

Ein Spiel von Marc André

Die Städte von  
**Splendor**™  
Erweiterungen

*Die Städte von Splendor sind auf der ganzen Welt für ihre Kunstwerke berühmt, während der Orient mit neuen Reichtümern und Chancen für alle Händler lockt.*



*Diese vier Erweiterungen können nur einzeln gespielt werden.*



*Startspielermarker*

Legt diesen Marker vor den Startspieler. Dies soll euch daran erinnern, dass der Spieler zu seiner Rechten am Spielende den letzten Zug ausführt.



# Die Städte

Brügge, Lyon, Lissabon, Sevilla, Venedig, Florenz, Pisa:  
Jede dieser Großstädte gibt ein einzigartiges Meisterwerk der Handwerkskunst  
in Auftrag. Die Entlohnung ist fürstlich, doch werdet ihr diese extravaganten  
Wünsche auch erfüllen können?



*Wir empfehlen euch, zuerst mit dieser Erweiterung zu spielen.  
Sie ändert die Siegbedingungen des Spiels und sorgt für mehr Wettbewerb.*

## ⊕ Zusätzliche Spielvorbereitung

Die Adligen-Kärtchen werden in dieser Erweiterung nicht benötigt.  
Mischt stattdessen die Stadt-Kärtchen und legt 3 von ihnen mit  
einer zufälligen Seite aus.  
Legt die anderen Stadt-Kärtchen zurück in die Schachtel.

## ⊕ Zusätzliche Regeln

Nimm am Ende deines Zuges ein Stadt-Kärtchen, wenn du die  
folgenden Voraussetzungen erfüllst:

Die Anzahl deiner Prestigepunkte ist mindestens  
so hoch wie der Wert auf dem Kärtchen.



Du hast mindestens die Anzahl und Farbe der Boni, die  
auf dem Kärtchen stehen (wie bei den Adligen-Kärtchen).

## Zusätzliches Spielmaterial:



• 7 doppelseitige Stadt-Kärtchen

## ⊕ Beispiele



Du benötigst  
mindestens 13  
Prestigepunkte  
sowie 4 rote und  
3 schwarze Boni.



Du benötigst  
mindestens 15  
Prestigepunkte  
sowie 5 Boni  
derselben Farbe  
(z. B. 5 blaue Boni).



Du benötigst mindes-  
tens 14 Prestigepunkte  
sowie 4 grüne Boni und  
4 Boni einer anderen  
Farbe (z. B. 4 schwarze  
Boni).

**Wichtig:** Erfüllst du die Voraussetzungen mehrerer Stadt-Kärtchen, darfst du dir genau eines von ihnen aussuchen und behalten.

Sobald ein Spieler eines der Stadt-Kärtchen nimmt, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Besitzt am Ende der Runde nur ein Spieler ein Stadt-Kärtchen, ist er der Sieger. Haben mehrere Spieler ein Stadt-Kärtchen, gewinnt derjenige von ihnen mit den meisten Prestigepunkten (wie im Grundspiel).

# Die Handelsposten

Mit der Entdeckung der Seeroute nach Indien haben die Gilden begonnen, neue Handelsposten zu gründen. Wer passt sich am schnellsten und besten den neuen, weltweit geltenden Handelsregeln an?



*Diese Erweiterung verkürzt das Spiel ein wenig, indem sie euch mächtige Privilegien gewährt. Behaltet eure Kontrahenten gut im Auge!*

## Zusätzliche Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in Reichweite aller Spieler (a).  
Jeder Spieler nimmt sich die 5 Wappen einer Farbe (b).



## Zusätzliches Spielmaterial:



- 1 Spielplan „Route in den Orient“
- 20 Wappen (5 in jeder Farbe)



## Zusätzliche Regeln

Erfüllst du am Ende deines Zuges (sofort nach dem möglichen Besuch eines Adligen) die Voraussetzungen (c) eines Privilegs (d), legst du eines deiner Wappen auf den vorgesehenen Platz. Du profitierst von diesem Privileg bis zum Ende des Spiels.



## ⊕ Beschreibung der Privilegien

Voraussetzung Privileg



**Voraussetzung:** Du hast mindestens 3 rote Boni und 1 weißen Bonus.

**Privileg:** Nachdem du 1 Entwicklungskarte gekauft hast, darfst du dir 1 Edelstein-Chip nehmen.

Du kannst dieses Privileg nicht im gleichen Zug nutzen, in dem du dein Wappen daraufgelegt hast. Du musst dich für einen Edelstein-Chip entscheiden, bevor du die gekaufte Karte ersetzt. Du darfst einen der Chips nehmen, die du gerade ausgegeben hast.



**Voraussetzung:** Du hast mindestens 2 weiße Boni.

**Privileg:** Wenn du 2 Edelstein-Chips derselben Farbe nimmst, darfst du dir zusätzlich 1 Edelstein-Chip einer **anderen** Farbe nehmen.

Wie üblich ist das Nehmen von 2 Edelstein-Chips derselben Farbe nur möglich, wenn mindestens noch 4 Chips dieser Farbe vorhanden sind.



**Voraussetzung:** Du hast mindestens 3 blaue Boni und 1 schwarzen Bonus.

**Privileg:** Jeder deiner Gold-Chips zählt als 2 Edelstein-Chips **derselben** Farbe.

Du profitierst von diesem Privileg beim Kauf von Karten. Jeder deiner Gold-Chips zählt weiterhin nur als 1 Chip, wenn das Limit von 10 Chips am Ende deines Zuges überprüft wird.



**Voraussetzung:** Du hast mindestens 5 grüne Boni und 1 Adligen-Kärtchen.

**Privileg:** 5 Prestigepunkte.

Durch dieses Privileg kann das Spielende ausgelöst werden (genauso wie beim Erwerb eines Adligen-Kärtchens oder einer Karte). Du profitierst von diesem Privileg nur einmal, auch wenn du mehrere Adligen-Kärtchen hast.



**Voraussetzung:** Du hast mindestens 3 schwarze Boni.

**Privileg:** 1 Prestigepunkt für **jedes deiner Wappen** auf dem Spielplan.

Durch dieses Privileg kann das Spielende ausgelöst werden (genauso wie beim Erwerb eines Adligen-Kärtchens oder einer Karte).

## ⊕ Beispiel

Der rote Spieler hat 15 Prestigepunkte:

- 3 durch sein Adligen-Kärtchen,
- 5 durch seine Karten,
- 5 durch das vorletzte Privileg,
- 2 durch das letzte Privileg (da er 2 Wappen auf dem Spielplan hat).



# Der Orient

*Der Orient öffnet der Welt seine Handelswege und immer mehr Mäzene werden von seinen exotischen Reichtümern angezogen. Werdet ihr euer Handelsimperium in diesen bewegten Zeiten ausbauen können?*



*Die Karten dieser Erweiterung rücken die Adligen ins Zentrum neuer Strategien: Findet den besten Weg, um sie schnell zu einem Besuch zu bewegen, oder sie zu reservieren. Zudem könnt ihr die Boni eurer Karten aufwerten.*

## ☞ *Zusätzliche Spielvorbereitung*

Mischt die 10 neuen Orient-Karten der Stufe 1 (○), deckt 2 von ihnen auf und legt sie rechts neben die Reihe der Karten aus dem Grundspiel. Legt die übrigen 8 Orient-Karten als verdeckten Stapel daneben.

Verfährt genauso mit den Orient-Karten der Stufen 2 (○○) und 3 (○○○) in den entsprechenden Reihen.

## *Zusätzliches Spielmaterial:*



- 30 Orient-Entwicklungskarten (10 pro Stufe)



Grundspiel

Erweiterung „Der Orient“

## ☞ *Zusätzliche Regeln*

Ersetzt gekaufte oder reservierte Karten immer durch Karten vom passenden Stapel, sodass stets 4 Karten des Grundspiels und 2 Orient-Karten jeder Stufe offen ausliegen (außer der entsprechende Stapel ist aufgebraucht, dann bleiben die Plätze leer).

## ☩ Beschreibung der Orient-Karten

### Stufe 1



Diese Karte ist **2 Gold-Chips** wert (nimm dafür keine Gold-Chips; sie zählen nicht zu deinem Limit von 10 Chips) und kann bei einem beliebigen Kauf eingesetzt werden. Jeder der beiden Gold-Chips auf der Karte kann dabei eine beliebige Farbe ersetzen. Falls du nur einen der beiden Gold-Chips nutzt, verfällt der andere. Lege die Karte nach dem Kauf in die Schachtel zurück.



Lege diese Karte sofort an eine deiner bereits gekauften Karten an. Diese Karte zählt als **1 zusätzlicher Bonus der gleichen Farbe**. Du kannst diese Karte nicht kaufen, falls du keine andere Karte mit einem Edelstein-Bonus hast.

*Hinweis: Du musst diese Karte anlegen, bevor du eine Ersatzkarte für sie ziehst.*



### Stufe 2



Lege diese Karte sofort an eine deiner bereits gekauften Karten an (siehe oben). Nimm **danach** eine **offen ausliegende Karte** der Stufe 1 (○) und lege sie **kostenlos** vor dich. Dies kann eine Karte aus dem Grundspiel oder der Erweiterung sein.



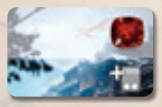
Diese Karte ist **2 Boni** der gezeigten Farbe wert. Diese Boni zählen für den Erwerb neuer Karten, den Besuch von Adligen und für das Abwerfen (siehe Karten der Stufe 3).



**Einen Adligen reservieren.** Nimm ein verfügbares Adligen-Kärtchen deiner Wahl und lege es verdeckt vor dich: Von nun an kannst nur du von diesem Adligen besucht werden (wenn du die Voraussetzungen erfüllst). *Du erhältst dadurch keinen Gold-Chip. Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl der reservierten Adligen-Kärtchen.*




### Stufe 3



Nimm eine **offen ausliegende Karte** der Stufe 2 (○○) und lege sie **kostenlos** vor dich. Dies kann eine Karte aus dem Grundspiel oder der Erweiterung sein.



Um eine dieser Karten zu kaufen, musst du **2 bereits erworbene Boni der gezeigten Farbe abwerfen** (lege sie zurück in die Schachtel).

*Du darfst keine reservierten Karten abwerfen. Du musst zuerst Karten mit dem -Symbol abwerfen, wenn dieses für die geforderte Farbe steht.*



# Die Festungen

Während die großen Städte Handelskolonien gründen, werden die Spannungen zwischen den Gilden immer größer. Jede Gilde baut eigene Festungen, um ihren Reichtum vor feindlichem Zugriff zu schützen und ihre Expansion voranzutreiben.



*Diese Erweiterung betont die Interaktion unter den Spielern und kann das Spiel etwas verlängern. Findet die perfekte Balance zwischen der Weiterentwicklung eures Imperiums und der Blockade eurer Kontrahenten.*

## ⊕ *Zusätzliche Spielvorbereitung*

Jeder Spieler nimmt sich die 3 Festungen einer Farbe und stellt sie vor sich.

## ⊕ *Zusätzliche Regeln*

Jedes Mal, wenn du eine Karte erwirbst (von der Auslage oder aus deiner Hand), musst du eine der beiden folgenden Optionen wählen (**bevor** du die gekaufte Karte ersetzt):

## *Zusätzliches Spielmaterial:*



• 12 Festungen (3 in jeder Farbe)

**Stelle oder bewege eine DEINER Festungen** auf eine offen ausliegende Karte in der Auslage.

Auf der Karte darf sich keine Festung einer anderen Farbe befinden. Es dürfen aber mehrere Festungen derselben Farbe auf einer Karte stehen.



## ODER

**Entferne eine Festung eines anderen Spielers** von einer Karte und gib sie ihm zurück.

## ⊕ *Vorteile der Festungen*

**Besetzung:** Eine Karte, auf der (mindestens) eine Festung steht, darf nur vom Besitzer der Festung gekauft oder reserviert werden. In beiden Fällen nimmt der Spieler alle auf ihr stehenden Festungen zurück.

**Eroberung:** Befinden sich deine 3 Festungen auf derselben Karte, darfst du die Karte **nach deiner Aktion** (Edelstein-Chips nehmen oder eine Entwicklungskarte reservieren/kaufen) zusätzlich erwerben. Du musst für die Karte normal bezahlen. Dann nimmst du deine Festungen zurück und setzt entweder eine neue Festung ein oder entfernst eine gegnerische, **bevor** du die gekaufte Karte ersetzt.

**Wichtig:** Dieser Kauf geschieht, *bevor geprüft wird, ob dich ein Adliger besucht oder du mehr als 10 Edelstein-Chips besitzt.*

## ♣ Beispiel eines Zuges



Der rote Spieler kauft eine Entwicklungskarte (a).  
Danach stellt er seine dritte Festung auf die Karte mit seinen beiden anderen Festungen (b).

1

2

Die gekaufte Karte wird ersetzt (c).

Danach entscheidet sich der Spieler, eine Eroberung durchzuführen. Er kauft die Karte (d) und nimmt seine 3 Festungen zurück. Dann entscheidet er sich, eine Festung auf die in Schritt 2 gezogene Karte zu stellen (e).

3

4

Nun wird die zweite gekaufte Karte ersetzt (f).

