

הוראות

ספנדור



לשחק לחשוב ליהנות

בספלנדור, תשחקו כסוחרים עשירים מתקופת הרנסנס. תשתמשו במשאבים על מנת לרכוש מכרות, אמצעי תחבורה ולגייס אומנים, שיאפשרו לכם להפוך אבני חן לתכשיטים מרהיבים.

תכולת המשחק

90 קלפי פיתוח

10 אריחי אצילים



40 מטבעות



הכנת המשחק



ערבבו כל ערימת קלפי פיתוח בנפרד, ולאחר מכן הציבו אותן בטור במרכז השולחן בסדר עולה מלמטה למעלה (רמה 1; 2; 3). לאחר מכן חשפו 4 קלפים מכל שלב. ערבבו את אריחי האצילים - וקשפו מהם אריחים כמספר השחקנים פלוס אחד (לדוגמה: 5 אריחי אצילים עבור 4 שחקנים). את יתר אריחי האצילים מוציאים מהמשחק; לא יהיה שימוש בהם במשחק הנוכחי. לבסוף, ערמו את המטבעות ל- 6 ערמות ממוינות לפי צבע, והציבו אותן במקום הנגיש לכל השחקנים.

משחק ב-2 או ב-3 שחקנים

עם 3 שחקנים
הסירו 2 מטבעות אבן חן מכל צבע (כך שנותרים רק 5 מכל צבע). אין שינוי במטבעות הזהב. חשפו 4 אריחי אצילים.

עם 2 שחקנים
הסירו 3 מטבעות אבן חן מכל צבע (כך שנותרים רק 4 מכל צבע). אין שינוי במטבעות הזהב. חשפו 3 אריחי אצילים.

אין שינויים נוספים.

מהלך המשחק

במהלך המשחק השחקנים אוספים מטבעות אבני חן וזהב. באמצעותם הם רוכשים קלפי פיתוח השווים נקודות יוקרה ו/או מענקים. מענקים אלו מאפשרים לשחקנים לרכוש קלפי פיתוח נוספים במחיר מופחת. אם לשחקן יש מספיק מענקים, הוא זוכה לביקור של אציל (השווה גם הוא לנקודות יוקרה). ברגע ששחקן מגיע ל-15 נקודות יוקרה, הסיכוב הנוכחי מסתיים, והשחקן בעל מספר נקודות היוקרה הגבוה ביותר מוכתר כמונצח.

חוקי המשחק

השחקן הצעיר ביותר מתחיל, לאחר מכן המשיכו עם כיוון השעון. בכל תור על השחקן לבצע אחת מהפעולות הבאות:
 ⊕ לאסוף 3 מטבעות אבני חן מצבעים שונים.
 ⊕ לאסוף 2 מטבעות מאותו הצבע. פעולה זאת מתאפשרת רק אם ישנם לפחות 4 מטבעות זמינים מצבע זה, לפני שהשחקן אסף 2 מטבעות.
 ⊕ לשריין בצד קלף פיתוח ולאחר מכן לאסוף מטבע זהב (ג'וקר).
 ⊕ לרכוש קלף פיתוח מהקלפים החשופים במרכז השולחן, או קלף ששוריין בשלב מוקדם יותר.

בחירת מטבעות

אם אין מספיק מטבעות זמינים בשביל לאסוף 3 מטבעות מצבעים שונים, השחקן רשאי לקחת 2 (או אפילו 1). שחקן לא רשאי להחזיק ביותר מ-10 מטבעות (כולל זהב) בסוף תורו. אם מתרחש מצב כזה, עליו להחזיר מטבעות, עד שיוותר עם 10. שחקן רשאי להחזיר את כל או רק חלק מהמטבעות שזה עתה אסף בתורו. המטבעות שנאספו על ידי השחקנים יהיו גלויים לעיני השחקנים האחרים לאורך כל המשחק.
תזכורת: לא ניתן לאסוף 2 מטבעות מאותו הצבע אם ישנם פחות מ-4 מטבעות זמינים מצבע זה.

שריון קלף פיתוח

על מנת לשריין קלף, על השחקן לאסוף קלף פיתוח חשוף ממרכז השולחן או (אם הוא חש בר מזל) לשלוף את הקלף העליון מאחת משלוש החפיסות (רמה: ○ ; ○○ ; ○○○), בלי להראות אותו ליתר השחקנים. הקלפים ששוריין מוחזקים בידיהם של השחקנים ולא ניתן להשליכם. לא ניתן להחזיק ביותר מ-3 קלפים, והדרך היחידה להוריד קלף היא לרכוש אותו (ראו למטה). שריון קלף היא הדרך היחידה לאסוף מטבע זהב (ג'וקר). אם לא נותרו מטבעות זהב, עדיין ניתן לשריין קלף, אך לא זוכים בזהב.

רכישת קלפי פיתוח

על מנת לרכוש קלף, על השחקן לשלם את מספר המטבעות המופיע על הקלף. זהב (ג'וקר) יכול להחליף כל צבע. המטבעות ששולמו (כולל הג'וקרים) חוזרים למרכז השולחן. שחקן יכול לרכוש קלף חשוף ממרכז השולחן, או קלף המשוריין ביזו מהתורות הקודמים. כל שחקן יוצר שורות נפרדות של הקלפים שרכש, ממיין אותם לפי צבע, ומניח אותם באופן שבו יהיה ניתן לראות את ערכי נקודות היוקרה והמענקים שהם שווים. המענקים ונקודות היוקרה צריכים להיות גלויים לעיני כל השחקנים לאורך כל המשחק.



קלפי הפיתוח

על מנת לזכות בנקודות יוקרה, על השחקנים לרכוש קלפי פיתוח. קלפים אלו נמצאים במרכז השולחן וניתנים לרכישה על ידי כל השחקנים במהלך המשחק. קלפי פיתוח שמוחזקים בידם הם קלפים שנשמרים על ידי השחקנים במהלך המשחק, והם ניתנים לרכישה רק על ידי השחקן המחזיק בהם.

שחקן שרכוש קלף זה זוכה ב-2 נקודות יוקרה. שחקן המחזיק בקלף זה זוכה במענק אדום. על מנת לרכוש קלף זה, על השחקן לשלם מטבע לבן, 4 מטבעות כחולים ו-2 מטבעות ירוקים.



אריחי אצילים

אריחי האצילים יושבים גלויים במרכז השולחן. בסוף כל תור, אם לשחקן ישנה הכמות הנחוצה של מענקים (ורק מענקים) המתאימה לדרישותיו של אחד האריחים, הוא זוכה באופן מידי לביקור של אציל, ומקבל את האריח התואם. שחקן לא יכול לסרב לביקור של אציל. קבלת אציל אינה נחשבת פעולה. כל אריח אציל שווה 3 נקודות יוקרה, אך השחקנים יכולים לזכות רק באריח אחד בכל תור.

שחקן המחזיק באריח אציל זה זוכה ב-3 נקודות יוקרה. אם יש לשחקן מספיק קלפי פיתוח לצבור 3 מענקים ירוקים, 3 מענקים כחולים ו-3 מענקים לבנים, אז השחקן מקבל באופן מידי את אריח האציל.



חשוב: כאשר קלף פיתוח ממרכז השולחן נרכש או שוריי, הוא יוחלף באופן מידי בקלף מאותה הרמה. לאורך כל מהלך המשחק, חייבים להיות חשופים 4 קלפים מכל רמה (אלא אם כן החפיסה נגמרה. במקרה כזה החללים הריקים נותרים ריקים)..

לבדוק אם הם זכאים לביקורם. שחקן יזכה בביקור אם יש לו (לפחות) את כמות ומספר המענקים המצוינים על גבי אריח האציל.
לא ניתן לסרב לביקור של אציל, וזו אינה נחשבת לפעולה. אם יש לשחקן מספיק מענקים על מנת לזכות ביותר מביקור של אציל אחד בסוף תורו, השחקן בוחר באציל אותו הוא רוצה לקבל. האריח שהתקבל מוצב עם פניו קלפי מעלה מול השחקן המתאים.

סוף המשחק

כאשר שחקן מגיע ל- 15 נקודות יוקרה (אל תשכחו לספור את האצילים שלכם), יש להשלים את הסיבוב הנוכחי, כך שכל השחקנים ישחקו מספר זהה של תורות.
השחקן בעל מספר נקודות היוקרה הגבוה ביותר מוכתר כמנצח. במקרה של שוויון, השחקן שרכש את מספר קלפי הפיתוח הנמוך ביותר מנצח. אם עדיין ישנו שוויון, שחקנים אלו חולקים בניצחון.

המענקים

המענקים המתקבלים לשחקן בהתאם לקלפי הפיתוח שרכש בתורות הקודמים, מקנים הנחה ברכישת קלפים חדשים. כל מענק בצבע מסוים שווה למטבע אחד של צבע זה.
לדוגמה, אם לשחקן ישנם 2 מענקים כחולים והוא רוצה לרכוש קלף בעלות של 2 מטבעות כחולים ומטבע ירוק, השחקן ישלם רק מטבע ירוק.
אם לשחקן ישנם מספיק קלפי פיתוח (וכתוצאה מכך- מענקים), הוא יכול לרכוש קלפים אפילו ללא תשלום במטבעות כלל.

האצילים

בסוף כל תור, על השחקן לעבור על אריחי האצילים על מנת

The author: Marc André

Good-looking, tall, blond, athletic, Marc André has a godlike body worthy of a game designer. (Oh darn! They've stuck a picture in here! I'll have to find something else...) Born in 1967 (that's incredible, I'm as old as the Space Cowboys!), in the South of France, where children are forced to learn how to play chess as early as 4 years old. Actually, no, it's just that in my family, a playful mind is a way of life, or not, it's all in how you see it. I've thus grown up alongside thinking games as much as boardgames of all sizes and shapes, for players young and old. Then came the 80's and its revolution: roleplaying games which freed up imagination and creativity. It was a revelation! One day I'd make games too! I got on that right away, first with roleplaying games, then fighting games to play with my buddies, and finally, much later, boardgames. Now, Splendor is my second published game. How did I do it? Thanks to my super psychic hypnotic powers during important meetings (with Sébastien Pauchon and CROC). To finish, I'm dedicating this game to CROC who has my complete sympathy and consideration, to my wife and my son, who have all my love.



The artist: Pascal Cuidault

"No, but really – what's your real job?"

Artist. A horrible job if there's one. Normally lost in worlds of Heroic Fantasy or Science Fiction for gaming platforms or literary ones, it was time for me to buy myself a conscience back. Born in 1976 (a wee lad in comparison). Quickly, the evidence of an age limit being required to stand the horrible working conditions among the Space Cowboys was discovered: humor, puns, centuries-old references, and even an honest and good camaraderie. Revolting. Using brushes and styluses for almost 10 years for various French and worldwide publishers, I also teach digital art to a youth looking to walk down this road to perdition. Accumulating the vices, I also play various sorts of games: boardgames, roleplaying, strategy, wargames... The possibility to collaborate on the first game by the Cowboys was thus the fruit of an intense debate which lasted a few microseconds. Much thanks to Philippe Mouret and the Space

Cowboys team for their confidence and their patience, as well as Splendor's daddy: Marc André.

I'll finish by admitting a terrible secret: I've played Splendor and I loved it. My soul is definitely lost.

Translation: Eric Harlaux
Revision: Eric Franklin

תרגום ועריכה לגרסה העברית: אבישי חדריאן, אפרים היומן
הגהה לשונית: אפרת גייגר
רפיקה: פזית מורי 2design



Splendor is published by JD Éditions • SPACE Cowboys:
238, rue des frères Farman • 78530 BUC • France
© 2018 SPACE Cowboys. All rights reserved

www.spacecowboys.fr

Visit us on

המשחק משווק בישראל על ידי הקוביה משחקים בע"מ
ח.פ. 51-3146696 | טל: 03-9702192
העבודה 27, ראש העין 4801777, ת.ד. 1353
service@hakubia.com | www.hakubia.com
© 2019 הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות

[hakubia_games](https://www.instagram.com/hakubia_games)

הקוביה משחקים



לשחק לחשוב ליהנות