Splendor
Párbaj

Játékszabály

Az ötvöscéh kiemelkedő mestereként kiváló minőségű ékszereket készítesz a kor legelőkelőbb uralkodóinak és vezetőinek, hogy ezzel tekintélyt és bőséges vagyont szerezz magadnak. Akad azonban egy eltökélt riválisod, aki a helyedre pályázik. Itt az ideje, hogy megmutasd, mennyit is érsz valójában! Ki lesz a reneszánsz leghíresebb ötvöse?

TARTOZÉKOK

- **A** 1 dicsőséglapka
- **B** 67 ékszerkártya háromszintre osztva (●;●●;●●●)
- **C** 1 húzózsák
- **D** 3 előjogtekercs
- **E** 25 korong: 4-4 az öt drágakőtípusból (kék, fehér, zöld, fekete és piros), 2 gyöngy, 3 arany
- **F** 1 játéktábla
- **G** 4 nemeskártya

ELŐKÉSZÜLETEK

Sorban haladva kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Külön-külön keverjétek meg az ékszerkártyák 3 pakliját. Ezután tegyétek egy oszlopba a paklikat úgy, hogy az 1. szintű pakli legyen legalul.
2. Csapjatok fel: 3 db 3. szintű kártyát (●●●), 4 db 2. szintű kártyát (●●), 5 db 1. szintű kártyát (●) piramis alakban a dicsőséglapka alá.
3. Tegyétek a játéktáblát a kártyapiramis alá, és középről kiindulva, követve a táblára nyomtatott vonalat, töltsétek fel mind a 25 mezőt egy-egy koronggal.
4. Tegyétek a 3 előjogtekercset a tábla fölé.
5. Tegyétek a 4 nemeskártyát a tábla alá.
6. Sorsoljatok kezdőjátékost. **Aki nem lett kezdőjátékos, magához vesz 1 előjogtekercset.**

A
20
10 x
10
B
Splendor Duel
C
1
Splendor Duel
Splendor Duel
2
D
E
3
4
F

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok felváltva kerülnek sorra, ameddig nem teljesül legalább az egyik győzelmi feltétel.
A körödben korongokat veszel el a tábláról VAGY a rendelkezésedre álló korongokat felhasználva ékszerkártyákat vásárolsz, amelyek hírnévpontokat, koronákat, képességeket és bónuszokat biztosíthatnak neked.
A győzelemhez teljesítened kell a dicsőséglapkán látható három győzelmi feltétel közül legalább egyet.

A JÁTÉK MENETE

A körödben először dönthetsz, hogy végrehajtod egyik vagy mindkét opcionális akciót (a feltüntetett sorrendben), vagy egyiket sem. Ezután végre kell hajtanod EGY kötelező akciót.

Opcionális akciók

1. Előjog felhasználása

Tegyél vissza 1 vagy több előjogtekercset a játéktábla fölé. Minden visszatett tekercs után vegyél el egy tetszőleges ékkő- vagy gyöngykorongot a tábláról. **Ezzel az akcióval nem vehetsz el aranykorongot.**

A játékosok előtt levő korongok mindig nyilvánosak, bárki által láthatók. Ajánlatos ezeket típusok szerint rendezni.

2. Játéktábla feltöltése

Nem hajthatod végre ezt az akciót, ha a húzózsák üres. Keverd össze a húzózsákban található korongokat, ezután a játéktábla közepén található mezőtől kiindulva, a vonalat követve tegyél minden üres mezőre egy-egy korongot, ameddig ki nem ürül a húzózsák. **Ezután az ellenfeled magához vesz 1 előjogtekercset.**

FONTOS: A játék során, ha magadhoz kellene vegyél egy előjogtekercset, de már nincs a készletben, akkor az ellenfeled egyik tekercsét kell magadhoz venned. Ha már mindhárom tekercs nálad van, nem történik semmi.

Kötelező akciók

Hajts végre **egy** akciót a **három lehetséges akció** közül:

- Legfeljebb 3 korong elvétele;
- 1 aranykorong elvétele és 1 ékszerkártya tartalékolása;
- 1 ékszerkártya megvásárlása.

Különleges eset: Ha nem tudsz végrehajtani egyetlen kötelező akciót sem, akkor végre **kell** hajtanod a „Játéktábla feltöltése" opcionális akciót, ezután pedig választanod kell egy kötelező akciót.

Legfeljebb 3 korong elvétele

Vegyél magadhoz legfeljebb 3 egymás mellett lévő ékkő- és/vagy gyöngykorongot a tábláról. A korongok vízszintes, függőleges vagy átlós folyamatos egyenesben kell elhelyezkedjenek. Felvehetsz 2 egymás melletti vagy akár egyetlen korongot is. **Ezen akció során nem vehetsz fel aranykorongot.**

Példa: *Felveheted a zölddel megjelölt korongcsoportok bármelyikét, de nem veheted fel a pirossal jelölteket, mert a függőleges csoportban egy aranykorong van, a vízszintesben pedig nincs 3 korong egymás mellett, mivel a középen lévő üres mező megszakítja a sort.*

Ha az akció során **3 egyforma színű korongot** vagy **2 gyöngyöt** veszel magadhoz, akkor az ellenfeled kap 1 előjogtekercset.

1 aranykorong elvétele és 1 ékszerkártya tartalékolása

Nem hajthatod végre ezt az akciót, ha nincs aranykorong a táblán vagy ha már van 3 ékszerkártya a tartalékodban.

Először vegyél magadhoz a tábláról egy aranykorongot, majd válassz:

Elveszel egy tetszőleges ékszerkártyát a kártyapiramisból.

VAGY

Felhúzod a három húzópakli egyikének legfelső lapját (●; ●●; ●●●).

Nem lehet 3-nál több ékszerkártya a tartalékodban. Tartsd titokban a tartalékodban levő ékszerkártyákat (legyenek ezek a kezedben, vagy előtted, képpel lefelé letéve). Bármikor megnézheted a tartalékolt ékszerkártyáidat.

Ez az egyedüli akció, amivel aranykorongot szerezhetsz. A tartalékolt ékszerkártyáknak a piramisban található kártyákhoz hasonlóan nincs hatásuk, ameddig meg nem vásárolod azokat. Nem jár büntetés a játék végén a tartalékodban maradt ékszerkártyákért.

Amikor a kártyapiramisból tartalékolsz, a kiválasztott ékszerkártya helyét azonnal töltsd újra a megfelelő szintű pakliból. Ha elfogyott a pakli, a kártya helyét nem kell újratöltened.

1 ékszerkártya megvásárlása

Válassz egy ékszerkártyát a piramisból vagy a tartalékodból, fizesd ki a költségét (bal alsó sarok) korongokkal, és tedd a kártyát képpel felfelé magad elé. Az aranykorongok dzsókernek számítanak, így bármilyen ékkövet vagy gyöngyöt helyettesíthetnek. **Az elköltött korongokat tedd a húzózsákba.**

A megvásárolt ékszerkártya mostantól bónuszt biztosít (jobb felső sarok). Minden bónusz csökkenti a későbbi vásárlásaid költségét.
Például: Az ábrán látható ékszerkártya megvásárlásával 1 zöld koronggal csökkented a későbbi vásárlásaid költségét .

Néhány ékszerkártyán 2 bónusz is található, így ezek két korong kedvezményt biztosítanak. Vannak olyan ékszerkártyák is, amelyeken nincs bónusz.

Megtörténhet, hogy a bónuszok miatt egy kártya költsége 0-ra csökken. Egy kártya költsége nem lehet 0-nál kevesebb, vagyis nem szerezhetsz korongokat ékszerkártya vásárláskor.

A játékban nincs gyöngy bónusz.

A megvásárolt ékszerkártyákat rendezd a bónuszuk színei szerint csoportokba. Helytakarékosság szempontjából a kártyákat teheted egymásra, de figyelj arra, hogy a felső részük (hírnévpontok, koronák, bónuszok) mindig látható maradjon.

Példa: *Hannának 6 bónusza van (3 piros, 2 kék és 1 zöld). Szeretné megvásárolni a fehér ékszerkártyát, aminek költsége 3 kék, 5 piros, 3 fekete és 1 gyöngy. Köszönhetően a bónuszainak csak 1 kéket, 2 pirosat, 3 feketét és 1 gyöngyöt kell fizetnie a kártyáért. Hanna az elköltött korongokat visszateszi a húzózsákba.*

Amikor a kártyapiramisból vásárolsz kártyát, a megvásárolt kártya helyét azonnal töltsd újra a megfelelő szintű pakliból.

KÁRTYAKÉPESSÉGEK

Ha a megvásárolt kártyán található egy képesség, azonnal aktiváld azt.

: Miután végeztél a köröddel, újra te jössz.

: Tedd ezt a kártyát az egyik bónusszal rendelkező ékszerkártyádra (az ábrán látható módon). Ennek a kártyának a bónusza ugyanolyan színű bónusznak számít, mint amilyen kártyára tetted.

Ha nincs olyan kártyád, aminek van bónusza, nem veheted meg ezt a kártyát.

: Vegyél el a tábláról egy, a kártya színével megegyező korongot. Ha nincs a táblán ilyen színű korong, hagyd figyelmen kívül ezt a képességet.

: Vegyél magadhoz 1 előjogtekercset. Ha nincs a készletben, vegyél el egyet az ellenfeledtől.

: Vegyél el 1 ékkő- vagy gyöngykorongot az ellenfeledtől. Ha az ellenfelednek nincs megfelelő korongja, hagyd figyelmen kívül ezt a képességet. Nem vehetsz el aranykorongot az ellenfeledtől.

KORONÁK

Néhány ékszerkártya felső részén 1 vagy több korona található.

- Amikor megszerezted a 3. koronád, vedd el az egyik, még elérhető nemeskártyát, és hajtsd végre annak képességét.
- Amikor megszerezted a 6. koronád, vedd el az egyik, még elérhető nemeskártyát, és hajtsd végre annak képességét.

Egy nemeskártya elvétele nem számít akciónak. Tedd a megszerzett nemeskártyákat az ékszerkártyáid mellé.

Követelmények

Példa: *A fehér ékszerkártya megvásárlásával Hanna megszerzi a 3. koronáját, ezért elveszi, az egyik még elérhető nemeskártyát. Az így megszerzett kártya 1 előjogtekercset és 2 hírnévpontot biztosít neki.*

A KÖRÖD VÉGE

Miután végrehajtottad a kötelező akciódat, számold meg a korongjaidat (ékkő, gyöngy, arany). Ha több, mint 10 korongod van, dobj el annyit, hogy 10 maradjon nálad. Az eldobott korongokat tedd a húzózsákba.
Végül ellenőrizd, hogy a három győzelmi feltétel közül teljesítetted-e valamelyiket. Ha igen, győztél! Ha nem, az ellenfeled kerül sorra.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

Ha a köröd végén teljesítettél egy vagy több győzelmi feltételt, a játék azonnal véget ér.

Győztél, ha:

1. 20 vagy több hírnévpontod van;
2. 10 vagy több koronád van;
3. 10 vagy több hírnévpontod van olyan kártyákon, amiknek megegyezik a bónuszának a színe.
A kártyák olyan színűnek felelnek meg, amilyen színű csoportba tartoznak (lásd a példát jobbra). A bónusszal nem rendelkező kártyák nem számítanak bele ebbe a győzelmi feltételbe.

EMLÉKEZTETŐ:

- Sorsoljatok kezdőjátékost, aki nem lett kezdőjátékos, magához vesz 1 előjogtekercset.
- Amikor előjogtekercset kellene elvenned, de nincs már a készletben, vegyél el 1-et az ellenfeledtől.
- Az aranykorongok dzsókernek számítanak, így ezekkel helyettesíteni lehet bármelyik ékkövet vagy gyöngyöt.
- Aranykorongok szerzésére az egyedüli lehetőség az „1 aranykorong elvétele és 1 ékszerkártya tartalékolása" akció végrehajtása.
- Nem hajthatod végre az „1 aranykorong elvétele és 1 ékszerkártya tartalékolása" akciót, ha nincs a táblán aranykorong, vagy ha már van 3 ékszerkártya a tartalékodban.
- A játék végén nem jár büntetés, ha maradt a tartalékodban ékszerkártya.
- Ha nincs bónusszal rendelkező kártyád, nem vehetsz meg kártyát.
- A köröd során lehet 10-nél több korongod, de a köröd végén a többletet el kell dobnod, hogy 10 maradjon.
- Amikor teljesítesz egy vagy több győzelmi feltételt, a győzelmeddel a játék azonnal véget ér.

DAVIDE TOSELLO

Davide Tosselo 1978-ban született Olaszországban, és egész életében rajongott a rajzolásért. Elhivatottságának köszönhetően sikerült kialakítania egy olyan egyedi stílust, ami népszerűvé tette munkásságát. A vázlatok elkészítésétől kezdve a rajzoláson át a színezésig az alkotás minden folyamatára kiemelt figyelmet fordít. Igazi maximalista. Letisztult, modern alkotásai hamar megragadták a nemzetközi piac figyelmét. A videojátékok világából érkezve csöppent bele a társasjátékokékba, amit a lehető legprofesszionálisabb módon közelít meg. Több elismert játékon is dolgozott, mint például az Orbis (SPACE Cowboys), a Viktoriánus lángelmék, a Tündérmese fogadó és a Nottingham bírája 2. kiadása (CoolMiniorNot). Franciaországban az Éditions Glénat/Vent d'Ouest gondozásában megjelent „BLUE in the Land of Dreams" írója és illusztrátora, ami „BLUE nella Terra dei Sogni" – Edizioni Star Comics címen Olaszországban is megjelent 2020-ben. Szóval elgondolkodhatunk azon, vajon mi jár a fejében David Tosellónak, amikor éppen nem dolgozik. A válasz egyszerű. Megpróbálja összeválogatni azt a megszámlálhatatlanul sok történetet, amin dolgozni szeretne.

MARC ANDRÉ

Már gyerekkorom óta foglalkoztatnak a társasjátékok. 14 évesen fedeztem fel a játéktervezés szépségét, vagyis akkor még csak a játékok bütykölésének szépségét. Ezzel tudtam a legjobban kifejezni a kreativitásom, de azért beletelt pár évtizedbe, ameddig tényleg elmélyültem a játéktervezésben. Végül 2014-ben a Splendor sikerének köszönhetően váltam hivatásos játéktervezővé. A Splendor Párbaj a Splendor játékcsalád legújabb címe, ami csatlakozik a már korábban megjelent Cities of Splendor és Splendor Marvel játékokhoz. Annak érdekében, hogy inspirációt szerezzek egy kiváló játékszerzőtől, meghívtam Bruno Cathala barátomat, hogy csatlakozzon hozzám ebben az utazásban. Ezúton is szeretnék köszönetet mondani Brunónak a faradhatatlanságáért, továbbá a SPACE Cowboys stúdió két munkatársának, François Doucet-nek és Maxence Falempinnek a Splendor Párbaj fejlesztése során tanúsított figyelmességükért és támogatásukért. Végül, de nem utolsó sorban szeretném kifejezni a hálám világszerte a játékosoknak, akik megosztják egymással a hobbi iránti lelkesedésüket. Ezt a játékot most nekik ajánlom.

BRUNO CATHALA

2002: Megjelentek az első játékaim – Hé, ezek kétszemélyes játékok voltak!

2022: Megjelenik a Splendor Párbaj angol kiadása (Köszi, Marc, hogy rám gondoltál) – Hé, egy újabb kétszemélyes játék!

20 év játékos alkotómunka, kételyek és remények közepette egyetlen fő céllal: mindig követni a szenvedélyem, és dolgozni A játékon, amivel én is éppen játszani szeretnék, és megosztani azt annyi emberrel, amennyivel csak lehet.

Szerencsére nem is ment ez olyan rosszul (Mr. Jack, Shadows over Camelot, Cyclades, Five Tribes, Kingdomino, 7 Csoda: Párbaj, csak hogy párat említsek).

Segítségre van szükséged?

Ez a játék a legnagyobb odafigyeléssel készült, de ha mégis találkoznál valami problémával, írj az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu. A lehető legrövidebb idő alatt segítünk megoldást találni.

Gyártó: Asmodee Group – SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt – France
© 2022 SPACE Cowboys. Minden jog fenntartva!
Szerkesztő: Adam Marostica, Szabálykönyv: Paul Grogan
Fordítás: Heim Hunor, Lektorálás: Nagy Levente, Vágó I. Dániel
Tördelés: Bence Domonkos
Olvass a legfrissebb hírekről és megjelenésekről
www.gemklub.hu facebook.com/gemklub gem_klub

Játékossegédlet

1. Opcionális akciók:

- Költs el 1 előjogtekercset, hogy elvegyél a tábláról 1 korongot (nem lehet arany). Többször is végrehajtható.
- A tábla üres mezőinek feltöltése. Az ellenfeled magához vesz 1 előjogtekercset.

2. Hajts végre EGY akciót a lehetséges akció közül:

- Vegyél magadhoz legfeljebb 3, megszakítatlan sorban elhelyezkedő korongot a tábláról. Ha a 3 korongnak megegyezik a színe vagy 2 ezek közül gyöngy, az ellenfeled kap 1 előjogtekercset.
- Vegyél magadhoz 1 aranykorongot a tábláról, majd tartalékolj 1 ékszerkártyát. Nem választhatod ezt az akciót, ha nincs aranykorong a táblán, vagy ha már 3 ékszerkártya van a tartalékodban.
- Vásárolj meg 1 ékszerkártyát a kártyapiramisból vagy a tartalékodból. Fizesd ki a kártya költségét a bónuszaiddal csökkentve.

3. Kártyavásárlás után, ha van, aktiváld a kártya képességét.

- Újra a te köröd jön.
- Vegyél magadhoz egy, a kártya színével megegyező korongot a tábláról.
- Lemásolja az egyik, már korábban megszerzett bónuszod.
- Vegyél magadhoz 1 előjogtekercset.
- Vegyél el az ellenfeledtől egy korongot (nem lehet arany).

4. 3. vagy 6. korona: Vegyél el egy nemeskártyát.

5. A köröd végén 10 korongod maradhat.

6. A játék azonnal véget ér, ha az egyik játékosnak:

- 20 hírnévpontja **VAGY**
- 10 koronája **VAGY**
- 10 hírnévpontja van olyan kártyákon, amelyeknek megegyezik a bónusza színe.

Ismerd meg a Space Cowboys kiadó további kétszemélyes játékait: