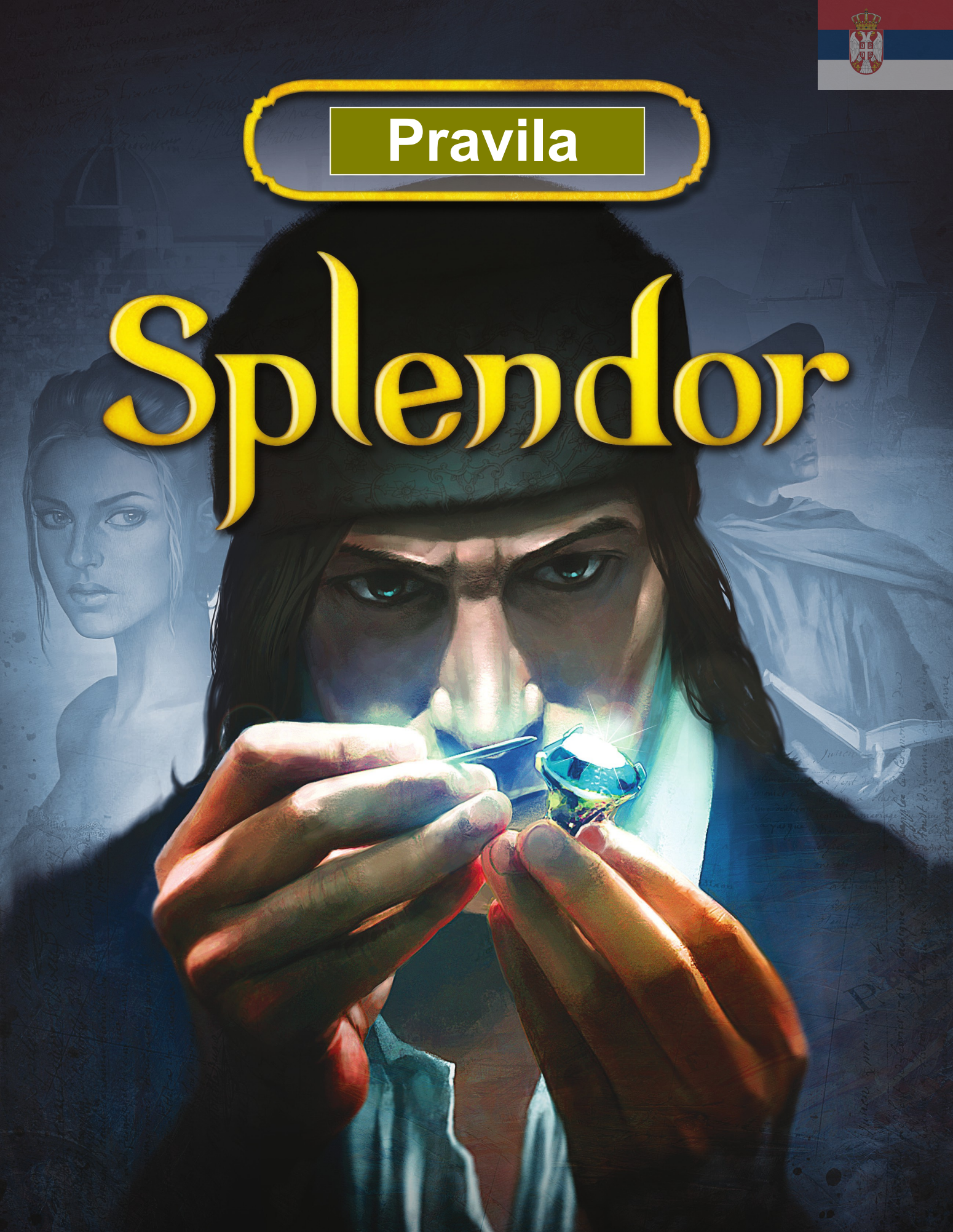
Pravila

Splendor



U Splendoru uzimate ulogu bogatog trgovca u vreme renesanse. Koristite svoje resurse kako bi stekli rudnike, transportna sredstva i zanatlije koji će vam pomoći da pretvorite sirovine u prekrasne dragulje.

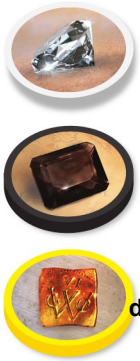
Sadržaj

40 žetona

7 smaragda (zelena)

7 safira (plava)

7 rubina (crvena)



7 dijamanta (bela)

7 oniksa (crna)

5 zlata - džoker (žuta)

90 karata razvoja

40 karata nivoa 1

30 karata nivoa 2

20 karata nivoa 3

10 pločica plemića

Postavka igre

Promešajte svaki špil karata razvoja posebno, pa ih stavite u kolonu na sredini stola po rastućem redosledu od dna prema vrhu (0; 00; 000).
Zatim otkrijte po 4 karte svakog nivoa.
Promešajte pločice sa plemićima i otkrijte ih onoliko koliko je igrača plus jedna (primer: 5 pločica za igru sa 4 igrača).
Preostale pločice uklonite iz igre jer vam neće biti potrebne.
Konačno, stavite žetone u 6 zasebnih gomila (poslažite ih po bojama) nadohvat ruke svim igračima.

Igra sa 2 ili 3 igrača

Sa dva igrača	***Sa tri igrača***
Uklonite 3 žetona svake boje (trebalo bi da ostane po 4). Ne dirajte zlato. Otkrijte 3 pločice plemića.	**Uklonite 2 žetona svake boje (trebalo bi da ostane po 5). Ne dirajte zlato. Otkrijte 4 pločice plemića.**

Nema drugih promena u igri.

Tok igre

Tokom igre, igrači uzimaju žetone dragulja i zlata. Sa njima kupuju karte razvoja, koje vrede kao bodovi prestiža i/ili bonusi. Ti bonusi omogućuju igračima kupovinu narednih karata za manju cenu. Kad igrač ima dovoljno bonusa, automatski mu u posetu dolazi plemić (što takođe donosi bodove prestiža).
Čim jedan igrač sakupi 15 bodova prestiža, igra se završava nakon punog kruga.
Igrač sa najviše bodova prestiža je pobednik.

Karte razvoja

Za osvajanje bodova prestiža, igrači moraju kupovati karte razvoja. Te karte su vidljive na sredini stola i može ih kupiti bilo koji igrač na svom potezu. Karte razvoja u ruci su igračeve rezervacije tijekom igre. Te karte može kupiti samo igrač koji ih drži u ruci.

Igrač koji kupi ovu kartu osvaja 4 boda prestiža. Posedovanje karte omogućuje igraču da koristi plavi bonus. Za kupovinu karte igrač mora potrošiti 3 plava, 3 crna i 6 belih žetona.

Pločice plemića

Plemići su vidljivi na sredini stola. Na kraju svog poteza,plemić dolazi kod igrača ukoliko ima potrebnu količinu bonusa (samo bonusi se i računaju) te dobija odgovarajuću pločicu plemića. Igrač mora da uzme pločicu plemića ako ima uslove za nju. Dobijanje pločice nije akcija. Svaki plemić vredi 3 boda prestiža, s tim da igrač može dobiti samo jednu po potezu.

Igrač koji dobije ovu pločicu plemića dobija 3 boda prestiža. Ako igrač ima dovoljno karata razvoja (3 plava, 3 zelena i 3 bela bonusa), plemić ga automatski posjećuje.

PRAVILA IGRE

Najmlađi igrač je prvi na potezu. Zatim se igra nastavlja u smeru kazaljke. Na svom potezu, igrač mora odabrati jednu od 4 moguće akcije:
- Uzeti 3 žetona dragulja različitih boja.
- Uzeti 2 žetona dragulja iste boje.
Ova akcija je moguća samo ako su dostupna barem 4 žetona odabrane boje pre uzimanja.
- Rezervisati jednu kartu razvoja i uzeti jedan žeton zlata (džoker).
- Kupiti jednu otvorenu kartu razvoja sa sredine stola ili prethodno rezervisanu iz ruke.

Odabir žetona

Igrač nikad ne može imati više od 10 žetona na kraju svog poteza (uključujući džokere). Ako se to dogodi, igrač mora vratiti višak žetona. Igrač sam bira koje će žetone vratiti. Žetoni uvek moraju biti vidljivi svim igračima.
Podsetnik: *Igrač ne može uzeti 2 žetona iste boje ako je dostupno manje od 4 žetona te boje.*

Rezervisanje karte razvoja

Da bi rezervisao kartu, igrač jednostavno uzme jednu od otvorenih karata na sredini stola (ili prvu zatvorenu kartu sa jednog od 3 dostupna špila karata) bez da je pokaže drugim igračima. Rezervisane karte ostaju u ruci i ne mogu se odbaciti. Igrač ne može rezervisati više od 3 karte, a jedini način da ih se reši jeste da ih kupi (pogledaj ispod). Rezervacija karte je jedini način za dobijanje zlatnog žetona (džokera). Ako nema ni jednog preostalog zlatnog žetona, igrač i dalje može rezervisati kartu, ali ne dobija zlato.

Kupovina karte razvoja

Kako bi kupio kartu, igrač mora potrošiti naznačen broj žetona. Džoker zamjenjuje bilo koju boju. Potrošeni žetoni (uključujući džokere) vraćaju se na sredinu stola. Igrač može kupiti jednu od otvorenih karata sa sredine stola ili kartu iz ruke koju je ranije rezervisao.
Svaki igrač slaže zasebne redove sa kartama razvoja sortirajući ih prema bojama, i to u kolonama kako bi bonusi i bodovi prestiža bili vidljivi svima.

Bonusi i bodovi prestiža koje pruža svaka karta moraju biti vidljivi sve vreme.

Važno: *Kad igrač rezerviše ili kupi kartu sa stola, mora odmah okrenuti narednu kartu sa vrha odgovarajućeg špila.*
U svakom trenutku igre, 4 otvorene karte svakog nivoa moraju biti na stolu (osim ako se špil ne isprazni, onda ta mesta ostaju prazna).

Bonusi

Bonusi koje igrač posjeduje zbog karata razvoja kupljenih u ranijim potezima daju popuste kod kupovine novih karata. Svaki bonus određene boje zamenjuje žeton te boje.
Stoga, ako igrač ima 2 plava bonusa i želi kupiti kartu koja košta 2 plava žetona i 1 zeleni, igrač mora potrošiti samo jedan zeleni žeton.
Ako igrač ima dovoljno karata razvoja (samim time i bonusa), čak može kupovati karte bez trošenja žetona.

Plemići

Na kraju svog poteza, svaki igrač proverava pločice plemića kako bi utvrdio da li mu neki od njih dolazi u posetu. Igrač može biti posećen ako ima barem onoliko bonusa koliko je naznačeno na pločici plemića.
Nije moguće je odbiti pločicu plemića, a uzimanje pločice plemića se ne smatra akcijom.
Ako igrač ima dovoljno bonusa, za više od jedne kartice plemića, igrač bira pločicu plemića koju će uzeti.
Pločica koju dobije postavlja se otvoreno ispred vlasnika.

KRAJ IGRE

Kad igrač dostigne 15 bodova prestiža, igra se do kraja kruga (do igrača koji je započeo partiju) tako da svi igrači imaju jednak broj odigranih poteza.
Igrač koji onda ima najviše bodova prestiža je pobednik (nemojte zaboraviti bodove koje donose plemići!).
U slučaju nerešenog rezultata, igrač koji je kupio manje krata razvoja je pobednik.

Dizajner: Marc André

Ilustrator: Pascal Quidault

Prevod pravila: Pridemage Games Novi Sad
www.pmgames.rs | www.shop.drustveneigre.rs