

Catherine und Marc ANDRÉ
Olivier DANCHIN

Splendor

KREUZ UND QUER DURCH SPLENDOR

KIDS



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

2 BIS 4 PERSONEN

AB 6 JAHREN

DAUER: 25 MIN.

SPIELZIEL

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

A 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.

B 4 TASCHEN-TABLEAUS

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

C 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.

D 1 VORRAT

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

E 42 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.

F 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.

G DAS PALASTTOR

Setzt das *Palasttor* zusammen. Das *Tor* kann *geöffnet* () oder *geschlossen* () sein. Wer zuletzt einen Edelstein gesehen hat, beginnt das Spiel. Stelle das *geöffnete Palasttor* () rechts neben dich.

H 4 ORDEN VON SPLENDOR

Legt die *Orden von Splendor* neben den Spielplan an den *Palast*.



8 RUNDE DORF-PLÄTTCHEN

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



SPIELABLAUF

Wer beginnt, macht den ersten Zug. Dann seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

In deinem Zug kannst du entweder

MARKER NEHMEN

ODER

DEINE FIGUR BEWEGEN.

3 unterschiedliche Marker
(in drei verschiedenen Farben,
kein Gold)



Nimm Marker aus dem Vorrat:

2 gleiche Marker
(in der gleichen Farbe,
kein Gold)



1 Gold-Marker



ODER

ODER

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.

Dann ist die nächste Person
im Uhrzeigersinn am Zug.

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:

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.

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

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**.

BEISPIEL: SPIELABLAUF



In ihrem Zug nimmt **Sophia** 1 Pilz-Marker, 1 Salat-Marker und 1 Wasser-Marker aus dem Vorrat. Jetzt 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*.

Steffen nimmt in seinem Zug 1 Gold-Marker und legt ihn auf seine *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 *Tasche* um.

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.

Da sie eine *Stadt* erreicht hat, darf sie als Belohnung ein neues *Stadt*-Plättchen ziehen. Sie legt es über ihre *Tasche*. Dann darf sie alle ihre *Stadt*-Plättchen umdrehen, sodass die *Essen*-Seite oben liegt.

SPIELEND



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: SPIELEND

- In ihrem Zug bewegt **Sophia** ihre Figur auf eine Stadt 1.
- Dann bewegt **Veronika** ihre Figur auf den Palast 2A. Die Königin ehrt sie mit dem Orden von Splendor. **Veronika** sucht sich einen Orden aus 2B. Dann schließt sie das Palasttor 2C: Das ist die letzte Runde.
- Steffen** erreicht in seinem letzten Zug ebenfalls den Palast 3A. Er darf sich auch einen Orden aussuchen 3B.
- 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  und legt sie offen neben den Stapel. Das ist der *Markt*.

(Beispiel:   )



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

DIE DORF-PLÄTTCHEN

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 (1x)

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 (2x)

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.



DÜRRE (2x)

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 (2x)

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



EDELSTEIN DER KÖNIGIN (1x)

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](https://www.spacecow.fr)

Deutsche Ausgabe: Sophia Keßler, Veronika Stallmann und Vanessa Löhr.

Splendor™ ist ein Spiel von Marc André. Veröffentlicht von



asmodee
KIDS