

Regelbog



# Splendor



Spil den officielle digitale version af Splendor på PC

Humble Store



DAYS OF WONDER

I Splendor tager du rollen som en rig handelsmand fra Renæssancen.  
Du skal bruge dine ressourcer til at anskaffe miner, handelsruter og kunsthåndværkere, så du kan forvandle de rå ædelsten til smukke juveler.

## Indhold

### 40 brikker



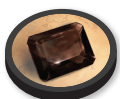
7 Smaragd-  
brikker  
(grønne)



7 Diamant-  
brikker  
(hvide)



7 Safir-  
brikker  
(blå)



7 Onyks-  
brikker  
(sorte)



7 Rubin-  
brikker  
(røde)



5 Guldbrikker  
-  
jokere  
(gule)

### 90 udviklingskort



40 Niveau  
1 kort

30 Niveau  
2 kort

20 Niveau  
3 kort

10 Adelige



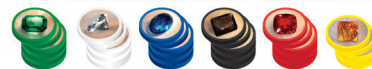
## Før spillet

Bland hvert sæt af udviklingskort for sig. Læg sætterne midt på bordet i stigende rækkefølge, lavest til højest.

Vend derefter 4 kort fra hvert niveau. (○; ○○; ○○○).

Bland de adelige og vend så mange, som der er spillere plus en (eksempel: 5 brikker til et 4-personers spil). De overskydende adelige lægges tilbage i æsken, da de ikke skal bruges mere.

Til sidst placeres de forskellige farvede brikker i 6 bunker (sorteret efter farve), hvor alle spillere kan nå dem.



## Hvis I er 2 eller 3 spillere

### Med 2 spillere

Fjern 3 ædelstensbrikker i hver farve (så der er 4 tilbage i hver bunke).  
Rør ikke guldbrikkerne (jokere).  
Vend 3 adelige.

### Med 3 spillere

Fjern 2 ædelstensbrikker i hver farve (så der er 5 tilbage i hver bunke).  
Rør ikke guldbrikkerne (jokere).  
Vend 4 adelige.

Intet andet ændres.

## Overblik

I løbet af spillet tager spillerne guld- og ædelstensbrikker.

Brikker bruges til at købe udviklingskort, som giver prestige-point og/eller andre bonusser.

En bonus kan bruges til at købe alle efterfølgende udviklingskort med rabat.

Hvis en spiller samler nok bonusser, får de øjeblikkeligt besøg af en adelig (som også giver prestige-point).

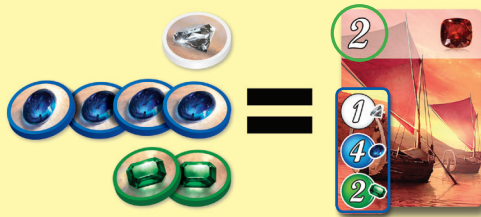
Så snart én spiller har 15 eller flere prestige-point, køres runden færdig, hvorefter spillet slutter, og spilleren med flest prestige-point vinder.



### Udviklingskortene

For at vinde prestige-point skal spillerne købe udviklingskort. Kortene er placeret synligt midt på bordet og må købes af alle spillere. Udviklingskort på spillernes hænder er de kort de har reserveret tidligere. Reserverede kort kan kun købes af den, der har dem på hånden.

Spilleren der køber dette kort vinder 2 prestige-point. At eje dette kort giver spilleren fordel af en rød bonus. For at købe kortet skal spilleren betale 1 hvid, 4 blå og 2 grønne brikker.



### Adelige

De adelige er placeret synligt midt på bordet. I slutningen af en tur får en spiller automatisk besøg af en adelig hvis spilleren har de nødvendige bonusser (og kun bonusser tæller) og modtager den tilsvarende adeliges brik. En spiller kan ikke afvise at modtage en adelig. At modtage en adelig tæller ikke som en handling. Hver adelig er 3 prestige-point værd og en spiller må ikke modtage mere end én per tur.

Modtageren af en adelig vinder 3 prestige-point. Hvis en spiller har samlet nok udviklingskort til at have 3 blå, 3 grønne og 3 hvide bonusser, kommer den adelige automatisk på besøg i slutningen af spillerens tur.



## SPILREGLERNE

Den yngste spiller starter og derefter skifter turen med uret rundt. I deres tur skal spillerne vælge én af følgende fire handlinger.

☞ Tage op til 3 ædelstensbrikker i forskellige farver.

☞ Tage 2 ædelstensbrikker i samme farve. Denne handling kan kun udføres, såfremt der er mindst 4 brikker i bunken, inden handlingen udføres.

☞ Reservere 1 udviklingskort og tage 1 gylden jokerbrik.

☞ Købe 1 udviklingskort fra midten af bordet eller fra tidligere reserverede kort på spillerens hånd.

### Vælg brikker

En spiller må aldrig slutte turen med mere end 10 ædelstensbrikker (jokere inkluderet). Skulle det ske, skal de straks aflevere brikker, indtil de er nede på 10 igen. Man vælger frit hvilke brikker man vil aflevere. Brikker skal altid ligge synlige for alle spillere.

**Husk at:** en spiller ikke må tage to brikker i samme farve, hvis der er mindre end 4 tilgængelige i den farve.

### Reservere udviklingskort

For at reservere et udviklingskort skal en spiller bare tage et fra midten af bordet, eller (hvis du føler dig heldig) trække det øverste fra en af de tre bunker (○ ; ○○ ; ○○○). Reserverede kort tages på spillerens hånd, og kan ikke smides bort. En spiller må ikke have mere end tre kort på hånden, og den eneste måde at komme af med et kort på er ved at købe det. At reservere kort er også den eneste måde man kan få guldbrikker (jokere). Hvis der ikke er guld tilbage, kan man stadig reservere kort, men får ikke noget guld.

### Køb af udviklingskort

For at købe et udviklingskort skal en spiller bruge det antal brikker, der er vist på kortet. En joker kan bruges som alle farver. Brugte brikker lægges tilbage midt på bordet.

Spillerne må købe 1 udviklingskort fra midten af bordet eller fra tidligere reserverede kort på spillerens hånd.

Hver spiller laver adskilte rækker med de købte udviklingskort sorteret i farver, således at deres bonus og prestige-point er synligt for alle.

De bonusser og prestige-point hvert udviklingskort giver, skal altid være synligt for alle.



**Vigtigt:** når et udviklingskort fra midten af bordet bliver købt eller reserveret, skal det straks erstattes af et kort fra samme niveau. På alle tidspunkter skal der være 4 tilgængelige kort ud for hvert niveau (medmindre sættet af kort er løbet tør - hvis det sker forbliver pladsen også tom).

### Bonusser

De bonusser, en spiller har skaffet fra udviklingskort købt i tidligere ture, giver adgang til rabat på køb af nye kort. Hver bonus i en given farve svarer til en brik i den farve. Hvis en spiller allerede har 2 blå bonusser og vil købe et udviklingskort, der koster 2 blå og 1 grøn brik, skal der kun betales 1 grøn brik. Hvis en spiller har nok udviklingskort (og derfor nok bonusser), kan de endda købe et kort helt uden at betale brikker.

### Adelige

I slutningen af hver spillers tur tjekkes det, om de får besøg af en tilgængelig adelig. En spiller bliver besøgt, hvis de (mindst) har de nødvendige bonusser vist hos den adelige.

Det er ikke muligt at afvise et besøg fra en adelig, og besøget tæller heller ikke som en handling.

Hvis en spiller har bonusser nok til at blive besøgt af mere end én adelig, vælger spilleren hvilken adelig de vil modtage.

Den adelige placere foran spilleren, synlig for alle.

### **SPILLETS AFSLUTNING**

Når en spiller når 15 prestige-point (husk de adelige), spilles runden færdig, således at alle spillere får lige mange ture.

Den spiller der har samlet flest prestige-point vinder.

I tilfælde af pointlighed, vinder spilleren med færrest købte udviklingskort.

## *Spil designer: Marc André*

Smuk, høj, blond, atletisk - Marc André er en spil designer med en guddommelig krop. (Fandens! De har lagt et billede med! Jeg må finde på noget andet...) Født i 1967 (utroligt, jeg er ligeså gammel som Space Cowboys!) i det sydlige Frankrig, hvor børnene tvinges til at lære skak fra 4-års alderen. Det passer egentlig ikke, men i min familie har et legesygt sind været set som en tilgang til livet. Jeg er derfor vokset op med brætspil i alle former og størrelser for unge såvel som gamle. Så kom 80'erne med revolutionen: rollespil der åbnede fantasien og kreativiteten. Det var en åbenbaring! Jeg vidste at jeg også skulle lave spil! Jeg begyndte med det samme, først med rollespillene, så kampspillene til mig og mine venner, og slutteligt 'meget senere' brætspil. Nu er Splendor mit andet spil der udgives. Hvordan gjorde jeg det? Ved hjælp af mine super-psykiske-hypnotiske kræfter til brug i vigtige møder (med Sébastien Pauchon og CROC). Til slut dedikerer jeg dette spil til CROC, som har min fulde sympati og omtanke, samt min hustru og søn der har alt min kærlighed.



## *Kunstneren: Pascal Quidault*

«Nej men seriøst - hvad er dit rigtige job?»

Kunstner. Om noget et forfærdeligt job. Normalt fortabt i episk High Fantasy eller Science Fiction til spilplatforme og litteratur, var det på tide at jeg købte min samvittighed tilbage. Født i 1976 (en ung knægt sammenlignet med Marc). Det viste sig hurtigt, at et alderskrav var nødvendigt for at udstå de forfærdelige arbejdsforhold hos Space Cowboys; humoren, ordspillene og de århundred gamle referencer, samt et årligt og åbent kammeratskab. Frastødende. Artiers brug af pen og pensler for diverse franske og internationale forlag bag mig, underviser jeg også de unge, der overvejer denne vej i forarmelsen, i digital kunst. Samlende på alskens laster, spiller jeg også spil: brætspil, rollespil, strategispil, krigsspil... Muligheden for at deltage omkring Cowboys første spil, dannede derfor rammen om en intens debat, der varede adskillige mikrosekunder. Mange tak til Philippe Mouret og Space Cowboys holdet for deres tillid og tålmodighed. Også tak til Splendors fader: Marc André. Jeg vil runde af ved at afsløre en forfærdelig hemmelighed: Jeg har spillet Splendor og jeg elskede det. Min sjæl er definitivt tabt.

Oversættelse: Asger Sams Granerud  
Korrektur: Anders Frost Bertelsen

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

