

Játékszabály

Splendor



Modellszám: 033073

2015-1/SCSPL01HU/LU001



3 558380 033073

Made in Germany



FIGYELEM!
Nem alkalmas
3 éven aluli
gyerekek részére.
Fulladásveszély!



Published by JD Editions • SPACE Cowboys
238, rue des frères Farman, 78530 BUC • France
©2015 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Importálja: Gémker-Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu – info@gemker.hu



A Splendorban a reneszánsz kor gazdag kereskedőit alakítjuk. Erőforrásainkból bányákat vásárolunk, szállításokat szervezünk és ékszerészeket fogadunk, akiknek segítségével a csiszolatlan gyémántból igazi drágakövet faraghatunk.

A doboz tartalma

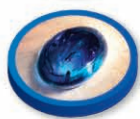
40 korong



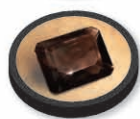
7 smaragd
(zöld)



7 gyémánt
(fehér)



7 zafír
(kék)



7 ónix
(fekete)



7 rubin
(piros)



5 arany dzsóker
(sárga)

90 fejlesztéskártya



40 első szintű
kártya

30 második
szintű kártya

20 harmadik
szintű kártya

10 nemeslapka



A játék előkészületei

A különböző szintű fejlesztéskártya-paklikat külön-külön keverjétek meg, és alulról felfelé emelkedő sorrendben (O, OO, OOO) tegyék őket egymás fölé, egy oszlopba az asztalra (lásd az illusztrációt). Ezt követően minden szint paklijából fedjétek fel négy kártyát, és helyezétek azokat sorban a megfelelő paklik mellé.

A nemeslapkákat keverjétek össze, és fedjétek fel belőlük eggyel többet, mint ahányan játszótok (tehát pl. négy játékos esetén öt darabot). Rakjátok ezeket egy sorban a fejlesztéskártya-sorok fölé.

A maradék nemeslapkákat tegyék vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség a játék során. Végül a korongokat válogassátok szét színek szerint hat kupacba, és tegyék őket az asztalra úgy, hogy mindenki elérje őket.



2 vagy 3 játékos esetén

2 játékos esetén

Tegyék vissza a dobozba minden színű ékkörorongból 3 darabot (csak 4 maradjon mindegyikből). Az aranykorongok mennyisége nem változik. Fedjétek fel három nemeslapkát.

3 játékos esetén

Tegyék vissza a dobozba minden színű korongból 2 darabot (csak 5 maradjon mindegyikből). Az aranykorongok mennyisége nem változik. Fedjétek fel 4 nemeslapkát.

Más változás nincs.

A játék lényege

A játék során a játékosok drágaköveket és aranyat szereznek, majd ezek segítségével hírnévpontokat és/vagy bónuszokat érő fejlesztéskártyákat vásárolnak. A megszerzett bónuszok segítségével a játékos számára olcsóbbá válnak a további fejlesztéskártyák. Ha egy játékos elég bónuszt gyűjtött össze, azonnal látogatást tesz nála egy nemes (ami szintén hírnévpontokat jelent majd).

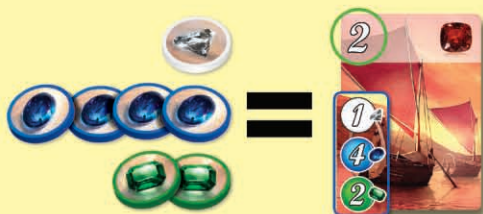
Amint egy játékos eléri a 15 hírnévpontot, az adott forduló végén a játék véget ér, és a legtöbb hírnévponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot!

A fejlesztéskártyák

Hírnévpontok megszerzéséhez a játékosoknak fejlesztéskártyákat kell vásárolniuk. Ezek a kártyák az asztal közepén mindenki számára láthatók, és a játék során bármelyik játékos megvásárolhatja őket.

A játékosok a kezükbe is vehetnek kártyákat, hogy későbbre tartalékolják őket. A kézben tartott fejlesztéskártyákat csak az őket birtokló játékos vásárolhatja meg.

Az a játékos, aki megveszi ezt a fejlesztéskártyát, kap 2 hírnévpontot, valamint piros bónuszt szerez. A kártya megvásárlásához 1 fehér, 4 kék és 2 zöld korongot kell fizetni.



A nemeslapkák

A nemeslapkák az asztal közepén láthatók. Egy játékos a köre végén automatikusan megkap egy nemeslapkát (meglátogatja egy nemes), ha a hozzá szükséges bónuszok (és csak bónuszok) mind megvannak a megvásárolt fejlesztéskártyáin. Egy játékos nem utasíthatja vissza a nemeslapkát. Egy nemeslapka elvétele nem számít akciónak. Minden nemeslapka 3 hírnévpontot ér, de egy körben egy játékos csak egy nemeslapkát szerezhet.

Az a játékos, aki ezt a nemeslapkát megszerzi, 3 hírnévpontot szerez. Amint egy játékos összegyűjt 3 zöld, 3 kék és 3 fehér bónuszt, a köre végén automatikusan meglátogatja ez a nemes.



A JÁTÉK MENETE

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, majd az óramutató járása szerinti irányban követik egymást a játékosok. A soron lévő játékos a következő négy akció közül egyet hajthat végre:

- Elvesz 3 különböző színű ékkőkorongot.
 - Elvesz 2 egyforma színű ékkőkorongot.
- Ezt az akciót csak akkor választhatja, ha az adott színből még legalább 4 korong rendelkezésre áll, mielőtt elvonná a 2 korongot.
- A kezébe vesz egy fejlesztéskártyát, és elvesz egy aranykorongot (dzsókert).
 - Megvásárol egyet a képpel felfelé az asztalon lévő vagy a korábban kézbe vett fejlesztéskártyák közül.

Ékkőkorongok elvétele

Egy játékos előtt a köre végén soha nem lehet 10-nél több korong (a dzsókereket is beleszámítva). Ha mégis megtörténne, akkor annyi korongot vissza kell adnia, hogy csak tíz maradjon előtte. Akár azt a korongot is visszaadhatja, amit épp elvett. A játékosok előtt lévő korongok mindig nyilvánosak, bárki által láthatók.

Emlékeztető: egy játékos nem vehet el két egyforma színű korongot, ha nem elérhető abból a színből legalább négy darab.

Egy fejlesztéskártya kézbe vétele

Egy játékos felvehet a kezébe egyet a képpel felfelé az asztalon lévő lapok közül, vagy (ha elég szerencsésnek érzi magát) valamelyik (O, OO, OOO) húzópakliból; utóbbi esetben a lapot nem kell megmutatnia a többi játékosnak.

A felvett kártyákat kézben kell tartani, és nem dobhatók el. Senkinek a kezében nem lehet háromnál több kártya, és csak úgy lehet megszabadulni ezektől a kártyáktól, ha megvásároljuk őket (lásd később).

A fejlesztéskártya kézbe vétele az egyetlen mód arra, hogy dzsóker aranykorongot kapjunk. Ha nincs már elérhető arany, akkor is kézbe lehet venni egy fejlesztéskártyát, de arany ilyenkor nem jár mellé.

Egy fejlesztéskártya megvásárlása

Egy fejlesztéskártya megvásárlásáért a rajta látható korongokat kell kifizetni. Egy dzsóker bármilyen színű korongot helyettesíthet. Az elköltött korongok (a dzsókerek is) visszakérülnek a közös készletbe.

Megvásárolható bármelyik, az asztalon képpel felfelé lévő vagy a játékos kezében lévő fejlesztéskártya.

A játékosok a megvásárolt fejlesztéskártyákat színenként különválogatva gyűjtik maguk előtt, azokat egy picit függőlegesen elcsúsztatva egymáson, hogy jól látható legyen a kártyákon lévő bónusz és hírnévpont.

A fejlesztéskártyák által adott bónuszok és hírnévpontok nyilvánosak, mindig láthatónak kell lenniük.



Fontos: ha a játékos az asztal közepéről fejlesztéskártyát vásárol vagy kézbe vesz, annak helyére azonnal fel kell húzni egy ugyanolyan szintű másik lapot.

A játék során végig minden szintből négy felfedett kártyának kell az asztal közepén lennie (kivéve, ha valamelyik húzópakli elfogy: ebben az esetben a kiürülő helyek üresen maradnak).

A bónuszok

A megvásárolt fejlesztéskártyákon található bónuszok segítségével a további fejlesztéskártyákhoz olcsóbban juthatunk majd hozzá. Minden egyes bónusz egy azonos színű korongnak felel meg.

Ennek megfelelően, ha egy játékos már megszerzett két kék bónuszt, és meg kíván vásárolni egy két kék és egy zöld korongba kerülő fejlesztéskártyát, akkor azért csak egy zöld korongot kell befizetnie.

Ha elegendő bónuszt szerzett valaki, az is előfordulhat, hogy korong befizetése nélkül is újabb fejlesztéskártyákhoz juthat.

A nemesek

A játékos a köre végén ellenőrzi a még elérhető nemeslapkát, hogy kiderüljön, megszerezte-e valamelyiket. Egy játékos akkor szerez meg egy nemeslapkát, ha rendelkezik az azon látható színű és mennyiségű bónuszokkal.

A nemeslapka elvétele nem kerül akcióba, és nem is utasítható vissza.

Ha egy játékos több nemeslapkára is jogosultná válna egy körben, egyet választania kell közülük.

A nemeslapka képpel felfel az azt megszerző játékos elé kerül.

A JÁTÉK VÉGE

Ha valamelyik játékos eléri a 15 hírnévpontot, az adott fordulót még végigjátsszuk, hogy minden játékos ugyanannyiszor kerüljön sorra. Vagyis a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos kerül sorra utoljára.

Akinek a játék végén a legtöbb hírnévpontja van, megnyeri a játékot (ne felejtsetek el a nemeslapkákat is beleszámolni). Döntetlen esetén az nyer, aki kevesebb fejlesztéskártyát vásárolt a játék során.

A szerző: Marc André

Jóképjű, magas, szőke, kisportolt... Marc André játékszerzőkhöz méltó, isteni külsővel rendelkezik. (A fenébe! idepakoltak egy képet is. Ki kell találnom valami mást...) 1967-ben születtem (vagyis egyidős vagyok a Space Cowboysszal!) Franciaország déli részén, ahol a gyereket már négyévesen sakkozásra kényszerítik. Igazából nem is, csak az én családom ilyen, ahol a játékos elme életforma, vagy mégsem, attól függ, hogy is nézzük. Így mindenféle és -fajta társas- és logikai játékok között nőttem fel. Aztán eljöttek a '80-as évek és velük a szerepjátékok, a képzelet és a kreativitás forradalma. Majd jött a felismerés: egy napon én is játékokat fogok tervezni! Azonnal hozzá is kezdtem, először szerepjátékokat, majd harci stratégiákat fejlesztettem a barátoknak, végül, sokkal később, jöttek a társasjátékok. A Splendor immár a második játékom, amelyet kiadnak. Hogy hogyan csináltam? Minden a (Sébastien Pauchon és CROC társaságában eltöltött) megbeszéléseken bevett hipnotikus szupererőmnem köszönhető. Végezetül szeretném játékomat CROC-nak ajánlani, aki iránt tisztelem és szimpátiám töretlen, valamint feleségemnek és fiamnak, akiket teljes szívemből szeretek.



A művész: Pascal Quidault

„De most komolyan, igazából mivel foglalkozol?”

Művész. Ha van rossz munka, hát ez az. Többnyire egy játék vagy egy könyv hősi fantasy, esetleg science fiction világába merülve töltöttem napjaimat, amikor úgy döntöttem, ideje felelősségtudatot szereznem. 1976-ban születtem (vagyis egy kis taknyos vagyok a csapat többi tagjához képest). Hamar kiderült, hogy a Space Cowboysszal lévő borzalmas munkakörülményeket csak egy bizonyos kor felett lehet kibírni: humor, szóviccek, évszázados utalások, sőt őszinte bajtársiasság. Felháborító! Közel 10 éve állítom az esetem és a pennám különböző francia és más nemzetiségű kiadók szolgálatába, valamint digitális művészeteket tanítok a fiataloknak, akik szintén a kárhozott útjára léptek. Hogy tetézzem bűneimet, játszom is: társasjátékokat, szerepjátékokat, háborús stratégiákat... A Space Cowboysszal való közös munka egy heves, több ezredmásodpercen át elnyúló vita gyümölcse. Hatalmas köszönet Philippe Mouretnek, a teljes Space Cowboys csapatnak, valamint a Splendor atyjának, Marc Andrének a bizalmukért és a türelmükért.

Zárszóként elarulok egy borzalmas titkot: játszottam a Splendorral és tetszett. A lelmem örök kárhozatra ítéltetett.

Fordítás: Kohári Zsolt
Korrekció: Molnár László (Lacxox)

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

© 2015 SPACE Cowboys. All rights reserved

www.spacecowboys.fr

