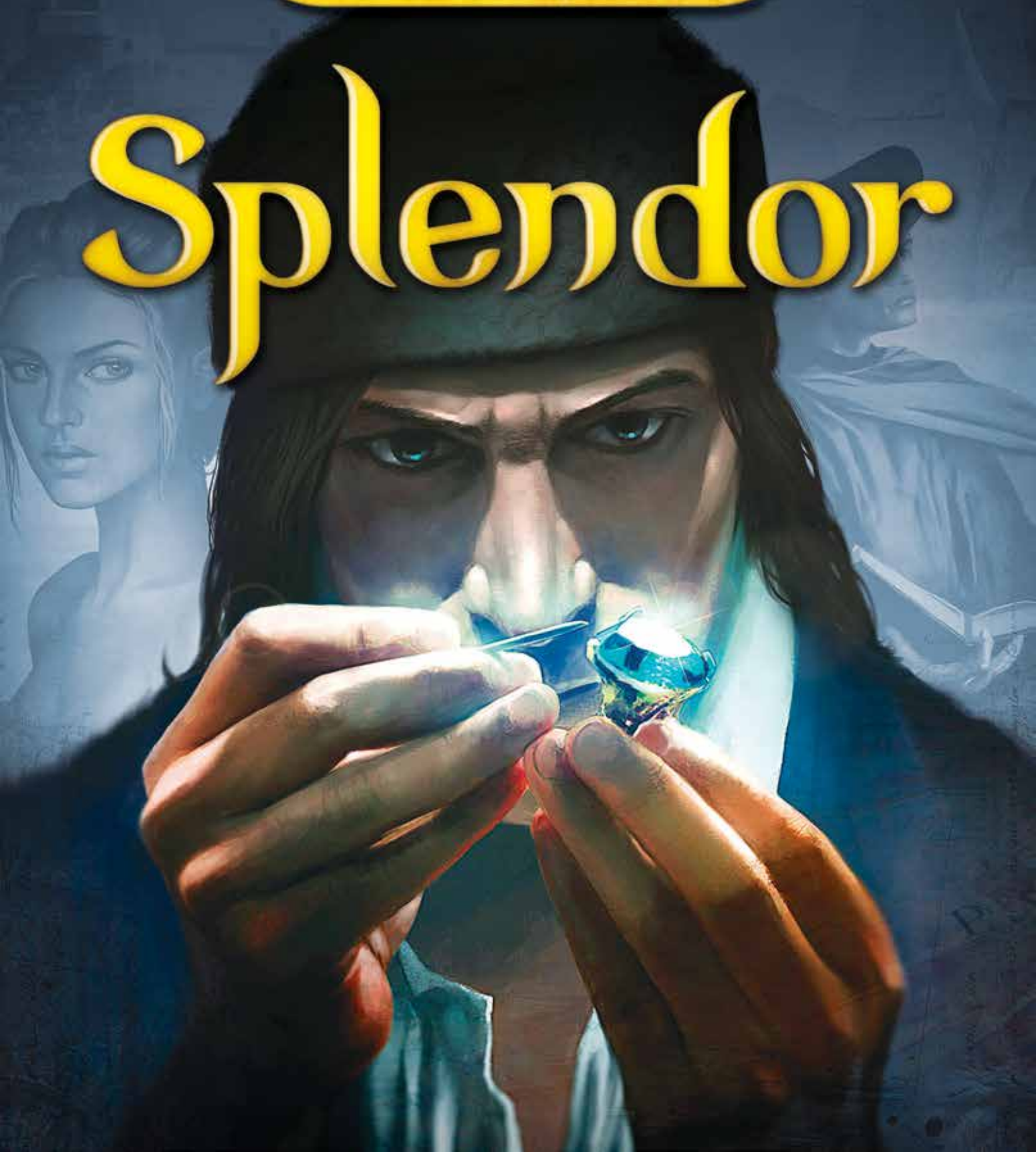


Reglubiák

Splendor



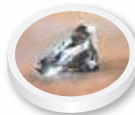
Í Splendor eru leikmenn í hlutverki ríkra kaupmanna á endurreisnartímabilinu. Þeir nota auðævi sín til að kaupa námur, afla sér flutningaleiða og ráða handverksmenn til að breyta ónunnum gimsteinum í fagra dýrgrip.

Innihald

40 tákn



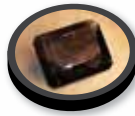
7 smaragðar
(grænir)



7 demantar
(hvítir)



7 safírar
(bláir)



7 ónyx-steinar
(svartir)



7 rúbínar
(rauðir)



5 gulljókerar
(gulir)

90 þróunarspil

10 aðalsmannaspjöld



40 fyrsta
stigs spil

30 annars
stigs spil

20 þriðja
stigs spil



Undirbúningur

Stokkið hvern bunka af þróunarspilum fyrir sig og raðið bunkunum í lóðréttan röð á borðið þannig að fyrsta stigs spilin séu neðst, annars stigs þar fyrir ofan og loks þriðja stigs spilin (O; OO; OOO).

Flettið síðan við 4 spilum úr hverjum bunka.

Stokkið aðalsmannaspjöldin og flettið upp jafnmörgum og leikmenn eru margir og einu aukalega (dæmi: 5 spjöldum ef 4 spila). Afgangurinn af spjöldunum er tekinn í burtu og ekki notaður í spilinu. Að lokum er gimsteinatáknunum raðað í 6 mismunandi bunka (eftir litum) þar sem leikmenn ná til þeirra.



Spil með 2 eða 3 leikmönnum

2 leikmenn

Takið úr spilinu 3 gimsteinatákn í hverjum lit (aðeins 4 eiga að vera eftir).

Ekki snerta við gullinu.

Flettið upp 3 aðalsmönnum.

3 leikmenn

Takið úr spilinu 2 gimsteinatákn í hverjum lit (aðeins 5 eiga að vera eftir).

Ekki snerta við gullinu.

Flettið upp 4 aðalsmönnum.

Engar aðrar breytingar eru gerðar.

Yfirlit yfir spilið

Í spilinu safna leikmenn gimsteina- og gulltákn. Með þeim kaupa þeir sér þróunarspil sem gefa virðingarstig og/eda bónusa. Bónusar gera leikmönnum kleift að kaupa sér fleiri þróunarspil á lægra verði. Þegar leikmaður hefur fengið nógu marga bónusa fær hann þegar í stað heimsókn frá aðalsmanni (sem einnig gefur virðingarstig).

Um leið og einhver leikmanna nær 15 virðingarstigum lýkur umferðinni og sá sem fengið hefur flest virðingarstig sigrar.

Þróunarspilin

Til að vinna sér inn virðingarstig þurfa leikmenn að kaupa sér þróunarspil. Þessi spil liggja á miðju borðinu í alla auglýn og allir leikmenn mega kaupa þau meðan á spilinu stendur. Þróunarspil, sem leikmenn eru með á hendi, eru spil sem þeir hafa tekið frá meðan á spilinu stendur. Aðeins sá, sem er með þau á hendi, má kaupa þau.

Sá sem kaupir þetta spil vinnur sér inn 4 virðingarstig. Spilið gerir eiganda sínum kleift að nýta sér bláan bónus. Til að kaupa spilið þarf leikmaður að borga 3 blá tákn, 3 svört og 6 hvít.



Aðalsmannaspjöldin

Aðalsmannaspjöldin eru sýnileg á miðju borðinu. Þegar leikmaður hefur lokið við að gera fær hann sjálfkrafa heimsókn frá aðalsmanni ef hann hefur fengið tilskilinn fjölda bónusa (og aðeins bónusa) og fær þá samsvarandi spjald. Leikmaður getur ekki hafnað heimsókn frá aðalsmanni. Að taka á móti aðalsmanni telst ekki til aðgerða. Hvert aðalsmannaspjald gefur 3 virðingarstig en leikmenn geta aðeins fengið eitt í hvert sinn sem þeir eiga leik.

Leikmaður sem fær þetta aðalsmannaspjald fær 3 virðingarstig. Ef hann á nægilega mörg þróunarspil til að safna saman 3 bláum bónusum, 3 grænum og 3 hvítum fær þessi leikmaður sjálfkrafa heimsókn frá þessum aðalsmanni.



SPILAREGLUR

Yngsti leikmaðurinn byrjar og síðan er farið réttislaus í kringum borðið.

Sá sem á leik verður að velja á milli eftirfarandi fjögurra aðgerða:

- taka 3 gimsteinatákn í mismunandi litum
- taka 2 gimsteinatákn í sama lit. Þessi aðgerð er aðeins leyfileg ef það eru a.m.k. 4 tákn eftir í viðkomandi lit þegar leikmaðurinn tekur þau
- taka frá eitt þróunarspil og taka 1 gulltákn (jóker)
- kaupa eitt af þróunarspilunum sem snúa upp á miðju borðinu eða spil sem viðkomandi hafði áður tekið frá.

Að velja tákn

Leikmaður má aldrei vera með fleiri en 10 tákn (að jókerum meðtöldum) þegar hann lýkur við að gera. Annars þarf hann að skila táknnum þannig að hann hafi aðeins 10 eftir. Leikmaður getur skilað öllum eða sumum af þeim sem hann var að ljúka við að draga. Tákn, sem leikmenn eiga, verða alltaf að vera sýnileg öllum leikmönnum.

Til minnis: leikmenn mega ekki taka 2 tákn í sama lit ef það eru færri en 4 tákn eftir í þessum lit.

Að taka frá þróunarspil

Til að taka frá spil þarf leikmaður einfaldlega að taka þróunarspil sem snýr upp á borðinu eða (ef honum finnst heppnir vera með sér) draga efsta spilið úr einum af bunkunum þremur (fyrsta, annars eða þriðja stigs spil) án þess að sýna hinum leikmönnum það.

Fráteknu spilin eru geymd á hendi og ekki má kasta þeim. Leikmenn mega ekki hafa fleiri en þrjú frátekin spil á hendi og eina leiðin til að losa sig við spil er að kaupa það (sjá hér á eftir).

Eina leiðin til að eignast gulltákn (jóker) er að taka frá spil. Jafnvel þótt ekkert gull sé eftir má samt taka frá spil en viðkomandi fær ekkert gull.

Að kaupa þróunarspil

Til að kaupa spil verður leikmaður að borga jafnmörg tákn og myndin á spilin sýnir. Jókeratákn má nota í stað táknis í hvaða lit sem er. Tákn, sem notuð eru til að borga spil (þ.m.t. jókerar, ef einhverjir eru) eru sett aftur á mitt borðið. Leikmaður má kaupa eitt af þróunarspilunum sem snúa upp á borðinu eða spil sem hann er með á hendi sem hann tók frá í fyrri umferð.

Leikmenn raða þróunarspilunum sínum í aðskildar raðir eftir litum þannig að bónusar og virðingarstig sjáist.

Bónusar og virðingarstig hvers spils verða alltaf að vera öllum sjáanleg.



Mikilvægt: Þegar keypt eru þróunarspil af borðinu eða þau tekin frá, verður strax að fletta upp öðru spili af sama stigi í þess stað.

Alltaf verða 4 spil af hverju stigi að snúa upp (nema við-komandi bunki klárast en þá eru þau færri).

Bónusar

Bónusar, sem leikmaður fær með þróunarspilum sem hann hefur eignast í fyrri umferðum, gefa afslátt við kaup á nýjum spilum. Hver bónus í tilteknum lit jafngildir tákni í þeim lit.

Ef leikmaður á 2 bláa bónusa og vill kaupa spil sem kostar 2 blá tákni og 1 grænt tákni þarf hann því bara að borga 1 grænt tákni fyrir það.

Ef leikmaður á nógu mörg þróunarspil (og þar með bónusa) getur hann jafnvel keypt spil án þess að borga nein tákni fyrir.

Aðalsmennirnir

Í hvert sinn sem leikmaður lýkur við að gera skoðar hann aðalsmannaspjöldin til að athuga hvort hann fái heimsókn frá einhverjum þeirra.

Leikmaður getur fengið heimsókn ef hann á (a.m.k.) jafnmarga bónusa af þeirri tegund sem sýnd er á aðalsmannspilinu.

Ekki er hægt að hafna heimsókn frá aðalsmanni og hún telst ekki til aðgerða.

Eigi leikmaður nægilega marga bónusa til að fá heimsókn frá fleiri en einum aðalsmanni þegar hann hefur lokið við að gera, má hann velja hvaða aðalsmaður heimsækir hann. Spjaldið, sem viðkomandi leikmaður fær, er lagt fyrir framan hann og látið snúa upp.

LOK SPILSINS

Þegar einhver leikmanna hefur náð 15 virðingarstigum er umferðin spiluð til enda svo að allir fái að gera jafn oft.

Sá sem er með flest virðingarstig vinnur (ekki gleyma að telja aðalsmennina).

Ef um jafntefli er að ræða vinnur sá sem keypt hefur fæst þróunarspil.

Höfundur spilsins: Marc André



Listamaðurinn: Pascal Quidault



 Spilavinir

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

© 2014 SPACE Cowboys. All rights reserved

www.spacecowboys.fr

