

Prawidla

Splendor



Ve Splendoru na sebe berete roli bohatého obchodníka za časů renesance. Budete využívat své zdroje na získávání dolů, dopravních prostředků a řemeslníků, kteří přetvoří surové drahokamy v nádherné šperky.

Obsah

40 žetonů



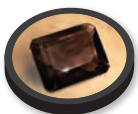
7 smaragdů
(zelené)



7 diamantů
(bílé)



7 safírů
(modré)



7 onyxů
(černé)



7 rubínů
(červené)



5 zlatých
žolíků
(žluté)

90 karet rozvoje



40 karet
úrovně 1

30 karet
úrovně 2

20 karet
úrovně 3

10 destiček šlechticů



Příprava hry

Zamíchejte samostatně každý balíček karet rozvoje a pak je položte do středu stolu do sloupce ve vzrůstajícím pořadí odspodu nahoru (○ ; ○○ ; ○○○).

Poté otočte 4 karty každé úrovně.

Zamíchejte destičky šlechticů a otočte jich tolik, kolik je hráčů plus jedna (příklad: 5 destiček pro hru 4 hráčů).

Zbývající destičky jsou ze hry odstraněny; nebudou ve hře použity.

Nakonec v dosahu všech hráčů vyskládejte žetony do 6 samostatných balíčků (rozdělených podle barvy).



Hra ve 2 nebo 3 hráčích

Ve 2 hráčích

Odstraňte 3 žetony drahokamů od každé barvy (zbudou 4 v každé barvě).

Zlato ponechte beze změny.

Otočte 3 destičky šlechticů.

Ve 3 hráčích

Odstraňte 2 žetony drahokamů od každé barvy (zbuďte 5 v každé barvě).

Zlato ponechte beze změny.

Otočte 4 destičky šlechticů.

Jinak nejsou žádné další změny.

Přehled hry

Během hry si hráči berou žetony drahokamů a zlata.

Za tyto žetony si pak kupují karty rozvoje, které mají hodnotu v bodech prestiže a/nebo obsahují bonus.

Tyto bonusy umožňují hráčům pořizovat další karty se slevou. Když má hráč dostatek bonusů, ihned je poctěn návštěvou šlechtice (což také přináší body prestiže).

Jakmile hráč dosáhne 15 bodů prestiže, probíhající kolo je posledním a hráč s nejvyšším počtem bodů prestiže je prohlášen vítězem.



Karty rozvoje

Pro získání bodů prestiže musí hráči kupovat karty rozvoje. Tyto karty jsou vyloženy uprostřed stolu a mohou být během hry koupeny všemi hráči.

Karty v ruce jsou karty, které si hráči v průběhu hry rezervovali. Karty v ruce mohou koupit pouze hráči, kteří je drží.

Hráč, jenž koupil tuto kartu, získává 4 body prestiže. Vlastnictví této karty dává hráči výhodu modrého bonusu. Pro nákup této karty musí hráč zaplatit 3 modré, 3 černé a 6 bílých žetonů.



Destičky šlechticů

Destičky šlechticů jsou vyloženy na stole. Pokud má hráč na konci svého tahu vyložen požadovaný počet bonusů (a pouze bonusů), je automaticky poctěn návštěvou šlechtice a vezme si příslušnou destičku.

Hráč nemůže návštěvu šlechtice odmítnout.

Návštěva šlechtice není považována za akci. Každá destička šlechtice má hodnotu 3 bodů prestiže, ale hráč může získat pouze jednu destičku za tah.

Pokud má některý hráč vyloženo dostatek karet rozvoje, aby nasbíral 3 modré, 3 zelené a 3 bílé bonusy, tento hráč je automaticky poctěn návštěvou tohoto šlechtice. Ten, kdo získá tuto destičku, obdrží 3 body prestiže.



PRAVIDLA HRY

Začíná nejmladší hráč. Hra dále pokračuje ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu se hráč musí rozhodnout pro jednu z následujících čtyř akcí:

– Vzít si 3 drahokamy různých barev.

– Vzít si 2 drahokamy stejné barvy.

Tato akce je možná, pouze pokud ve chvíli braní v balíčku zůstávají nejméně 4 žetony zvolené barvy.

– Rezervovat si 1 kartu a vzít si 1 žeton zlata (žolík).

– Koupit 1 lícem nahoru vyloženou kartu ze stolu nebo jednu z dříve rezervovaných.

Výběr žetonů

Hráč nemůže mít na konci svého tahu nikdy více než 10 žetonů (včetně žolíků). Pokud má více, musí vrátit žetony tak, aby mu jich zbylo 10. Hráč může vrátit všechny nebo některé z těch, které si právě dobral. Hráčem vlastněné žetony musí být po celou hru dobře viditelné.

Připomínka: Hráč si nemůže vzít 2 žetony stejné barvy, pokud jich je v příslušném balíčku méně než 4.

Rezervace karty rozvoje

Aby si hráč kartu rezervoval, prostě si vezme lícem nahoru vyloženou kartu rozvoje ze stolu, nebo (chce-li zkusit štěstí) dobere horní kartu z jednoho ze tří balíčků (úroveň ○;○○;○○○), a neukazuje ji ostatním hráčům.

Rezervované karty jsou drženy v ruce a nemohou být odhazeny. Hráči nemohou mít v ruce více než tři rezervované karty a jediný způsob, jak se jich zbavit, je koupit je (viz níže). Rezervace karty je také jediný způsob, jak získat zlatý žeton (žolík). Pokud žádné zlato v zásobě nezůstává, stále si můžete kartu rezervovat, ale žolíka nedostanete.

Koupení karty rozvoje

Pro nákup karty musí hráč zaplatit počet žetonů uvedený na kartě. Žeton zlata může nahradit libovolnou barvu. Zaplacené žetony (včetně zlata) jsou vráceny do zásoby.

Hráč může koupit jednu z karet lícem nahoru vyložených na stole nebo kartu z ruky, rezervovanou v dřívějším tahu.

Hráči vytváří oddělené řady koupených karet rozvoje, roztríděné podle barev a vertikálně poskládané tak, aby byly jejich bodové hodnoty a bonusy viditelné.

Bonusy a body prestiže na každé kartě musí být vždy dobře viditelné.



Důležité: Kdykoli je koupena nebo rezervována karta ze středu stolu, musí být ihned nahrazena kartou stejné úrovně.

Vždy v průběhu hry musí být lícem nahoru vyloženy 4 karty každé úrovně (pokud není příslušný balíček vyčerpán, pak zůstávají prázdná i místa po kartách).

Bonusy

Bonusy na kartách koupených v předchozích tazích poskytují slevy na nákup nových karet. Každý bonus určité barvy je roven žetonu stejné barvy.

Pokud tedy má hráč 2 modré bonusy a chce koupit kartu, která stojí 2 modré a 1 zelený žeton, musí zaplatit pouze 1 zelený žeton.

Pokud hráč vlastní dostatek karet rozvoje (a tedy i bonusů), může koupit kartu dokonce i bez placení žetonů.

Šlechtici

Na konci svého tahu ověřuje každý hráč postupně destičky šlechticů, aby zjistil, zda jej některý z nich nepoctí svou návštěvou. Hráč je poctěn návštěvou, pokud má (nejméně) počet a typ bonusů uvedených na destičce šlechtice.

Není možné odmítnout návštěvu šlechtice, která není považována za akci.

Pokud má hráč na konci svého tahu dostatek bonusů, aby jej poctil návštěvou více než jeden šlechtic, hráč si vybere, kterého z nich přijme.

Získanou destičku si hráč položí lícem nahoru před sebe.

KONEC HRY

Když některý hráč dosáhne 15 bodů prestiže, dokončí se probíhající kolo, aby měl každý hráč stejný počet tahů.

Hráč s nejvyšším počtem bodů prestiže je prohlášen vítězem (nezapomeňte započítat i vaše šlechtice). V případě shody vítězí hráč, který koupil méně karet rozvoje.

Autor: Marc André

Pohledný, vysoký, blondatý, atletický typ, Marc André má prostě božské tělo hodné autora her. (A sakra! Oni sem dali fotku! Budu muset najít nějakou jinou...) Narozen 1967 (neuvěřitelné, jsem stejně starý jako Space Cowboys!) v jižní Francii, kde jsou děti nuceny učit se hrát šachy už ve 4 letech. Ve skutečnosti ne... je to jen v mé rodině, hravost je životní styl, nebo není, záleží na tom, jak to vidíte. Takto jsem vyrostl ve společnosti tolika her všech tvarů a velikostí, pro mladé i pro staré. Pak přišla 80. léta a jejich revoluce: RPG osvobozující představivost a kreativitu. To bylo odhalení! Jednoho dne bych mohl hry tvořit také! Vlétl jsem do toho, nejprve s RPG, poté s bojovými hrami pro kamarády a nakonec, mnohem později, s deskovkami. Nyní je Splendor mou druhou vydanou hrou. Jak jsem toho dosáhl? Díky mým superpsychickým hypnotickým schopnostem během důležitých setkání (se Sébastienem Pauchonem a CROC). Na závěr věnuji tuto hru CROC, kteří mají mé naprosté sympatie a úctu, mé ženě a synovi, kteří mají mou lásku.



Výtvarník: Pascal Quidault

„Ne opravdu – jaké je tvé skutečné povolání?“

Výtvarník. Děsná práce. Obvykle jsem ztracen ve světě heroic fantasy nebo science fiction, ať už ve hrách či literatuře, a nastal čas získat své svědomí zpět. Narozen v roce 1976. Rychle jsem objevil důkaz věkových limitů, které dovolují snést příšerné pracovní podmínky ve Space Cowboys: humor, slovní hříčky, staleté reference a dokonce i čest a skvělé kamarádství. Rebelující. Používám štětky a stylusy pro různé francouzské a světové vydavatele po téměř 10 let, rovněž vyučuji digitální umění mladé, kteří hodlají kráčet touto cestou k zatracení. Kumuluji neřesti a rovněž hraji různé hry: deskové hry, RPG, strategické, válečné... Možnost spolupracovat na první hře od Space Cowboys tak byla předmětem intenzivního rozmýšlení, které trvalo pár mikrosekund. Velice děkuji Philippe Mouretovi a týmu ze Space Cowboys za jejich důvěru a trpělivost, a rovněž též otci Splendoru: Marcovi Andrému. Zakončím prozrazením hrozného tajemství: Hrál jsem Splendor a líbil se mi. Má duše je ztracena.



Překlad: Michal Kohoutek

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

