

*Spielregeln*

# Splendor™



Splendor ist auch als digitale Version für PC erhältlich.

STEAM®  
Humble Store

DAYS OF  
WONDER®

In Splendor schlüpfen die Spieler in die Rolle wohlhabender Händler der Renaissance. Ihre Reichtümer nutzen sie dazu, Minen und Transportmittel zu kaufen sowie Kunsthandwerker anzustellen, um Rohdiamanten in kostbare Juwelen zu verwandeln.

## Spielmaterial

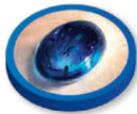
### 40 Chips



7 Smaragd-Chips  
(grün)



7 Diamant-Chips  
(weiß)



7 Saphir-Chips  
(blau)



7 Onyx-Chips  
(schwarz)



7 Rubin-Chips  
(rot)



5 Joker-Chips Gold  
(gelb)

### 90 Entwicklungskarten



10 Adligen-Kärtchen



## Spielvorbereitung

Die Entwicklungskarten nach Stufen sortieren und die Stapel separat mischen. Diese drei Stapel als aufsteigende Reihe übereinander in die Tischmitte legen (○ ; ○○ ; ○○○).

Die obersten 4 Karten jedes Stapels offen daneben aufreihen.

Die Adligen-Kärtchen mischen und eines mehr aufdecken, als Spieler mitspielen (z.B. 4 Kärtchen bei 3 Spielern).

Die anderen Kärtchen in die Schachtel zurücklegen, da sie nicht weiter benötigt werden. Schließlich die Chips nach Farben sortiert stapeln und für alle gut erreichbar bereitlegen.



## Spiel mit 2 oder 3 Spielern

### Mit 2 Spielern

Vor dem Spiel 3 Chips jeder Edelsteinfarbe aus dem Spiel nehmen (es bleiben also 4 pro Farbe übrig).

Das Gold bleibt unangetastet.  
3 Adligen-Kärtchen aufdecken.

### Mit 3 Spielern

Vor dem Spiel 2 Chips jeder Edelsteinfarbe aus dem Spiel nehmen (es bleiben also 5 pro Farbe übrig).

Das Gold bleibt unangetastet.  
4 Adligen-Kärtchen aufdecken.

Alles andere bleibt unverändert.

## Spielübersicht

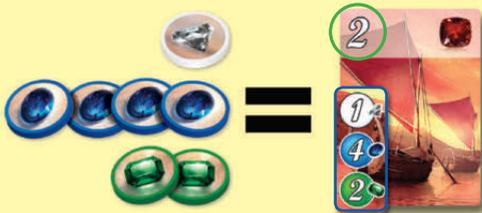
Im Laufe des Spieles nehmen sich die Spieler Edelstein- und Gold-Chips, mit denen sie wiederum Entwicklungskarten kaufen. Diese Karten bringen Prestigepunkte und Boni ein. Die Boni erlauben es, weitere Entwicklungskarten günstiger zu kaufen. Hat ein Spieler ausreichend Boni gesammelt, bekommt er Besuch von einem Adligen (was ihm weitere Prestigepunkte einbringt). Erreicht ein Spieler 15 Prestigepunkte, wird die Runde noch zu Ende gespielt und der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt das Spiel.

### Die Entwicklungskarten

Um Prestigepunkte zu erhalten müssen die Spieler Entwicklungskarten kaufen. Diese Karten liegen in der Tischmitte aus und können von allen Spielern gekauft werden.

Jeder Spieler kann auch Karten für sich reservieren, die dann nur noch von ihm gekauft werden können.

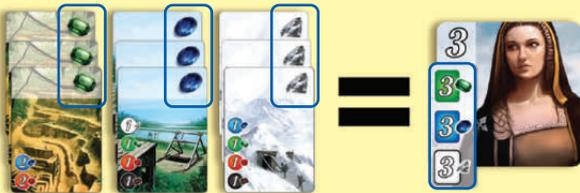
Der Spieler, der diese Karte kauft, erhält 2 Prestigepunkte. Mit dieser Karte ist er außerdem in der Lage, einen roten Bonus zu nutzen. Um die Karte zu kaufen, muss er 1 weißen, 4 blaue und 2 grüne Chips abgeben.



### Die Adligen-Kärtchen

Die Adligen-Kärtchen liegen offen in der Tischmitte aus. Am Ende seines Zuges wird ein Spieler automatisch von einem Adligen besucht, wenn seine Entwicklungskarten insgesamt die erforderliche Anzahl entsprechender Boni aufweisen, und er erhält das betreffende Kärtchen. Der Adligen-Besuch kann nicht abgelehnt werden. Besucht zu werden ist keine Aktion des Spielers. Jeder Adlige bringt dem Spieler 3 Prestigepunkte ein, allerdings kann man pro Zug nur ein Kärtchen erhalten.

Der Spieler, der von diesem Adligen besucht wird, erhält 3 Prestigepunkte. Weisen die Entwicklungskarten eines Spielers mindestens 3 grüne, 3 blaue und 3 weiße Boni auf, wird er am Ende seines Zuges von diesem Adligen besucht.



### SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Der Spieler am Zug muss genau eine der folgenden vier Aktionen ausführen.

☉ 3 Edelstein-Chips verschiedener Farbe nehmen.

☉ 2 Edelstein-Chips derselben Farbe nehmen – vorausgesetzt, vor dieser Aktion sind noch mindestens 4 Chips dieser Farbe vorhanden.

☉ 1 Entwicklungskarte reservieren und 1 Gold-Chip (Joker) nehmen.

☉ 1 offene Entwicklungskarte aus der Tischmitte oder eine zuvor reservierte kaufen.

### Chips nehmen

Sollte es nicht möglich sein, drei Chips verschiedener Farbe zu nehmen, darf man ausnahmsweise auch nur zwei Chips (oder ggf. einen Chip) nehmen. Der Spieler darf am Ende seines Zuges einschließlich Joker nicht mehr als 10 Chips besitzen. Besitzt er mehr, muss er überzählige Chips abgeben. Der Spieler kann auch einige oder alle Chips abgeben, die er gerade erst genommen hat. Die Chips der Spieler müssen jederzeit für alle Mitspieler sichtbar sein.

**Zur Erinnerung:** Man darf keine 2 Chips derselben Farbe nehmen, wenn weniger als 4 Chips dieser Farbe vorhanden sind.

### Eine Entwicklungskarte reservieren

Um eine Karte zu reservieren, nimmt der Spieler einfach eine der ausliegenden von der Tischmitte, oder (wenn er meint, das Glück sei mit ihm) zieht verdeckt die oberste Karte eines Stapels seiner Wahl (Stufe ○ ; ○○ ; ○○○), ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Außerdem erhält er 1 Gold-Chip (Joker). Reservierte Karten werden auf der Hand gehalten und können nicht abgeworfen werden. Jeder Spieler darf höchstens 3 Karten auf der Hand haben. Die einzige Möglichkeit, eine reservierte Karte wieder loszuwerden, besteht darin, sie zu kaufen (siehe unten). Eine Karte zu reservieren ist die einzige Möglichkeit, Gold zu erhalten. Ist kein Gold mehr verfügbar, können immer noch Karten reserviert werden, allerdings ohne Gold zu erhalten.

### Eine Entwicklungskarte kaufen

Um eine Karte zu kaufen, muss der Spieler die angegebene Anzahl der links auf der Karte abgebildeten Chips abgeben. Dabei kann ein Gold-Chip als Chip beliebiger Farbe eingesetzt werden. Die Chips (auch Gold) werden auf die Stapel in der Tischmitte zurückgelegt. Der Spieler kann eine der ausliegenden oder eine seiner in vorherigen Runden reservierten Karten kaufen. Jeder Spieler legt seine gekauften Karten nach Farbe sortiert vor sich ab. Karten gleicher Farbe werden so gelegt, dass sie sich überlappen, die Siegpunkte und Boni aber für alle Spieler sichtbar bleiben.

Die Boni und die Siegpunkte jeder Karte müssen jederzeit sichtbar sein.



**Wichtig:** Wird eine Entwicklungskarte aus der Tischmitte genommen (gekauft oder reserviert), wird sie sofort durch die oberste Karte des entsprechenden Stapels ersetzt. Während des gesamten Spiels müssen 4 Karten jeder Stufe offen ausliegen (es sei denn, der entsprechende Stapel ist aufgebraucht, dann bleiben frei werdende Plätze dieser Stufe leer).

### Die Boni

Die Boni auf den Entwicklungskarten, die ein Spieler vor sich liegen hat, bieten Vergünstigungen beim Kauf weiterer Entwicklungskarten. Jeder Bonus entspricht dabei einem Chip derselben Farbe.

Hat ein Spieler beispielsweise 2 blaue Boni und möchte eine Karte kaufen, die 2 blaue und 1 grünen Edelstein-Chip kostet, muss er hierfür lediglich den grünen Chip abgeben. Mit genügend Entwicklungskarten (und somit Boni) kann ein Spieler sogar Karten kaufen, ohne einen einzigen Chip abzugeben.

### Die Adligen

Am Ende seines Zuges prüft der Spieler die im Spiel befindlichen Adligen-Kärtchen daraufhin, ob er Besuch (und damit ein Kärtchen) erhält. Der Spieler erhält Besuch, wenn er über mindestens die auf dem Kärtchen angegebene Anzahl entsprechender Boni verfügt.

Der Besuch eines Adligen ist keine Aktion des Spielers und kann nicht abgelehnt werden.

Hat der Spieler ausreichend Boni, um von mehreren Adligen Besuch zu erhalten, muss er sich für einen davon entscheiden. Der Spieler legt das erhaltene Kärtchen offen vor sich ab.

### SPIELENDE

Erreicht ein Spieler 15 Prestigepunkte (die Adligen nicht vergessen), wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler gleich oft am Zug war.

Nun zählt jeder Spieler seine Prestigepunkte, und der Spieler mit den meisten Prestigepunkten wird zum Sieger erklärt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit weniger gekauften Entwicklungskarten.

### Der Spieleautor: Marc André

Gut aussehend, groß, blond, athletisch – Marc ANDRE sieht genauso fantastisch aus, wie ein Spieleautor aussehen muss. (Mist! Sie zeigen ein Foto! Da muss ich wohl anders anfangen ...) Geboren 1967 (unglaublich, ich bin so alt wie die Space Cowboys!) in Südfrankreich, wo die Kinder schon mit 4 Jahren gezwungen werden Schach zu lernen. Obwohl, eigentlich war nur die Lebensart meiner Familie sehr spielerisch, oder auch nicht, wie man's sieht. Ich wuchs jedenfalls zwischen Denk- und Brettspielen aller Art und für jedes Alter auf. Dann kamen die 80er und die Revolution: Rollenspiele befreiten Geist und Kreativität. Eine Offenbarung! Eines Tages würde ich auch Spiele erfinden! Ich fing sofort an; zuerst Rollenspiele, dann Kampfspiele für mich und meine Kumpels, und schließlich, viel später, Brettspiele. Heute ist Splendor mein zweites veröffentlichtes Spiel. Wie ich das gemacht habe? Mit meinen super psycho-hypnotischen Kräften bei wichtigen Terminen (mit Sébastien Pauchon und CROC). Abschließend widme ich dieses Spiel CROC, dem meine ganze Sympathie und Achtung gehört sowie meiner Frau und meinem Sohn, denen meine ganze Liebe gehört.



### Der Illustrator: Pascal Quidault

„Nein, jetzt mal ernsthaft: Was arbeitest du wirklich?“

Illustrator. Der schrecklichste Job überhaupt. Normalerweise zwischen Fantasy-Helden und Science Fiction für verschiedene Spielegenres und literarische Formen gefangen, musste ich dringend etwas für mein Selbstbewusstsein tun. Geboren 1976 (im Vergleich ein Jungspund). Bald wird sich die Notwendigkeit eines Mindestalters herausstellen, um die üblen Arbeitsbedingungen bei den Space Cowboys auszuhalten: Humor, Kalauer und Anspielungen aus dem letzten Jahrhundert, und noch dazu offene und wahre Kameradschaft. Grauenhaft. Neben 10 Jahren Erfahrung mit Pinsel und Touchpen für französische und internationale Verlage unterrichte ich Computergrafik und führe junge Leute so auf den Weg der Verdammnis. Als weiteres Laster praktiziere ich das Spielen in allen möglichen Formen: Brettspiele, Rollenspiele, Strategiespiele, Tabletops ... Die Gelegenheit, beim ersten Spiel der Space Cowboys mitzuwirken, nahm ich daher erst nach intensivem Nachdenken von einigen Millisekunden an. Ein großes Danke! an Philippe MOURET und das Team der Space Cowboys für ihr Vertrauen und ihre Geduld sowie an den Vater von Splendor: Marc ANDRE. Zum Schluss enthülle ich noch ein schreckliches Geheimnis: Ich habe Splendor gespielt und finde es fantastisch. Meine Seele ist definitiv verloren.

Übersetzung: Daniel Danzer  
Redaktion: Carol Rapp

Splendor ist ein Spiel von SPACE Cowboys - Asmodee Group - 47, rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France © 2021 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

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

