

Leiðarvíðir

Splendor



2016-2/SCSPL01IS/LU001



Made in Germany

VIDVÖRUN! KÖFNUNARHÆTTA. EKKI
ÆTLAB BÖRNUM YNGRI EN 3JA
ARA VEGNA SMÁHLUTA SEM HÆGT
ER AD GLEYPA EDÐA GETA STADÍÐ Í
HÁLI GEYMIK KASSANN TIL AD



Published by JD Editions • SPACE Cowboys
238, rue des frères Farman, 78530 BUC • France
© 2016 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Útgáfa og drofing: Nordic Games, Klapparstíður 1

ORDIC GAMES



Í Splendor ferðu í hlutverk ríks kaupmanns á endurreisnartímanum.

Þú notar fjármuni þína til að verða þér út um námur, flutningaleiðir og handverksmenn sem geta breytt óskornum gimsteinum í fallegt skart.

Innihald

40 tákna



90 þróunarspil



10 aðalsmannaspjöld



Undirþúningur

Stokkaðu hvern þróunarspilabunka og leggðu þá á mitt borð í lóðréttu röð þannig að 1. stigs spilin séu neðst og 3. stigs spilin efst (○ ; ○○ ; ○○○).

Flettu 4 spilum úr hverjum bunka.

Stokkaðu aðalsmannaspjöldin og dragðu eitt fyrir hvern leikmann og svo eitt til viðbótar (t.d. 5 spjöld ef 4 leikmenn spila).

Hin spjöldin eru fjarlægð og eru ekki notuð í spilinu. Raðaðu að lokum táknum um í 6 bunka (flokkaðu þá eftir lit) þar sem allir leikmenn ná til þeirra.



2 eða 3 leikmenn spila

2 leikmenn

Taktu burt 3 tákna af hverjum lit (aðeins eiga að vera 4 af hverjum lit eftir).
Ekki taka neitt af gulltáknum.
Dragðu 3 aðalsmannaspjöld.

3 leikmenn

Taktu burt 2 tákna af hverjum lit (aðeins eiga að vera 5 af hverjum lit eftir).
Ekki taka neitt af gulltáknum.
Dragðu 4 aðalsmannaspjöld.

Fleiri breytingar eru ekki gerðar.

Leikyfirlit

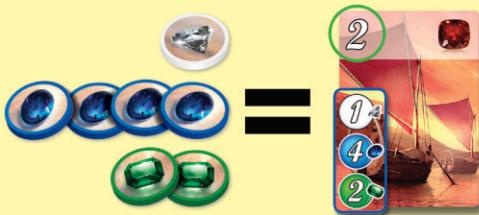
Í leiknum safna leikmenn sér gimsteina-og gulltáknum. Með þeim kaupa þeir þróunarspil sem þeir fá virðingarstig eða bónusa fyrir. Leikmenn geta keypt þróunarspil fyrir bónusana seinna fyrir lægra verð. Þegar leikmaður á nógu marga bónusa fær hann heimsókn frá aðalsmanni (og fær virðingarstig fyrir).
Þegar leikmaður hefur áunnið sér 15 virðingarstig, er umferðin kláruð og sá sem er með flest virðingarstigin í lokin vinnur.

þróunarspilin

Til að vinna sér inn virðingarstig, þurfa leikmenn að kaupa þróunarspil. Þessi spil eru sýnileg á miðju borði og allir leikmenn mega kaupa þau á meðan leiknum stendur.

Á meðan leiknum stendur taka leikmenn einnig frá þróunarspil sem þeir hafa á hendi. Aðeins sá sem er með þróunarspil á hendi má kaupa þau spil.

Leikmaðurinn sem kaupir þetta spil vinnur 2 virðingarstig. Sá sem á þetta spil getur nýtt sér rauðan bónus. Til að kaupa þetta spil þarf leikmaður að greiða 1 demant, 4 safíra og 2 smaragða.



aðalsmannaspjöldin

Aðalsmannaspjöldin eru sýnileg á miðju borði. Þegar leikmaður er búinn að gera fær hann sjálfkrafa heimsókn frá aðalsmanni ef hann á réttan fjölda bónusa (aðeins bónusa) og fær samsvarandi spjald.

Leikmaður getur ekki hafnað heimsókn frá aðalsmanni. Að taka á móti aðalsmanni telst ekki sem aðgerð. Leikmenn fá 3 virðingarstig fyrir hverja heimsókn en geta aðeins fengið eina heimsókn í hvert sinn sem þeir eiga leik.

Leikmaðurinn sem fær þetta aðalsmannaspjald, fær 3 virðingarstig. Ef að leikmaðurinn á nógu mörg þróunarspil til að safna 3 grænum bónusum, 3 bláum bónusum og 3 hvítum bónusum, fær hann sjálfkrafa heimsókn frá þeim aðalsmanni.



LEIKREGLUR

Yngsti leikmaðurinn byrjar og síðan er haldd áfram réttsælis. Þegar leikmaður á að gera þarf hann að velja eina af fjórum eftirfarandi aðgerðum:

◆ Draga 3 gimsteinatákn í mismunandi litum.

◆ Draga 2 gimsteinatákn í sama lit.

Þessi aðgerð er aðeins möguleg ef a.m.k 4 tákna af þeim lit sem leikmaður velur eru eftir þegar hann á að draga.

◆ Taka frá 1 þróunarspil og draga 1 gulltákn (jóker).

◆ Kaupa 1 þróunarspil af þeim sem liggja á borðinu og snúa upp, eða 1 frátekið spil.

Að velja tákna

Leikmaður má alrei hafa fleiri en 10 tákna þegar hann er búinn að gera (að jókerum meðtoldum). Ef það gerist verður hann að skila táknum svo hann eigi aðeins 10 eftir. Leikmaður getur skilað öllum eða einhverjum þeirra sem hann er nýbúinn að draga. Tákna hvers leikmanns verða alltaf að vera sýnileg öðrum leikmönnum.

Áminning: Leikmenn mega ekki draga 2 tákna af sama lit ef 4 eða færri tákna í þeim lit eru í boði.

Taka frá þróunarspil

Til að taka frá spil, þarf leikmaður einfaldlega að taka eitt af þróunarspilunum sem liggja á borðinu eða (ef þú vilt taka áhættu) draga spil úr einum af bunkunum þremur (1. stigs, 2. stigs eða 3. stigs spil) án þess að sýna öðrum leikmönnum. Fráteknu spilin eru höfð á hendi og ekki má kasta þeim.

Leikmenn mega ekki taka frá fleiri en 3 spil til að hafa á hendi og eina leiðin til að losna við spil er að kaupa það (sjá neðar). Eina leiðin til að fá gulltákn (jóker) er að taka frá spil. Ef ekkert gull er eftir er samt hægt að taka frá spil án þess að fá gull.

Kaupa þróunarspil

Til að kaupa spil þarf leikmaður að greiða þann fjölda tákna sem sýndur er á spilinu. Jóker getur komið í stað tákns af hvaða lit sem er. Greiðslutáknum (að jókerum meðtoldum) er skilað á mitt borði.

Leikmaður getur keypt eitt af þróunarspilunum sem snúa upp á borðinu eða spil sem hann hefur á hendi og tók frá síðast þegar hann gerði.

Hver leikmaður raðar þróunarspilunum sínum í lóréttar raðir, flokkuðum eftir lit, þannig að bónusar og virðingarstig þeirra sjáist.

Bónusar og virðingarstig sem fást fyrir þróunarspil verða alltaf að vera öllum sýnileg.



Mikilvægt: Þegar þróunarspil af borðinu er keypt eða tekið frá, þarf strax að setja annað af sama stigi í staðinn úr viðeigandi bunka.

Á meðan leiknum stendur verða alltaf að vera 4 spil af hverju stigi sem snúa upp á borðinu (nema viðkomandi bunki klárist, þá stendur eftir autt rými).

Bónusar

Bónusarnir sem leikmaður fékk fyrir þróunarspil síðast þegar hann gerði, veita afslátt við kaup á nýjum spilum. Hver bónus af ákveðnum lit jafngildir tákni af sama lit.

Þannig að ef leikmaður á 2 bláa bónusa og vill kaupa spil sem kostar 2 safíra og 1 smaragð, þarf hann aðeins að eyða 1 smaragði. Ef leikmaður á nógu mörg þróunarspil (og þar með nógu marga bónusa), getur hann keypt spil án þess að eyða neinum táknum.

Aðalsmenn

Í hvert sinn sem leikmaður er búinn að gera athugar hann aðalsmannaspjöldin til að sjá hvort hann fær heimsókn frá einum þeirra.

Leikmaður er heimsóttur ef hann á (a.m.k.) þann fjölda og liti bónusa sem samsvarar aðalsmannaspjaldinu.

EKKI er hægt að hafna heimsókn frá aðalsmanni og telst það ekki sem aðgerð.

Ef leikmaður á nógu marga bónusa til að fá heimsókn frá fleirum en einum aðalsmanni, má hann velja hvern hann fær. Spjaldið sem leikmaður fær er sett fyrir framan hann með framhlíðina upp.

LEIKSLOK

Þegar leikmaður nær 15 virðingarstigum er umferðin samt kláruð svo allir fái að gera jafn oft.

Leikmaðurinn sem er með flest virðingarstigin er sigurvegari (ekki gleyma að telja aðalsmennina).

Ef leikurinn endar í jafntefli, vinnur sá sem hefur keypt fæst þróunarspil.

Höfundurinn: Marc André

Myndarlegur, hávaxinn, ljóshærður, íþróttamannslega vaxinn... Marc André er alveg jafn guðdómlegur og leikjahönnuðir eiga að vera (Æ, skrambans! Settu þeir mynd?! Verð að finna eithvað betra....). Fæddur árið 1967 (magnað, ég er jafngamall Space Cowboys!) í Suður-Fraklandi, þar sem börn eru neydd til að læra skák frá 4 ára aldrí. Ja, reyndar ekki, það er bara í fjölskyldunni minni, gáskafull hugsun er lífsstill, eða ekki, það fer bara eftir því hvernig þú hugsar. Ég hef alist upp við hugarþróttir jafnt sem borðspil af öllum stærðum og gerðum, fyrir unga sem aldna leikmenn. Svo kom 9. áratugurinn og byltingin sem honum fylgdi: hlutverkaleikir sem frelsuðu ímyndunaraflíð og sköpunargáfuna. Það var opinberun! Einn daginn myndi ég líka búa til spil! Ég byrjaði strax að vinna í því, fyrst með hlutverkaleikjum, svo bardagaleikjum með félögum mínum og loks, miklu seinna, borðspilum. Splendor er annað spilið sem er gefið út eftir mig. Hvernig fór ég að? Með hjálp yfirskilvitlegra ofurdáleiðslukrafta minna á mikilvægum fundum (með Sébastien Pauchon og CROC). Að lokum vil ég tileinka þennan leik CROC sem á alla mína samúð og hugulsemi, og konu minni og syni, sem eiga alla mína ást.



Listamaðurinn: Pascal Quidault

„Nei, í alvöru – hvað gerirðu?“

Listamaður. Hryllilegasta starf sem hugsast getur. Ég var oftast tyndur í ævintýra-eða visindaskáldskaparheimi tölvuleikja eða bóka og varð á endanum að kaupa aftur samvisku mína. Fæddur árið 1978 (bara smástrákur í samanburði við André). Fljótegla varð ljóst að aldurstakmark var nauðsynlegt til að þola hin hræðilegu starfsskilyrði hjá Space Cowboys; humor, orðaleikir, aldagamlar tilvísanir og meira að segja hreinskilinn starfsandi. Agalegt. Auk þess að hafa notað pensla og ýmis konar ritfæri fyrir franska og alþjóðlega útgefendur í tær 10 ár, kenni ég einnig ungmennum, sem vilja feta þennan veg til glötunar, stafræna list. Og lestrirni hlaðast upp, ég spila líka alls konar spil: borðspil, hlutverkaleiki, herkaensku-og herspil... Möguleikinn á að vinna að fyrsta spilinu sem Space Cowboys gaf út var afrakstur átakanlegra umræðna tóku nokkrar mikróskýndur. Bestu þakkir til Philippe Mouret og Space Cowboys fyrir traust þeirra og þolinmæli, og einnig til pabba Splendor: Marc André. Ég skal enda á að viðurkenna hræðilegt leyndarmál: Ég hef spilað Splendor og elskáði það. Sál míni er klárlega gljötuð.

Íslensk þýðing og yfirlestur: Ragna Ólöf Guðmundsdóttir



Spilaðu stafrænu útgáfuna af Splendor í Android, iOS og PC.



DAYS OF WONDER