

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:



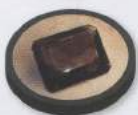
7 smaragden
(groen)



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

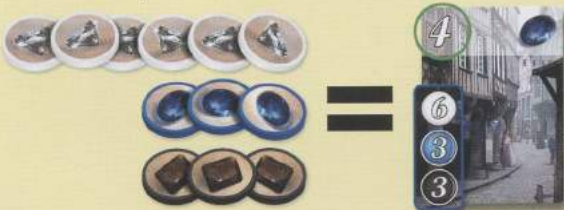
Tijdens het spel verzamelen de spelers edelsteenfiches en gouden jokers. Met deze fiches kunnen ze ontwikkelingskaarten kopen. Deze kaarten leveren prestige punten en bonussen op. Met de bonussen kunnen spelers verder in het spel ontwikkelingskaarten tegen een lagere kostprijs kopen. Wanneer een speler 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 bekendenis: Ik heb Splendor gespeeld en heb ervan genoten. Mijn ziel is voor eeuwig verloren.

Vertaling: Bart Hillewaert & Steve Vanschoelant

Revisie: Tine Vastesaegeer

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



Dans Splendor, vous incarnez un riche marchand de la Renaissance. Vous utiliserez vos ressources pour acquérir des mines, des moyens de transport et des artisans qui vous permettront de transformer des pierres brutes en magnifiques bijoux.

Matériel

40 jetons



7 jetons émeraude (vert)



7 jetons diamant (blanc)



7 jetons saphir (bleu)



7 jetons onyx (noir)



7 jetons rubis (rouge)



5 jetons joker or (jaune)

90 cartes développement



10 tuiles noble



Préparation de la partie

Mélangez séparément chaque paquet de cartes développement puis positionnez-les en colonne au centre de la table, en ordre croissant de bas en haut (○; ○○; ○○○).

Révélez ensuite 4 cartes de chaque niveau.

Mélangez les tuiles noble et révélez-en autant que de joueurs, plus une (exemple : 5 tuiles pour une partie à 4 joueurs).

Les autres tuiles sont écartées du jeu, elles ne seront pas utilisées durant la partie. Pour finir, placez les jetons en 6 piles distinctes (par couleur) à portée de main des joueurs.



Partie à 2 ou 3 joueurs

À 2 joueurs

Retirez 3 jetons de chaque couleur de pierre précieuse (il n'en reste donc plus que 4 de chaque).

Ne touchez pas à l'or.
Révélez 3 tuiles noble.

À 3 joueurs

Retirez 2 jetons de chaque couleur de pierre précieuse (il n'en reste donc plus que 5 de chaque).

Ne touchez pas à l'or.
Révélez 4 tuiles noble.

Il n'y a pas d'autres changements.

Résumé du jeu

Au cours de la partie, les joueurs prennent des jetons pierre précieuse et or. Avec ces jetons, ils achètent des cartes développement, qui rapportent des points de prestige et/ou des bonus. Ces bonus permettent d'acquérir les cartes développement suivantes pour un coût moindre. Lorsqu'un joueur possède assez de bonus, il reçoit immédiatement la visite d'un noble (ce qui lui rapporte aussi des points de prestige). Dès qu'un joueur atteint 15 points, on termine le tour en cours et le joueur qui possède le plus grand nombre de points de prestige est déclaré vainqueur.

Les cartes développement

Pour gagner des points de prestige, les joueurs doivent acheter des cartes développement. Ces cartes sont visibles au centre de la table et peuvent être achetées par tous durant la partie. Les développements en main sont les cartes que les joueurs réservent durant la partie et qu'ils sont les seuls à pouvoir acheter.

Le joueur qui achète cette carte gagne 4 points de prestige. Posséder cette carte permet au joueur de bénéficier d'un bonus bleu. Pour acheter cette carte, le joueur doit dépenser 3 jetons bleu, 3 jetons noir et 6 jetons blanc.



Les tuiles noble

Les tuiles noble sont visibles au centre de la table. À la fin de son tour de jeu, un joueur reçoit automatiquement la visite d'un noble s'il possède le nombre de bonus (et seulement de bonus) nécessaires, et il acquiert la tuile correspondante.

On ne peut pas refuser la visite d'un noble. Recevoir un noble n'est pas considéré comme une action de jeu. Chaque tuile noble rapporte 3 points de prestige, mais il n'est possible d'en acquérir qu'une seule par tour de jeu.

Si un joueur possède assez de cartes développement pour accumuler 3 bonus blancs, 3 bonus bleus et 3 bonus vert, il reçoit automatiquement la visite de ce noble. Le joueur qui acquiert la tuile de ce noble gagne 3 points de prestige.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit choisir une et une seule des 4 actions suivantes.

- Prendre 3 jetons pierre précieuse de couleur différente.
- Prendre 2 jetons pierre précieuse de la même couleur. Cette action n'est possible que s'il reste au moins 4 jetons de la couleur choisie au moment où le joueur se sert.
- Réserver 1 carte développement et prendre 1 or (joker).
- Acheter 1 carte développement face visible au centre de la table ou préalablement réservée.

Prendre des jetons

Un joueur ne peut jamais posséder plus de 10 jetons à la fin de son tour (joker compris). Si c'est le cas, il doit en rendre pour n'en avoir que 10. Il peut parfaitement remettre tout ou partie de ceux qu'il vient de piocher. Les jetons possédés par un joueur doivent être visibles de tous à tout moment.

Rappel : il est interdit de prendre 2 jetons de même couleur s'il reste moins de 4 jetons de cette couleur disponibles au moment où l'on se sert.

Réserver une carte développement

Pour réserver une carte, il suffit de prendre un développement face visible au centre de la table ou (si vous vous sentez chanceux) de piocher la première carte de l'une des trois piles (niveau ○ ; ○○ ; ○○○) sans la dévoiler aux autres joueurs.

Les cartes réservées sont gardées en main et ne peuvent pas être défaussées. Il est interdit d'en posséder plus de trois et le seul moyen de se débarrasser d'une carte est de l'acheter (voir ci-dessous).

Réserver une carte est en outre le seul moyen d'obtenir un jeton or (joker). S'il ne reste plus d'or disponible, vous pouvez néanmoins réserver une carte, vous ne recevrez simplement pas d'or.

Acheter une carte développement

Pour acheter une carte, le joueur doit dépenser le nombre de jetons indiqué sur la carte. Un jeton joker peut remplacer n'importe quelle couleur. Les jetons dépensés (y compris le ou les jokers) sont remis au centre de la table.

Il est possible d'acheter l'une des cartes développement visibles au centre de la table ou l'une des cartes réservées lors d'un tour précédent.

Chaque joueur constitue des colonnes distinctes avec les cartes développement acquises en les triant par couleur, et en les décalant dans la hauteur afin de faire apparaître les points de prestige et les bonus.

Les bonus et les points de prestige attribués par chaque carte doivent être visibles de tous à tout moment.



Important : lorsqu'une carte développement du centre de la table est acquise ou réservée, elle doit être immédiatement remplacée par une carte de même niveau.

À tout moment de la partie, il doit y avoir 4 cartes de chaque niveau face visible (sauf si la pile concernée est vide, auquel cas les emplacements vides le restent).

Les bonus

Les bonus que possède un joueur sur les cartes de développement acquises lors des tours précédents constituent des réductions pour l'achat de nouvelles cartes. Chaque bonus d'une couleur donnée équivaut à un jeton de cette couleur.

Ainsi, si un joueur possède 2 bonus bleus et qu'il souhaite acheter une carte qui coûte 2 jetons bleus et 1 jeton vert, il ne dépense que 1 jeton vert.

Si le joueur dispose de suffisamment de cartes développement (et donc de bonus), il peut même acheter une carte sans dépenser le moindre jeton.

Les nobles

À la fin de son tour, chaque joueur vérifie les tuiles noble visibles afin de savoir s'il reçoit la visite de l'un d'entre eux. Un joueur est éligible s'il possède (au moins) la quantité et le type de bonus indiqués sur la tuile.

Il est impossible de refuser la visite d'un noble, qui n'est pas considérée comme une action de jeu.

Si un joueur possède assez de bonus pour recevoir la visite de plusieurs nobles à la fin de son tour, il choisit celui qu'il reçoit. La tuile obtenue est placée face visible devant le joueur concerné.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur possède 15 points de prestige, on termine le tour de table en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de fois.

Le joueur qui possède alors le plus grand nombre de points de prestige est déclaré vainqueur (n'oubliez pas de compter vos nobles). En cas d'égalité, le joueur qui a acheté le moins de cartes développement l'emporte.

L'auteur : Marc André

Beau, grand, blond, athlétique, Marc ANDRE a le physique avantageux qui sied à tous les auteurs de jeux. (Ah zut ! Ils ont collé une photo ! Il faut que je trouve autre chose...) Né en 1967 (pas possible, je suis aussi vieux que les Space Cowboys !), dans le Sud de la France où l'on oblige les enfants à jouer aux Échecs dès l'âge de 4 ans. En fait non, c'est juste que dans ma famille l'esprit ludique est un art de vivre, ou pas, c'est vous qui voyez. J'ai donc côtoyé les jeux de réflexion autant que les jeux de société de tous poils, pour joueurs imberbes ou velus. Puis les années 80 et sa révolution : les jeux de rôles qui libèrent l'imagination et la créativité. Ce fut une révélation ! Un jour, moi aussi je créerai des jeux ! Je m'y suis mis tout de suite, d'abord des jeux de rôles, puis des jeux de bataille pour jouer avec mes potes et enfin, beaucoup plus tard, des jeux de société. Aujourd'hui, Splendor est mon deuxième jeu édité. Comment ai-je fait ? Grâce à mes supers pouvoirs psychiques hypnotiques lors de rencontres déterminantes (Sébastien Pauchon et CROC). Pour conclure, je dédie ce jeu à CROC qui a toute ma sympathie et ma considération, à mon épouse et mon fils qui ont tout mon amour.



L'illustrateur : Pascal Quidault

« Non mais plus sérieusement, c'est quoi ton vrai travail ? »

Illustrateur. Horrible métier s'il en est. Habituellement fourvoyé dans les univers d'Heroic Fantasy ou de Science Fiction pour les supports ludiques et littéraires, il était temps pour moi de me racheter une conscience.

Né en 1976 (un jeunot en comparaison). Rapidement, l'évidence d'une limite d'âge nécessaire pour supporter les horribles conditions de travail au sein des Space Cowboys se révéla : humour, jeux de mots, références séculaires et même une franche et bonne camaraderie. Révoltant. Usant pinceaux et stylets depuis presque 10 ans pour différents éditeurs français et étrangers, j'enseigne aussi l'illustration numérique à une jeunesse désireuse d'emprunter ce chemin de perdition. Cumulant les vices, je pratique aussi le jeu sous plusieurs formes : jeux de plateau, de rôles, de stratégie, de figurines... La possibilité de collaborer sur le premier jeu des Cowboys fut donc le fruit d'une intense réflexion de

quelques microsecondes. Un grand merci à Philippe MOURET et à l'équipe de Space Cowboys pour leur confiance et leur patience,

ainsi qu'au papa de Splendor : Marc ANDRE.

Je terminerai par un terrible aveu : j'ai joué à Splendor et j'ai adoré. Mon âme est définitivement perdue.

