

Spelregels

Splendor



Speel de officiële
adaptatie van Splendor
op Android, iOS en PC.



**DAYS OF
WONDER**

In Splendor kruip je in de huid van een rijke handelaar tijdens de Renaissance.
Je gebruikt je rijkdom om mijnen en transportmiddelen te verwerven en kunstenaars te rekruteren om van edelstenen prachtige juwelen te maken.

Spelmateriaal

40 Edelsteenfiches:



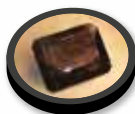
7 smaragden
(groen)



7 diamanten
(wit)



7 saffieren
(blauw)



7 onyxen
(zwart)



7 robijnen
(rood)



5 gouden
jokers
(geel)

90 ontwikkelingskaarten:



40 van
niveau 1

30 van
niveau 2

20 van
niveau 3

10 tegels met edellieden



Voorbereiding van het spel

Schud elke stapel ontwikkelingskaarten afzonderlijk en leg de stapels dan van laag naar hoog in een kolom in het midden van de tafel (○; ○○; ○○○).
Leg vervolgens 4 kaarten van elk niveau open.
Meng de tegels met edellieden en leg er dan evenveel open als er spelers zijn + 1 (voorbeeld: 5 edelen voor een spel met 4 spelers).
De andere edelen worden dit spel niet gebruikt en gaan terug in de doos.
Leg vervolgens de edelsteenfiches op kleur in 6 afzonderlijke stapels binnen handbereik van de spelers.



Spel met 2 of 3 spelers

Met 2 spelers:

Verwijder 3 edelsteenfiches van elke kleur
(er blijven dus maar 4 fiches per kleur over).
Verwijder geen gouden jokers.
Leg 3 tegels met edellieden open.

Met 3 spelers:

Verwijder 2 edelsteenfiches van elke kleur
(er blijven dus maar 5 fiches per kleur over).
Verwijder geen gouden jokers.
Leg 4 tegels met edellieden open.

Er zijn geen verdere wijzigingen.

Speloverzicht

Tijdens het spel verzamelen de spelers edelsteenfiches en gouden jokers. Met deze fiches kunnen ze ontwikkelingskaarten kopen. Deze kaarten leveren prestige punten en bonussen op. Met de bonussen kunnen spelers verder in het spel ontwikkelingskaarten tegen een lagere kostprijs kopen. Wanneer een speler voldoende bonussen heeft, krijgt hij onmiddellijk bezoek van een edele (en ontvangt zo extra prestige punten). Zodra een speler 15 punten heeft, wordt de ronde nog afgewerkt totdat elke speler evenveel beurten heeft gehad. De speler die daarna de meeste prestige punten heeft, wordt tot winnaar uitgeroepen.

De ontwikkelingskaarten

Om prestige punten te scoren, moeten de spelers ontwikkelingskaarten kopen. Deze kaarten liggen open op tafel en kunnen tijdens het spel door iedereen gekocht worden.

Je kunt ook ontwikkelingskaarten tijdens het spel reserveren. Deze kaarten kunnen alleen gekocht worden door diegene die ze gereserveerd heeft.

De speler die deze kaart koopt wint ② prestige punten. Met deze kaart kan de speler gebruik maken van een rode bonus. Om deze kaart te kopen, moet de speler 1 witte edelsteen uitgeven, 4 blauwe edelstenen en 2 groene edelstenen.



De edelen

De tegels met edellieden liggen open in het midden van de tafel. Aan het einde van zijn beurt krijgt een speler automatisch bezoek van een edele indien hij het vereiste aantal bonussen bezit. Hij mag de tegel met de edele dan houden.

Een speler kan een bezoek van een edele niet weigeren. Een bezoek van een edele kost geen actie. Elke edele is 3 prestige punten waard. Per beurt kan er slechts één edele op bezoek komen.

Wie deze edele krijgt, ontvangt 3 prestige punten.

Een speler krijgt bezoek van deze edele als hij de nodige ontwikkelingskaarten heeft, nl. 3 groene, 3 blauwe en 3 witte bonussen.



VERLOOP VAN HET SPEL

De jongste speler begint. Vervolgens wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. De actieve speler moet 1 van de volgende 4 mogelijke acties kiezen:

- 3 edelsteenfiches van een verschillende kleur nemen.
- 2 edelsteenfiches van dezelfde kleur nemen (enkel mogelijk indien er minstens 4 fiches van die kleur beschikbaar zijn op het moment de speler aan de beurt is).
- 1 ontwikkelingskaart reserveren en 1 gouden joker nemen.
- 1 open ontwikkelingskaart OF 1 gedekte ontwikkelingskaart die de speler eerder al gereserveerd had, kopen.

Fiches nemen

Een speler mag op het einde van zijn beurt nooit meer dan 10 fiches hebben (jokers inbegrepen).

Is dit toch het geval, moet hij fiches terugleggen tot hij er maar 10 overhoudt. Het is toegestaan om net verkregen fiches volledig of gedeeltelijk terug te leggen. De fiches van een speler moeten voor iedereen altijd zichtbaar zijn.

LET OP: Het is alleen toegestaan om 2 fiches van dezelfde kleur te nemen als er minstens 4 fiches van die kleur beschikbaar zijn op het moment dat een speler deze actie kiest.

Een ontwikkelingskaart reserveren

Om een kaart te reserveren, neemt de actieve speler een open kaart van het midden van de tafel, of waagt een gokje en trekt de eerste kaart van één van de drie stapels (niveau ○ ; ○○ ; ○○○). De kaart wordt getrokken zonder deze aan de andere spelers te tonen en gedekt voor de speler neergelegd. Een speler kan nooit meer dan 3 gereserveerde kaarten voor zich hebben liggen. Het is niet mogelijk een gereserveerde kaart af te leggen. Je kan je alleen van een gereserveerde kaart ontdoen door deze te kopen (zie verder).

Een kaart reserveren is trouwens de enige manier om een gouden joker te verwerven. Zijn er geen gouden jokers meer beschikbaar, kan je nog altijd een kaart reserveren, maar dan krijg je geen joker.

Een ontwikkelingskaart kopen

Om een ontwikkelingskaart te kopen, moet een speler het aantal fiches afgebeeld op de kaart, afleggen. Een joker kan gebruikt worden voor een willekeurige kleur. De afgelegde fiches (inclusief jokers) worden teruggelegd op de stapels in het midden van de tafel.

Een speler kan 1 van de 12 open kaarten in het midden van de tafel kopen of een (in een eerdere beurt) gereserveerde kaart. Gekochte kaarten moeten per kleur in kolommen op elkaar gelegd worden en wel zodanig dat de prestige punten en de bonussen steeds goed zichtbaar zijn.

De bonussen en de prestigepunten van elke kaart moeten altijd goed zichtbaar zijn (zie in de afbeelding hiernaast).



Belangrijk: Als een ontwikkelingskaart van het midden van de tafel gereserveerd of gekocht wordt, moet die onmiddellijk vervangen worden door de eerste kaart van de trekstapel van het overeenkomstige niveau. Op elk moment van het spel moeten er altijd 4 kaarten van elk niveau zichtbaar zijn (tenzij de stapel leeg is; dan komt er geen kaart op de lege plaats).

De bonussen

Spelers krijgen korting bij de aankoop van ontwikkelingskaarten wanneer ze bonussen in hun bezit hebben.

Als een speler bijvoorbeeld 2 blauwe bonussen heeft en een kaart wil kopen die 2 blauwe fiches en 1 groen fiche kost, dan hoeft hij maar 1 groen fiche te betalen.

Mits een speler voldoende ontwikkelingskaarten en zo ook bonussen heeft, is het zelfs mogelijk kaarten te kopen zonder fiches te betalen.

De edellieden

Aan het einde van zijn beurt controleert elke speler of hij bezoek van een edele krijgt. Een speler ontvangt een edele indien hij minstens het aantal bonussen bezit dat op de tegel aangegeven staat. Het is niet toegestaan om een edele te weigeren.

Een bezoek van een edele kost geen actie.

Als een speler aan het einde van zijn beurt voldoende bonussen heeft om verschillende edelen te ontvangen, kiest hij welke edele hij ontvangt.

Hij legt de tegel met de edele open voor zich neer.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler 15 prestigepunten heeft, wordt de lopende ronde verder afgespeeld zodat iedere speler evenveel beurten gespeeld heeft.

De speler die dan het grootste aantal prestigepunten heeft, wordt tot winnaar uitgeroepen (vergeet de edelen niet mee te tellen). Bij een gelijke stand wint de speler die de minste ontwikkelingskaarten gekocht heeft.

Is er dan nog steeds sprake van een gelijke stand, dan delen de betrokken spelers de overwinning.

De auteur: Marc André

Mooi, groot, blond en atletisch gebouwd, Marc André heeft het voorkomen waarvan alle andere spellenauteurs dromen. (Oh nee! Ze hebben er een foto bijgeplaatst! Ik zal iets anders moeten bedenken ...) Geboren in 1967 (ongelofelijk, ik ben even oud als de Space Cowboys!) in het zuiden van Frankrijk waar kinderen vanaf 4 jaar verplicht moeten schaken. Neen, dit klopt niet helemaal. Ik kom uit een familie waar spelletjes spelen een levensstijl is. Ik kwam dus veel in aanraking met denk- en bordspelen in al hun soorten, voor jong en oud. Toen kwamen de jaren '80 en zo ook een ware revolutie: rollenspelen die de verbeelding en creativiteit prikkelden. Een ware openbaring! Op een dag zou ik ook spellen maken! Ik begon er meteen aan, eerst met rollenspelen, daarna oorlogsspelen om met mijn vrienden te spelen en veel later werden het gezelschapsspellen. Vandaag is Splendor mijn tweede spel dat wordt uitgegeven. Hoe het me gelukt is? Dankzij mijn bovennatuurlijke hypnosekrachten bij de beslissende ontmoetingen (Sébastien Pauchon en CROC). Tot slot wil ik het spel opdragen aan CROC die al mijn respect en sympathie verdient, aan mijn vrouw en mijn zoon die al mijn liefde krijgen.



De illustrator: Pascal Quidault

« Neen, serieus nu, wat is je job? »

Illustrator. Verschrikkelijk beroep, als het er al een is. Meestal verloren in het universum van Fantasy of Science fiction met boeken en spelen, werd het tijd om mijn geweten terug af te kopen. Geboren in 1976 (een jongeling in vergelijking met...). Al snel werd duidelijk mijn leeftijd een struikelblok is in de mensonterende werkomstandigheden bij de Space Cowboys: humor, woordspelletjes en zelfs een goede, eerlijke kameraadschap. Vreselijk! Na 10 jaar met pen en penseel gewerkt te hebben voor verschillende Franse en buitenlandse uitgevers, geef ik ook lessen in computertekenen aan jongeren die dezelfde weg naar de ondergang willen bewandelen. Nu we het toch over doodzonden hebben, ik beoefen het spel in verschillende vormen, bord-, rollen- en strategische spelen, maar ook oorlogsspelen ... Meewerken aan het eerste spel van de Space Cowboys was voor mij dan ook het resultaat van een intense denkoefening die toch wel enkele microseconden in beslag heeft genomen. Bedankt aan Philippe Mouret en de ploeg van Space Cowboys voor het vertrouwen en het geduld, en natuurlijk aan de papa van Splendor : Marc André.

Tot slot nog een verschrikkelijke bekentenis: Ik heb Splendor gespeeld en heb ervan genoten. Mijn ziel is voor eeuwig verloren.

Vertaling: Bart Hillewaert & Steve Vanschoelant

