

Ich, die Königin von Splendor, vertraue euch, meinen treuesten Untertanen, eine wichtige Mission an: Bringt allen Menschen in Splendor Essen!

Habt ihr diesen Auftrag erledigt, erwarte ich euch in meinem Palast und verleihe euch den Orden von Splendor.

SCHAUT EUCH DAS VIDEO AN, UM DIE REGELN ZU LERNEN.



bit.ly/3EIB8K9

SPIELZIEL

2 BIS 4 PERSONEN

AB 6 JAHREN

DAUER: 25 MIN

Verteile auf deinem Weg zum Palast das Essen in den Dörfern und Städten.

Alle, die am Palast von Splendor ankommen, bevor sich das Tor schließt,
gewinnen das Spiel!

SPIELAUFBAU

1 SPLENDOR-SPIELPLAN

Der Spielplan besteht aus 3 Teilen mit unterschiedlicher Vorder- und Rückseite. Legt die 3 Teile mit zufälligen Seiten aneinander. Das ist das Reich *Splendor*. Bei eurer ersten Partie oder für ein kürzeres Spiel könnt ihr das mittlere Teil (A2) in der Schachtel lassen. Legt dann nur die beiden äußeren Teile (A1) und (A3) aneinander.

1 TASCHEN-TABLEAUS

Nehmt euch jeweils 1 Taschen-Tableau und die dazu passende Untertan-Figur.

4 UNTERTAN-FIGUREN

Klebt vor eurer ersten Partie die Sticker auf die Figuren. Stellt eure *Untertanen* auf den *Hafen* auf dem Spielplan. Dort startet ihr.

1 VORRAT

Klebt vor eurer ersten Partie die Sticker auf die passenden Felder des Vorrats (siehe Bild auf dem Stickerbogen).

12 ESSEN-MARKER (7 pro Farbe)

(Pilz , Apfel , Salat , Nuss , Wasser , Gold) Legt die 7 Gold-Marker in den Vorrat. Legt von den anderen Essen-Marker jeweils so viele Marker in den Vorrat:

Bei 4 Untertanen: 7 Marker je Farbe. **Bei 3 Untertanen**: 5 Marker je Farbe. **Bei 2 Untertanen**: 3 Marker je Farbe.

HINWEIS: Ihr findet die Anzahl der Marker, die ihr für eure Personenanzahl braucht, auch noch einmal auf dem Vorrat. Legt die übrigen Marker zurück in die Schachtel.

20 QUADRATISCHE STADT-PLÄTTCHEN (4 pro Farbe)

Mischt die Stadt-Plättchen verdeckt (mit dieser Seite nach oben: 🎇) und legt sie als Stapel neben den Spielplan.

DAS PALASTTOR

Setzt das Palasttor zusammen. Das Tor kann geöffnet (1) oder geschlossen (1) sein.

Wer zuletzt einen Edelstein gesehen hat, beginnt das Spiel. Stelle das geöffnete Palasttor (1) rechts neben dich.

4 ORDEN VON SPLENDOR
Legt die Orden von Splendor neben den Spielplan an den Palast.



Lasst diese Plättchen bei euer ersten Partie in der Schachtel. In späteren Partien braucht ihr die Plättchen, wenn ihr die Variante Die Geheimnisse von Splendor spielt (siehe S. 4).



In deinem Zug kannst du entweder

3 unterschiedliche Marker

(in drei verschiedenen Farben.

kein Gold)

MARKER NEUMEN

1 Gold-Marker

Nimm Marker aus dem Vorrat:

2 gleiche Marker

(in der gleichen Farbe,

kein Gold)

Lege die Marker auf deine Tasche.

Deine Tasche hat nur 8 Plätze. Du kannst also niemals mehr als 8 Marker gleichzeitig haben.

Wenn du Marker nimmst und dann mehr als 8 Marker hast, musst du so viele

Marker zurück in den Vorrat legen, bis du nur noch 8 Marker hast. Welche Marker du zurücklegst, darfst du frei entscheiden. Gibt es von einem Marker keine mehr im Vorrat, kannst du keinen davon nehmen.

DEINE FIGUR BEWEGEN.



Bewege deine Figur von da, wo sie steht, genau einen Weg entlang auf die nächste Stadt bzw. das nächste Dorf. Neben dem Weg siehst du ein Banner. Um den Weg entlang gehen zu dürfen, musst du die Marker vom Banner bezahlen: Lege dafür alle abgebildeten Marker von deiner Tasche zurück in den Vorrat. Die Marker auf dem Banner zeigen das Essen, was die Menschen in der Stadt bzw. im Dorf brauchen. Dafür erhältst du eine Belohnung:

Gold (30) ist ein Joker. Du kannst mit Gold einen Marker von einem beliebigen anderen Essen ersetzen.



Bewegst du deine Figur auf eine Stadt 🎆, ziehst du sofort ein Stadt-Plättchen vom Stapel, drehst es um und legst es über deine Tasche, Falls du schon andere Stadt-Plättchen dort liegen hast, darfst du sie **alle umdrehen**, sodass sie mit der Essen-Seite () oben liegen.

Jedes Stadt-Plättchen zeigt ein bestimmtes Essen. Wenn du dich in deinen nächsten Zügen bewegst, kannst du deine Stadt-Plättchen, die mit der Essen-Seite oben liegen, zum Bezahlen einsetzen: Drehe das Plättchen um (dafür musst du einen Marker der Sorte weniger bezahlen). Wenn du das nächste Stadt-Plättchen bekommst, darfst du das Plättchen wieder umdrehen.

Tasche um.



Bewegst du deine Figur auf ein *Dorf* 🔯 , darfst du sofort noch einen Zug machen (🔘). Du kannst entweder Marker nehmen oder noch einmal deine Figur bewegen.

Dann ist die nächste Person

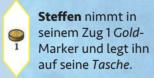
im Uhrzeigersinn am Zug.

BEISDIEL: SDIELABLAUF



In ihrem Zug nimmt Sophia 1 Pilz-Marker, 1 Salat-Marker und 1 Wasser-Marker aus dem Vorrat. letzt hat sie insgesamt 9 Marker, also legt sie 1 Nuss-Marker zurück in den Vorrat und hat dann genau 8 Marker auf ihrer Tasche.

Veronika nimmt in ihrem Zug 2 Salat-Marker aus dem Vorrat und legt sie auf ihre Tasche.







In ihrem nächsten Zug bewegt Sophia

ihre Figur auf ein Dorf. Dafür legt sie

2 Pilz-Marker und 1 Apfel-Marker von ihrer

Tasche zurück in den Vorrat. Außerdem

dreht sie das Nuss-Plättchen über ihrer

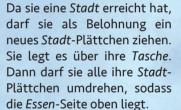


Da sie ein Dorf erreicht hat, darf sie als Belohnung sofort noch einen Zug machen (). Sie nimmt 2 Nuss-Marker aus dem Vorrat und legt sie auf ihre Tasche.



In ihrem nächsten Zug bewegt Veronika ihre Figur auf eine Stadt. Dafür legt sie 2 Salat-Marker und 2 Wasser-Marker zurück in den Vorrat. Außerdem dreht sie das Wasser-Plättchen über ihrer Tasche um.









SDIELENDE



Erreichst du mit deiner Figur den *Palast von Splendor*, ehrt die *Königin* dich mit dem Orden von Splendor. Such dir einen der Orden neben dem Spielplan aus.

Wer den Palast als Erstes erreicht, schließt das Palasttor (lasst das Tor rechts neben der Person, die das Spiel begonnen hat, stehen).

Das **Tor** schließt sich! Spielt die Runde zu Ende. Wenn die Person rechts vom **Tor** ihren Zug gemacht hat, ist das Spiel vorbei. So wart ihr alle gleich oft am Zug.

Alle, die den **Palast** erreicht haben, bekommen einen **Orden von Splendor** und **gewinnen** das Spiel!

BEISPIEL: SPIELENDE

- In ihrem Zug bewegt Sophia ihre Figur auf eine Stadt
- Dann bewegt **Veronika** ihre Figur auf den *Palast* 21. Die Königin ehrt sie mit dem Orden von Splendor. Veronika sucht sich einen Orden aus 🙉 Dann schließt sie das *Palasttor* 20: Das ist die letzte Runde.
- Steffen erreicht in seinem letzten Zug ebenfalls den Palast 31. Er darf sich auch einen Orden aussuchen 33.
- Das Spiel ist vorbei. **Sophia** ist nicht noch einmal am Zug, da sie links vom geschlossenen Tor sitzt. Veronika und Steffen haben beide gewonnen



DIE GEHEIMNISSE VON SPLENDOR

Wenn ihr ein paar Runden mit den normalen Regeln gespielt habt, könnt ihr die Variante Die Geheimnisse von Splendor ausprobieren:

SPIELAUFBAU

Benutzt alle drei Teile des Spielplans.

Als letzten Schritt des Spielaufbaus mischt ihr die Dorf-Plättchen verdeckt (mit dieser Seite nach oben: 🎇) und legt 1 davon verdeckt auf jedes Dorf auf dem mittleren Spielplanteil. Legt die übrigen Dorf-Plättchen zurück in die Schachtel, ohne sie euch anzuschauen.

Zieht dann 3 Stadt-Plättchen ist und legt sie offen neben den Stapel. Das ist der Markt. (Beispiel: 3



ZUSÄTZLICHE REGELN

DIE STADT-PLÄTTCHEN

Bewegst du deine Figur und erreichst eine Stadt, bekommst du ein Stadt-Plättchen 🌉. Du hast jetzt die Wahl:

- Du kannst wie gewohnt das verdeckte oberste Plättchen wom Stapel ziehen. **ODER**
- Du kannst 1 der 3 offenen Stadt-Plättchen vom Markt nehmen (in Nimmst du ein Plättchen vom Markt, ziehst du danach das oberste Plättchen vom Stapel und legst es offen auf den Markt.

DIE DORF-DLATTCHEN

Bewegst du deine Figur und erreichst ein Dorf 🚧 , drehst du das Dorf-Plättchen darauf um. Das Plättchen hat einen Effekt, den du sofort anwendest. Dann bist du wie gewohnt noch einmal am Zug 👩. Liegt auf dem Dorf kein Dorf-Plättchen mehr, kannst du zwar keinen Effekt anwenden, bist aber trotzdem noch einmal am Zug 🔘.



WIRBELSTURM (1×)

Der Markt wird verwüstet! Lege alle 3 Stadt-Plättchen vom Markt zurück in die Schachtel. Für den Rest der Partie könnt ihr nur noch Stadt-Plättchen vom Stapel ziehen. Lege das Dorf-Plättchen zurück in die Schachtel.



SCHATZ (2×)

Lege den Schatz auf einen Platz auf deiner Tasche. Du kannst ihn wie Gold verwenden. Der Schatz belegt einen Platz, zählt also auch mit, wenn es darum geht, dass du nicht mehr als 8 Marker haben darfst. Gibst du den Schatz aus, legst du ihn zurück in die Schachtel.



DURRE (2×)

Alle, die mehr als 5 Marker auf ihrer Tasche haben, müssen sofort Marker zurück in den Vorrat legen, bis sie jeweils nur noch 5 Marker haben. Dann gilt wieder, dass niemand mehr als 8 Marker haben darf. Lege das Dorf-Plättchen zurück in die Schachtel



LIEBER DIEB (2×)

Nimm 1 Marker von deiner Tasche und gib ihn einer Person deiner Wahl. Lege das Dorf-Plättchen zurück in die Schachtel.



EDELSTEIN DER KÖNIGIN (1×)

Lege den Edelstein der Königin neben deine Tasche. Wenn du am Spielende den Palast erreicht hast, gewinnst du das Spiel allein.



DANKE!

Ein großer Dank an alle Kinder, ob klein, ob groß, die dieses Spiel getestet haben.

© 2025 Asmodee Group/SPACE Cow. Alle Rechte vorbehalten. Folgt SPACE Cow auf und **spacecow.fr**

Splendor[™] ist ein Spiel von Marc André. Veröffentlicht von





