

Rulebook

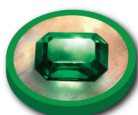
Splendor



Στο Splendor, αναλαμβάνετε το ρόλο ενός εμπόρου την εποχή της Αναγέννησης. Θα χρησιμοποιήσετε τους πόρους σας για να πάρετε ορυκτά, μεθόδους μεταφοράς και τεχνίτες, τα οποία θα σας επιτρέψουν να μετατρέψετε ακατέργαστα πετράδια σε πανέμορφα κοσμήματα.

Περιεχόμενα

40 δείκτες



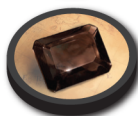
7 δείκτες
Σμαραγδιών
(πράσινοι)



7 δείκτες
Διαμαντιών
(λευκοί)



7 δείκτες
Ζαφειριών
(μπλε)



7 δείκτες
Οπαλιών
(μαύροι)



7 δείκτες
Ρουμπινιών
(κόκκινοι)



7 δείκτες
Χρυσού
μπαλαντέρ
(κίτρινοι)

90 κάρτες Ανάπτυξης



40 κάρτες
Επιπέδου 1

30 κάρτες
Επιπέδου 2

20 κάρτες
Επιπέδου 3

10 πλακίδια Ευγενών



Προετοιμασία

Ανακατέψτε κάθε τράπουλα καρτών ανάπτυξης ξεχωριστά και έπειτα τοποθετήστε τις σε μία στήλη στο κέντρο του τραπεζιού, σε αυξουσα σειρά από κάτω προς τα πάνω (0, 00, 000).

Έπειτα ανοίξτε 4 κάρτες από κάθε επίπεδο.

Ανακατέψτε τα πλακίδια ευγενών και ανοίξτε τόσα όσοι και οι παίκτες που συμμετέχουν συν ένα (για παράδειγμα, 5 πλακίδια για παιχνίδι 4 παικτών).

Τα υπόλοιπα πλακίδια αφαιρούνται από το παιχνίδι. Δεν θα χρησιμοποιηθούν στη διάρκειά του. Τέλος, τοποθετήστε τους δείκτες σε 6 ξεχωριστές στοιβές (ξεχωρίστε τους ανά χρώμα) σε θέση που να φτάνουν όλοι οι παίκτες.



Παιχνίδι 2 ή 3 παικτών

Με 2 παίκτες

Αφαιρέστε 3 δείκτες από κάθε χρώμα πετραδιού (θα πρέπει να μείνουν 4 από το κάθε ένα).

Μην αγγίζετε το χρυσό.

Αφαιρέστε 3 πλακίδια ευγενών.

Με 3 παίκτες

Αφαιρέστε 2 δείκτες από κάθε χρώμα πετραδιού (θα πρέπει να μείνουν 5 από το κάθε ένα).

Μην αγγίζετε το χρυσό.

Αφαιρέστε 4 πλακίδια ευγενών.

Δεν υπάρχουν άλλες αλλαγές.

Περίληψη του παιχνιδιού

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες παίρνουν δείκτες πετραδιών και χρυσού. Με τους δείκτες αυτούς αγοράζουν κάρτες ανάπτυξης, οι οποίοι αξίζουν πόντους κύρους και/ή bonus. Τα bonus αυτά επιτρέπουν στους παίκτες την αγορά επόμενων καρτών ανάπτυξης με μικρότερο κόστος. Όταν ένας παίκτης έχει αρκετά πλεονεκτήματα, κερδίζει μία άμεση επίσκεψη από έναν ευγενή (ο οποίος επίσης αξίζει πόντους κύρους). Μόλις ένας παίκτης φτάσει στους 15 πόντους, ο τρέχον γύρος τελειώνει και ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κύρους ανακηρύσσεται νικητής.



Οι κάρτες ανάπτυξης

Για να κερδίσουν οι παίκτες πόντους κύρους, πρέπει να αγοράσουν κάρτες ανάπτυξης. Οι κάρτες αυτές είναι ανοιχτές στο κέντρο του τραπέζιου και μπορούν να αγοραστούν από όλους τους παίκτες στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Οι αναπτύξεις στο χέρι είναι οι κάρτες τις οποίες οι παίκτες κρατούν στη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι αναπτύξεις στο χέρι μπορούν να αγοραστούν μόνο από τους παίκτες που τις έχουν.

Ο παίκτης που αγοράζει την κάρτα αυτή κερδίζει πόντους κύρους. Η ιδιοκτησία της κάρτας αυτής επιτρέπει στον παίκτη να επωφεληθεί από ένα μπλε bonus. Για την αγορά της, ο παίκτης πρέπει να ξοδέψει 3 μπλε δείκτες, 3 μαύρους και 6 λευκούς.



Τα πλακίδια ευγενών

Τα πλακίδια ευγενών είναι ανοιχτά στο κέντρο του τραπέζιου. Στο τέλος του γύρου του, κάθε παίκτης δέχεται αυτομάτως επίσκεψη από έναν ευγενή, αν έχει τα bonus (και μόνο bonus) που απαιτούνται, και έπειτα παίρνει το αντίστοιχο πλακίδιο.

Δεν μπορεί κάποιος να αρνηθεί την επίσκεψη από έναν ευγενή.

Η απόκτηση ενός ευγενή δεν θεωρείται ενέργεια. Κάθε πλακίδιο ευγενή αξίζει 3 πόντους κύρους, αλλά οι παίκτες μπορούν να πάρουν μόνο έναν ευγενή ανά γύρο.

Ο παίκτης που παίρνει αυτό το πλακίδιο ευγενούς κερδίζει 3 πόντους κύρους. Αν ο παίκτης έχει αρκετές κάρτες ανάπτυξης για 3 μπλε bonus, 3 πράσινα και 3 λευκά, τότε δέχεται αυτομάτως την επίσκεψη του ευγενούς αυτού.



KANONES TOY ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο νεότερος σε ηλικία παίκτη ξεκινάει και έπειτα το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα. Στο γύρο του, κάθε παίκτης πρέπει να επιλέξει να εκτελέσει μία από τις παρακάτω τέσσερις ενέργειες.

- Να πάρει 3 δείκτες πετραδιών διαφορετικών χρωμάτων.
- Να πάρει 2 δείκτες πετραδιών του ίδιου χρώματος.
Η ενέργεια αυτή είναι πιθανή μόνο αν μείνουν τουλάχιστον 4 δείκτες του επιλεγμένου χρώματος διαθέσιμοι, όταν ο παίκτης τους πάρει.
- Να αποθηκεύσει 1 κάρτα ανάπτυξης και 1 δείκτη χρυσού (μπαλαντέρ).
- Να αγοράσει 1 ανοιχτή κάρτα ανάπτυξης από το κέντρο του τραπέζιου ή μία που είχε αποθηκεύσει νωρίτερα.

Επιλογή δεικτών

Δεν μπορεί ένας παίκτης να έχει περισσότερους από 10 δείκτες στο τέλος του γύρου του (μαζί και μπαλαντέρ). Αν κάτι τέτοιο συμβεί, πρέπει να επιστρέφει τους επιπλέον δείκτες μέχρι να μείνει με 10. Ένας παίκτης μπορεί να τους επιστρέψει όλους ή μερικούς από όσους τράβηξε. Οι δείκτες κάθε παίκτη πρέπει να είναι ορατοί προς τους υπόλοιπους παίκτες κάθε στιγμή.

Υπενθύμιση: Οι παίκτες δεν μπορούν να πάρουν 2 δείκτες του ίδιου χρώματος, αν έτσι παραμένουν λιγότεροι από 4 διαθέσιμοι στο χρώμα αυτό.

Αποθήκευση μίας κάρτας ανάπτυξης

Για να αποθηκεύσει ένας παίκτης μία κάρτα ανάπτυξης, απλά παίρνει μία ανοιχτή κάρτα από το κέντρο του τραπέζιου (ή αν νοιώθει τυχερός) παίρνει την πρώτη κλειστή κάρτα μιας από τις τρεις τράπουλες (επίπεδα O, OO, OOO), χωρίς να τη δείξει στους υπόλοιπους παίκτες.

Οι αποθηκευμένες κάρτες μένουν στο χέρι και δεν μπορούν να ξεσκαρταριστούν. Οι παίκτες δεν μπορούν να έχουν περισσότερες από τρεις αποθηκευμένες κάρτες στο χέρι τους και ο πόνος τρόπος να τις ξεφορτωθούν είναι να τις αγοράσουν (δείτε παρακάτω). Η αποθήκευση μιας κάρτας είναι επίσης ο μόνος τρόπος απόκτησης δείκτη χρυσού (μπαλαντέρ). Αν δεν υπάρχει διαθέσιμος χρυσός, μπορείτε να αποθηκεύσετε μία κάρτα, αλλά δεν κερδίζετε χρυσό.

Αγορά μίας κάρτας ανάπτυξης

Για να αγοράσει μία κάρτα, ο παίκτης πρέπει να ξοδέψει τόσους δείκτες, όσοι αναγράφονται στην κάρτα. Ένας δείκτης μπαλαντέρ αντικαθιστά οποιοδήποτε χρώμα. Οι δείκτες που ξοδεύονται (μαζί με τυχόν μπαλαντέρ) επιστρέφουν στο κέντρο του τραπέζιου.

Κάθε παίκτης μπορεί να αγοράσει μία από τις ανοιχτές κάρτες ανάπτυξης που βρίσκονται ανοιχτές στο κέντρο του τραπέζιου ή μια από τις κάρτες που έχει αποθηκεύσει στο χέρι του από προηγούμενο γύρο.

Κάθε παίκτης σχηματίζει ξεχωριστές σειρές με τις αγορασμένες κάρτες ανάπτυξης ταξινομώντας τις ανά χρώμα και στοιβάζοντάς τις κάθετα, έτσι ώστε τα bonus και οι πόντοι κύρους τους να είναι ορατά.

Τα bonus και οι πόντοι κύρους που παρέχει η κάθε κάρτα πρέπει να είναι πάντοτε ορατά προς όλους τους παίκτες.



Σημαντικό: Όταν μία κάρτα ανάπτυξης αποκτηθεί ή αποθηκευτεί, από το κέντρο του τραπέζιού, πρέπει αμέσως να αντικατασταθεί από μία κάρτα του ίδιου επιπέδου.

Σε κάθε στιγμή του παιχνιδιού, πρέπει να υπάρχουν 4 ανοιχτές κάρτες για το κάθε επίπεδο (εκτός κι αν η εν λόγω τράπουλα έχει εξαντληθεί, οπότε και οι κενές θέσεις παραμένουν κενές).

Τα bonus

Τα bonus που έχει ένας παίκτης από τις κάρτες ανάπτυξης που απέκτησε σε προηγούμενους γύρους παρέχουν έκπτωση στην αγορά νέων καρτών. Κάθε bonus ενός χρώματος είναι ίσο με έναν δείκτη του χρώματος αυτού. Έτσι, αν ένας παίκτης έχει 2 μπλε bonus και θέλει να αγοράσει μία κάρτα που κοστίζει 2 μπλε δείκτες και 1 πράσινο, ο παίκτης θα ξοδέψει μόνο 1 πράσινο δείκτη.

Αν ένας παίκτης έχει αρκετές κάρτες ανάπτυξης (και συνεπώς bonus), μπορεί να αγοράσει μία κάρτα, χωρίς καν να ξοδέψει δείκτες.

Οι ευγενείς

Στο τέλος του γύρου του, κάθε παίκτης ελέγχει τα πλακίδια ευγενών ώστε να καθοριστεί αν θα δεχτεί επίσκεψη από κάποιον από αυτούς. Ένας παίκτης δέχεται την επίσκεψη αν έχει (τουλάχιστον) την ποσότητα και το είδος των bonus που καθορίζονται στο πλακίδιο ευγενούς.

Είναι αδύνατο να αρνηθεί την επίσκεψη ενός ευγενή, κάτι που δεν θεωρείται, εξάλλου και ενέργεια.

Αν ένας παίκτης έχει αρκετά bonus, ώστε να τον επισκευτούν περισσότεροι από ένας ευγενείς στο τέλος του γύρου του, ο παίκτης επιλέγει τον ευγενή που θα πάρει.

Το αποκτημένο πλακίδιο τοποθετείται ανοιχτό μπροστά από τον εν λόγω παίκτη.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν ένας παίκτης φτάσει στους 15 πόντους κύρους, ολοκληρώστε τον τρέχοντα γύρο, ώστε κάθε παίκτης να έχει παίξει τον ίδιο αριθμό γύρων.

Ο παίκτης που τελικά έχει τον μεγαλύτερο αριθμό πόντων κύρους, ανακηρύσσεται νικητής (μην ξεχνάτε να υπολογίζετε τους ευγενείς σας). Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης που αγόρασε τελευταίος τις λιγότερες κάρτες ανάπτυξης κερδίζει.

Ο σχεδιαστής: Marc André

Good-looking, tall, blond, athletic, Marc André has a godlike body worthy of a game designer. (Oh darn! They've stuck a picture in here! I'll have to find something else...) Born in 1967 (that's incredible, I'm as old as the Space Cowboys!), in the South of France, where children are forced to learn how to play chess as early as 4 years old. Actually, no, it's just that in my family, a playful mind is a way of life, or not, it's all in how you see it. I've thus grown up alongside thinking games as much as boardgames of all sizes and shapes, for players young and old. Then came the 80's and its revolution: roleplaying games which freed up imagination and creativity. It was a revelation! One day I'd make games too! I got on that right away, first with roleplaying games, then fighting games to play with my buddies, and finally, much later, boardgames. Now, Splendor is my second published game. How did I do it? Thanks to my super psychic hypnotic powers during important meetings (with Sébastien Pauchon and CROC). To finish, I'm dedicating this game to CROC who has my complete sympathy and consideration, to my wife and my son, who have all my love.



Ο εικονογράφος: Pascal Quidault

«No, but really – what's your real job?»

Artist. A horrible job if there's one. Normally lost in worlds of Heroic Fantasy or Science Fiction for gaming platforms or literary ones, it was time for me to buy myself a conscience back. Born in 1976 (a wee lad in comparison). Quickly, the evidence of an age limit being required to stand the horrible working conditions among the Space Cowboys was discovered: humor, puns, centuries-old references, and even an honest and good camaraderie. Revolting. Using brushes and styluses for almost 10 years for various French and worldwide publishers, I also teach digital art to a youth looking to walk down this road to perdition. Accumulating the vices, I also play various sorts of games: boardgames, roleplaying, strategy, wargames... The possibility to collaborate on the first game by the Cowboys was thus the fruit of an intense debate which lasted a few microseconds. Much thanks to Philippe Mouret and the Space Cowboys team

for their confidence and their patience, as well as Splendor's daddy: Marc André.

I'll finish by admitting a terrible secret: I've played Splendor and I loved it. My soul is definitely lost.

Translation: Eric Harlaux

Revision: Eric Franklin

Μετάφραση / Ενσωμάτωση: Νίκος Χριστάκης για την Red Meeples v.3

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

