

Spelregels

Splendor

The background of the cover features a close-up illustration of a jeweler with long dark hair, wearing a dark cap and a light blue shirt. They are intently examining a large, brilliant-cut diamond held in tweezers. The scene is dramatically lit from below, casting a strong blue glow on the jeweler's face and hands. In the background, there are faint, semi-transparent images of a woman's face on the left and a man in a white shirt on the right, suggesting a narrative or setting related to the game.

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:



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 het bezoek van een edele (en ontvangt zo extra prestige punten). Van 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.

Ontwikkelingskaarten op hand zijn kaarten die de spelers tijdens het spel reserveren en die alleen gekocht kunnen worden door diegene die ze gereserveerd heeft.

De speler die deze kaart koopt, krijgt 4 prestige punten. Wie in het bezit is van deze kaart, krijgt een blauwe bonus. Om deze kaart te kopen, moet de speler 3 blauwe, 3 zwarte en 6 witte fiches afgeven.



De edelen

De tegels met edellieden liggen open in het midden van de tafel. Op het einde van zijn beurt krijgt een speler automatisch het 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 witte, 3 blauwe en 3 groene bonussen.



VERLOOP VAN HET SPEL

De jongste speler begint. Vervolgens wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. De actieve speler moet 1 enkele van 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 zet 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 afgeven tot hij er maar 10 overhoudt. Het is toegestaan om net verkregen fiches volledig of gedeeltelijk terug af te geven. De fiches van een speler moeten voor iedereen en altijd zichtbaar zijn.

Niet vergeten: Het is enkel toegelaten 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 ze aan de andere spelers te tonen en gedekt voor de speler neergelegd of op hand genomen. Een speler kan nooit meer dan 3 gereserveerde kaarten voor zich liggen hebben. Het is onmogelijk 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 eender welk kleur vervangen. De afgelegde fiches (inclusief jokers) worden terug in het midden van de tafel gelegd. 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.



Belangrijk: Als een ontwikkelingskaart in 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 groene kost, moet hij maar 1 groene fiche betalen.

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

De edellieden

Op het einde van zijn beurt controleert elke speler of hij het 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 toegelaten een edele te weigeren. Een bezoek van een edele kost geen actie.

Als een speler op 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 het minste ontwikkelingskaarten gekocht heeft.

Is er dan nog steeds sprake van een gelijke stand, 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 ik 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. Verschrikkelijke stiel 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
Revisie: Tine Vastesaeager

Splendor is uitgegeven door JD Éditions - SPACE Cowboys: 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France

© 2014 SPACE Cowboys. All rights reserved

www.spacecowboys.fr

