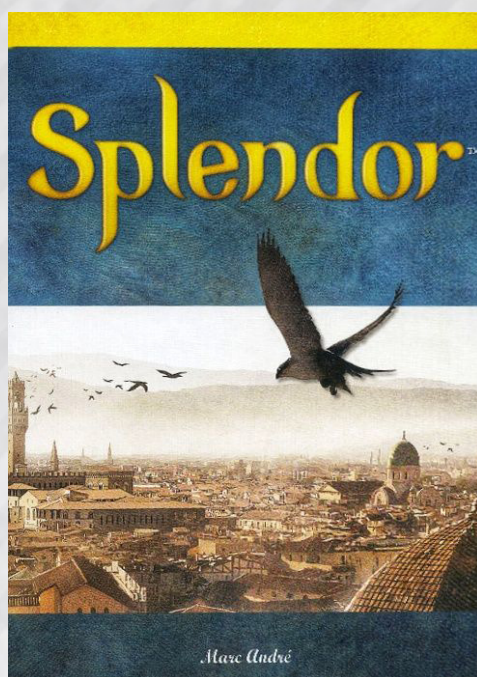




Das Spielecafé erklärt



ausgezeichnet
mit dem Siegel



Splendor

von Marc André, Grafiken: Pascal Quidault
erschienen bei Space Cowboys, Vertrieb: Asmodee

Das Spielecafé erklärt-Video findest du auf
www.jungundaltspielt.de

Vorbereitung

Die Entwicklungskarten nach Stufen sortieren.
Die drei Stapel separat mischen
und aufsteigend verdeckt in die Tischmitte legen.
Jeweils die obersten 4 Karten offen daneben auslegen.



Die Adligen-Karten mischen und aufgedeckt auslegen -
eine mehr als mitspielende Personen (hier fünf Karten bei vier Mitspielenden).
Die restlichen Adligen-Karten kommen aus dem Spiel.



Die Chips nach Farben sortieren und bereitlegen.
Bei 2 Mitspielenden 3 Chips pro Farbe außer Gold aus dem Spiel nehmen.
Bei 3 Mitspielenden 2 Chips pro Farbe außer Gold.



Spielübersicht

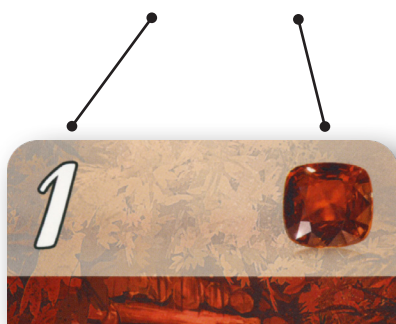
Die Mitspielenden nehmen sich Chips.



Mit diesen kaufen sie Entwicklungskarten.



Diese bringen Punkte und Boni.



Boni erlauben den verbilligten Kauf von weiteren Karten.
Im Beispiel kostet jede weitere Karte einen roten Chip weniger.
Erfüllt man die Vorgaben der Adligen-Karten, erhält man diese.



Spielablauf

Die jüngste mitspielende Person fängt an.

Wer am Zug ist, muss genau eine der vier möglichen Aktionen ausführen.

1. mögliche Aktion.

Nimm 3 Chips verschiedener Farbe, nicht Gold.

Am Ende seines Zuges darf man nicht mehr als 10 Chips haben.

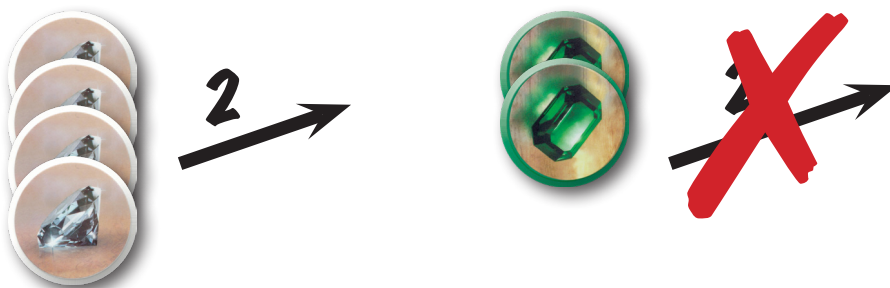
Überzählige Chips müssen zurückgelegt werden.



2. mögliche Aktion.

Nimm 2 Chips einer Farbe, nicht Gold,

aber nur, wenn mindestens 4 Chips der Farbe ausliegen.



3. mögliche Aktion.

Nimm eine ausliegende oder eine verdeckte Karte auf die Hand

Nimm außerdem ein Gold, wenn noch vorhanden.

Du darfst nicht mehr als drei Karten auf der Hand haben.

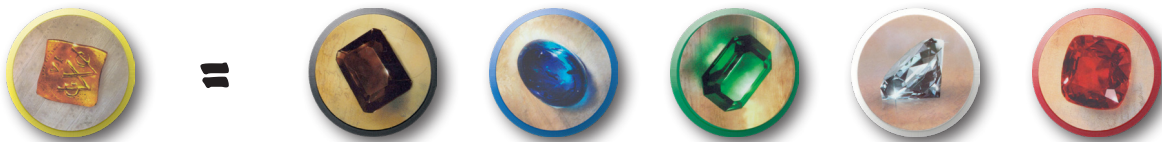


4. mögliche Aktion.

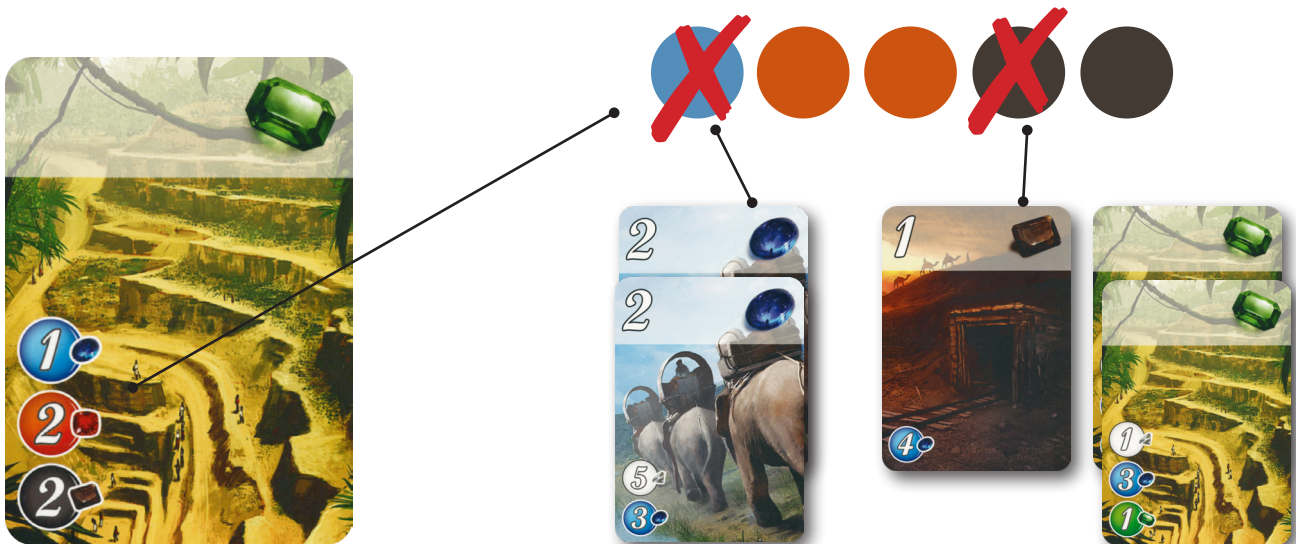
Kaufe eine ausliegende oder eine Handkarte.
Gib dabei so viele Chips ab, wie die Karte kostet.



Gold kann dabei als Joker für jede andere Farbe verwendet werden.

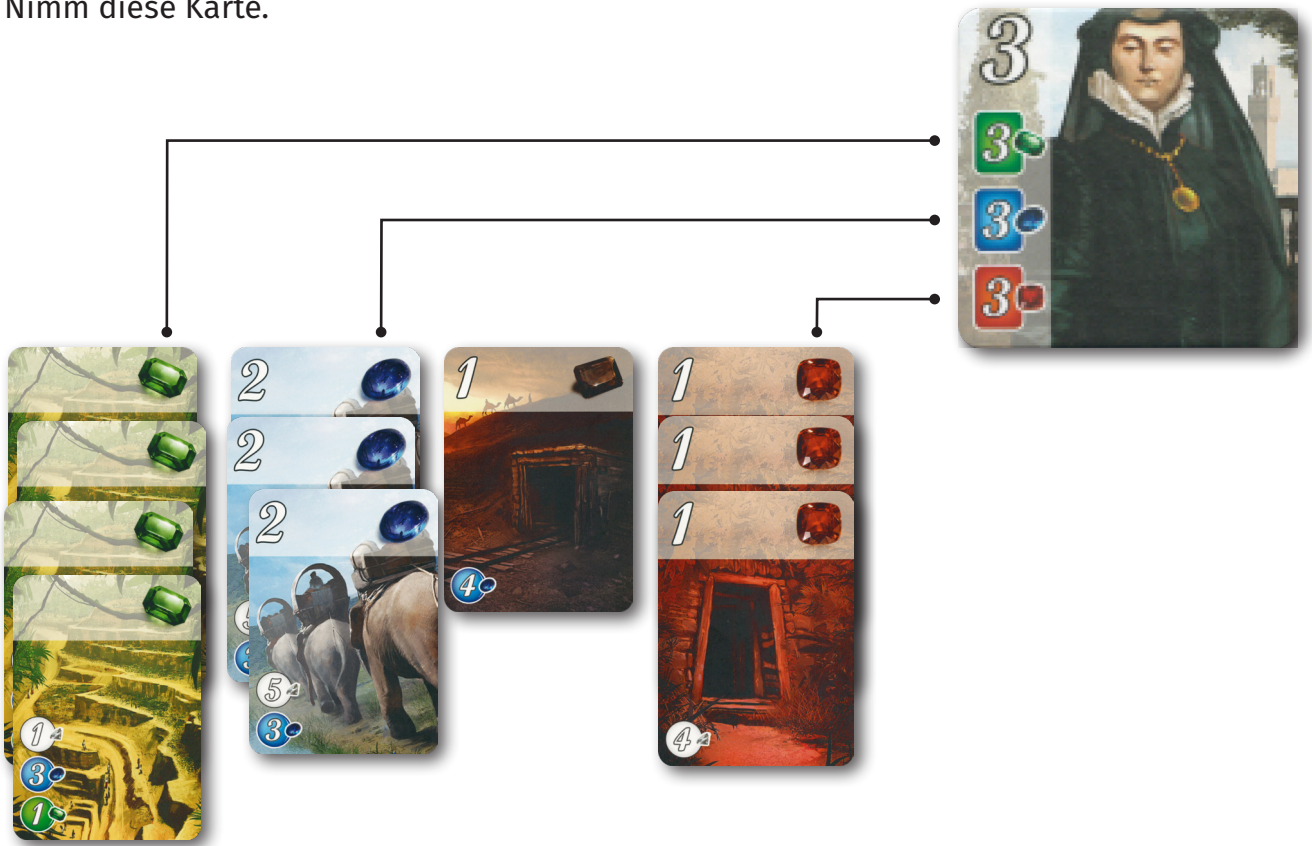


Ausliegende Boni reduzieren die Kosten der Karte.
Im Beispiel kostet die Karte zwei rote und einen schwarzen Chip.



Lege die gekaufte Karte in deine Auslage.

Am Ende des Zuges wird geprüft, ob du die Vorgaben einer Adelligenkarte erfüllst. Nimm diese Karte.



Erreicht oder überschreitet eine mitspielende Person 15 Punkte, wird die Runde zu Ende gespielt.

$$3 + 4 + 6 + 1 + 3 = 17$$



Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.
Bei Gleichstand gewinnt, wer am wenigsten Karten gekauft hat.