihreän merkin, pelaajan on maksettava vain yksi vihreä merkki.

Jos pelaajalla on tarpeeksi kehityskortteja ja bonuksia, hän voi ostaa kortteja käyttämättä lainkaan merkkejä.

Aateliset

Vuoronsa lopussa pelaaja tarkistaa, voiko hän saada jonkun aatelislaatoista. Aatelislaatan saa, jos pelaajalla on vähintään aatelislaatassa kuvattu määrä bonuksia.

Aatelisen ottamisesta ei voi kieltäytyä, eikä sitä lasketa toiminnoksi.

Jos pelaajan bonuksilla voi saada useammankin aatelisen, pelaaja valitsee aatelisista yhden. Vuoron aikana voi saada vain yhden aatelisen.

Saatu laatta laitetaan kuvapuoli ylöspäin pelaajan eteen. Pelaaja saa pitää aatelisen lunastamisessa käytetyt kortit, niitä ei tarvitse antaa pois.

PELIN LOPPU

Kun joku pelaajista saavuttaa 15 voittopistettä (muistakaa laskea aateliset), pelatkaa kierros loppuun niin että jokainen saa pelata yhtä monta vuoroa.

Eniten voittopisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin. Tasapelin voittaa se pelaaja, joka on ostanut vähemmän kehityskortteja.

Suunnittelija: Marc André

Hyvännäköinen, pitkä, vaalea, atleettinen – Marc André on jumalallisella vartalolla varustettu pelisuunnittelija. (Pahus! Pistivät mokomat kuvan tuohon viereen. No, täytyy keksiä jotain muuta).

Synnyin vuonna 1967 (uskomatonta, olen yhtä vanha kuin Space Cowboys) Etelä-Ranskassa, jossa lapset pakotetaan pelaamaan shakkia jo nelivuotiaina. No ei, minun perheessäni vain pelaaminen on elämäntapa. Olen kasvanut kaikenlaisten lautapeliin keskellä ja pelannut nuorten ja vanhojen pelaajien kanssa.

Sitten tuli 1980-luku ja vallankumous: roolipelit, jotka vapauttivat luovuuden ja mielikuvituksen. Se oli ilmestys! Jonain päivänä minäkin teen pelejä! Aloitin heti, ensin roolipeleillä, sitten taistelupeleillä, joita pelasini kavereideni kanssa, ja lopulta, paljon myöhemmin, lautapeleillä. Splendor on nyt toinen pelijulkaisuni. Kuinka tein sen? Kiitos super-psykkis-hypnoottisten voimieni, joita käytin tapaamisissa Sébastien Pauchonin ja CROCin kanssa. Lopuksi haluan omistaa tämän pelin CROCille, joka saa kaiken sympatiani, ja lisäksi vaimolleni ja pojalleni, joita rakastan.



Kuvittaja: Pascal Quidault

Ei, mutta oikeasti – mitä sinä oikeasti teet työksesi?”

Taiteilija. Siinä vasta kamala duuni. Tavallisesti olen hukassa sankarifantasia ja tieteisfiktio maailmoissa, joko peleissä tai kirjoissa, mutta nyt oli aika ostaa takaisin omatuntoni. Synnyin 1976, eli olen nuori kloppi.

Pian huomasi, että Space Cowboysilla työskentelyyn pitäisi olla ikäraja, jotta voi kestää kamalat työt: huumorin, puujalat, ikivanhat viitaukset ja reilun toverihengen. Vastenmielistä. Olen käytellyt sivelimiä ja kyniä jo melkein kymmenen vuotta erinäisille julkaisijoille, mutta opetan myös digitaalidetta nuorisolle, joka aikoo marssia suorinta tietä kadotukseen. Paheitan listatakseni, pelaan myös pelejä: lautapelejä, roolipelejä, strategiapelejä, sotapelejä... Mahdollisuus osallistua Cowboysien ensimmäisen pelin tekoon oli tilaisuus, jota pohdin intensiivisesti muutaman mikrosekunnin ajan. Kiitos paljon Philippe Mouret'ille ja Space Cowboys -tiimille luottamuksesta

ja kärsivällisyydestä. Kiitos myös Splendorin isille Marc Andrélle. Paljastan lopuksi karmivan salaisuuden: olen pelannut Splendoria ja rakastan sitä. Sieluni on mennyt.

Käännös: Mikko Saari / Painava sana

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

