

Die beiden Module dieser Erweiterung könnt ihr getrennt voneinander dem Grundspiel hinzufügen. Ihr könnt sie aber auch miteinander oder mit anderen Erweiterungen kombinieren. Beachtet dabei die folgenden Regelanpassungen.

ERWEITERUNGEN KOMBINIEREN



Lasst die Adligen-Plättchen in der Schachtel, wenn ihr mit dem Städte-Modul spielt.



Überprüfe, ob du die Anforderungen eines Handelspostens erfüllst, bevor du überprüfst, ob du die Anforderung einer Stadt erfüllst.



- Der Vorteil des Handelspostens, der dir erlaubt, beim Reservieren 2 Karten zu ziehen und 1 zu behalten, gilt auch für die 3 Orient-Stapel.
- Die Orient-Karte mit dem Bonus von 2 Gold darf mit dem Vorteil des Handelspostens kombiniert werden, der den Wert von Gold verdoppelt. Gold-Bonusse sind Joker und können einen beliebigen Edelstein ersetzen.
- Legst du eine Karte ab und erfüllst dadurch nicht länger die Anforderungen eines Handelspostens, den du hast, behältst du ihn weiterhin.



Die Städte

Amboise, Delhi, Krakau, Madrid, Samarkand, Seoul, Timbuktu: Jede dieser Städte gibt ein einzigartiges Meisterwerk der Handwerkskunst in Auftrag und lockt mit fürstlichen Entlohnungen.

Wirst du ihre extravaganten Wünsche erfüllen?



Die Handelsposten

Die Seidenstraße kann den wachsenden Handel nicht mehr allein tragen, daher gründen die Gilden neue Handelsposten in weit entfernten Ländern und Reichen.

Wer schafft es am besten, sich auf die steigende Nachfrage im globalen Handel einzustellen?

SPIELMATERIAL

- diese Spielanleitung
- 7 doppelseitige Stadt-Plättchen
- 20 Handelsposten-Plättchen (4 pro Vorteil)
- 1 Adligen-Plättchen

BRUCHST DU HILFE?

Dieses Spiel wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt und produziert. Sollte dennoch ein Teil fehlen oder beschädigt sein, wende dich bitte an den Asmodee-Ersatzteilservice unter der Adresse: <https://kundenservice.asmodee.de>

Wir werden uns schnellstmöglich um das Problem kümmern.

Vertrieb durch: Asmodee Germany
Friedrichstr. 47, 45128 ESSEN
www.asmodee.de

SPACE Cowboys / Asmodee Group,
47 rue de l'Est, 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT, FRANKREICH
© 2025 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Erfahrt mehr über SPLENDOR und die SPACE Cowboys
auf www.spacecowboys.fr



www.spacecowboys.fr



Marc André

Splendor

Die Seidenstraße



SPIELANLEITUNG

Bereist die Städte an der Seidenstraße
und stellt euch neuen Herausforderungen.

DIE STÄDTE

Spielvorbereitung

Legt die Adligen-Plättchen zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie für dieses Modul nicht.

Mischt die Stadt-Plättchen und deckt 3 zufällige auf. Legt diese 3 Plättchen mit einer zufälligen Seite nach oben über die Karten.

Legt die übrigen Stadt-Plättchen zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie für diese Partie nicht.



Zusätzliche Regeln

Mit diesem Modul ändern sich die Bedingungen, wann die Partie endet. Am Ende deines Zuges überprüfst du, ob du die beiden Anforderungen einer Stadt erfüllst:

Du hast so viele Prestige-Punkte (oder mehr), wie auf der Stadt angegeben.

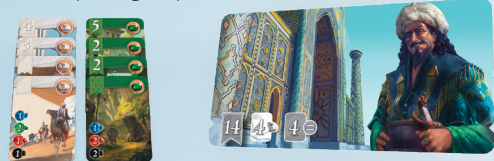


Du hast die Anzahl und Farben der Karten, wie auf der Stadt angegeben (wie bei den Adligen-Plättchen).

Hinweis: Die Anforderungen 4€, 5€ und 6€ besagen, dass du mindestens so viele Karten in der gleichen Farbe haben musst.

Diese Farbe darf nicht für eine andere Anforderung des Plättchens verwendet werden.

Beispiel: Um die Anforderungen dieser Stadt zu erfüllen, brauchst du mindestens 14 Prestige-Punkte, 4 weiße Karten und 4 gleichfarbige Karten einer anderen Farbe (hier: grün).



Ende einer Partie

Sobald jemand am Ende des eigenen Zuges die Anforderungen einer Stadt erfüllt, **spielt ihr die Runde zu Ende.**

Erfüllt am Ende der Runde **nur eine Person** die Anforderungen einer Stadt, **gewinnt sie die Partie.**

Erfüllen mehrere Personen die Anforderungen einer Stadt, vergleichen sie ihre Prestige-Punkte miteinander. Wer von ihnen **die meisten Prestige-Punkte** hat, gewinnt. Haben sie gleich viele Prestige-Punkte, gewinnt die Person mit den wenigsten gekauften Karten vor sich. Bei Gleichstand teilen sie sich den Sieg.

DIE HANDELSPOSTEN

Spielvorbereitung

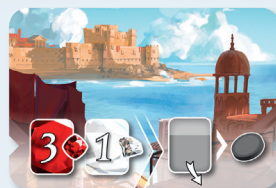
Legt die Handelsposten-Plättchen in 5 Stapeln getrennt nach Handelsposten-Vorteil (siehe unten) über die Karten unter die Adligen- bzw. Stadt-Plättchen. In jedem Stapel sollten so viele Plättchen sein, wie Personen mitspielen. Legt die übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.



Zusätzliche Regeln

Am Ende deines Zuges (nachdem du überprüft hast, ob du die Anforderungen eines Adligen erfüllst) überprüfst du, ob du die Anforderungen eines Handelspostens erfüllst, den du noch nicht hast. Erfüllst du die Anforderungen, legst du den entsprechenden Handelsposten vor dich. Du profitierst ab jetzt bis zum Ende der Partie vom Vorteil dieses Handelspostens. Du darfst mehrere Handelsposten vor dir liegen haben. Du darfst in einem Zug allerdings nur 1 Handelsposten erhalten und niemals mehrere Handelsposten mit dem gleichen Vorteil haben.

Vorteile der Handelsposten



Anforderung: Du musst mindestens 3 rote Karten und 1 weiße Karte haben.

Vorteil: Nachdem du eine Karte gekauft hast (und noch bevor du sie ersetzt), darfst du 1 Edelstein-Chip nehmen (kein Gold).



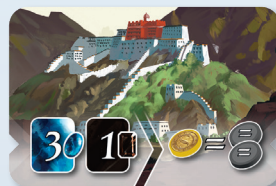
Anforderung: Du musst mindestens 3 schwarze Karten haben.

Vorteil: Immer wenn du eine Karte von einem Stapel reservierst, darfst du die 2 obersten Karten ziehen, ohne sie den anderen zu zeigen. Behalte 1 davon, die du reservierst, und lege die andere unter den Stapel zurück.



Anforderung: Du musst mindestens 2 weiße Karten haben.

Vorteil: Nachdem du 2 Edelstein-Chips derselben Farbe genommen hast, darfst du 1 Edelstein-Chip einer **anderen** Farbe nehmen (kein Gold).



Anforderung: Du musst mindestens 3 blaue Karten und 1 schwarze Karte haben.

Vorteil: Immer wenn du eine Karte kaufst, zählt jeder Gold-Chip, den du ausgibst, als 2 Edelsteine **derselben** Farbe. Bezahlst du so mehr als die benötigten Kosten, erhältst du keine Chips aus dem Vorrat zurück. Für die maximale Anzahl der eigenen Chips am Ende deines Zuges zählt 1 Gold-Chip als 1 Chip.



Anforderung: Du musst mindestens 5 grüne Karten haben.

Vorteil: Dieser Handelsposten ist 1 Prestige-Punkt pro Handelsposten wert, den du hast (diesen eingeschlossen). Dadurch kann das Ende der Partie ausgelöst werden, wenn du insgesamt 15 oder mehr Prestige-Punkte erreichst.