

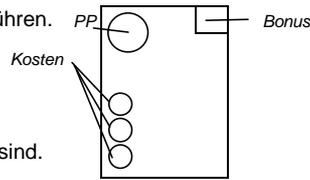
Splendor - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. PP = Prestige-Punkte.

Ablauf einer Runde:

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

Entwicklungs-Karte



● **3 Edelstein-Chips verschiedener Farben nehmen.**

Sind nicht genug Farben vorhanden, nimmt man weniger Chips.*

● **2 Edelstein-Chips der selben Farbe nehmen.**

Das geht nur, wenn noch mind. 4 Chips dieser Farbe vorhanden sind.

● **Eine Entwicklungs-Karte reservieren:**

Man nimmt eine der in der Tischmitte (oder verdeckt und geheim von einem Stapel) liegenden Karten auf die Hand UND erhält 1 GOLD-Chip (=Joker). Falls fehlend, erhält man kein Gold.

Karten-Hand-Limit: 3. Man darf keine Karte abwerfen, sondern muss diese ggf. kaufen.

Sofort nach Entnahme aus der Mitte wird eine neue Karte der entsprechenden Stufe ausgelegt.

● **Eine Entwicklungs-Karte kaufen:**

Es sind die links auf der Karte abgebildeten Chips zu zahlen. Gold kann als Joker genutzt werden.

Man kann 1 der ausliegenden oder 1 auf der Hand gehaltenen Karten kaufen.

Gekaufte Karten legt man nach Farben (gleiche Farbe überlappend) sortiert vor sich ab.

Sofort nach Entnahme aus der Mitte wird eine neue Karte der entsprechenden Stufe ausgelegt.

ADLIGEN-Kärtchen:

Am Ende seines Zuges erhält man einen Adligen-Besuch (dessen Kärtchen), wenn man auf seinen ausliegenden Entwicklungs-Karten mind. die Boni vorweisen kann, die dieser Adlige verlangt.

Man kann den Adligen nicht ablehnen. Ggf. kann man aber zwischen mehreren Adligen wählen.

Jeder Adlige ist 3 PP wert. Pro Zug kann man nur 1 Adligen-Kärtchen bekommen.

BONI:

Rechts oben auf jeder Entwicklungs-Karte ist ein Bonus angegeben.

Kauft man eine Entwicklungs-Karte, kann man jeden Bonus wie 1 zu zahlenden Chip dieser Farbe anrechnen, ggf. zahlt man also gar keine Chips für die Karte.

Prüfe am Ende Deines Spielzugs:

Am Ende seines Zuges darf man inkl. Joker max. 10 Chips besitzen (sonst überzählige abgeben).

Alle Chips vor den Spielern müssen stets sichtbar sein.

Spielende:

Erreicht ein Spieler 15 PP, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt.

Dann zählt jeder Spieler seine PP. Wer die meisten PP hat, gewinnt.

Bei Patt ist der Beteiligte im Vorteil, der weniger Entwicklungs-Karten gekauft hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.07.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*Auf boardgamegeek.com so vom Verlag gepostet.