

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



- 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.
- Kaufst du eine Orient-Karte, die dir erlaubt, eine weitere Karte zu nehmen, wird der Vorteil des Handelspostens, der dir erlaubt, nach dem Kauf 1 Edelstein-Chip zu nehmen, nur ein Mal ausgelöst. Das Nehmen einer Karte zählt nicht als Kauf.



Der Vorteil des Handelspostens, der dir erlaubt, nach dem Kauf 1 Edelstein-Chip zu nehmen, wird auch ausgelöst, wenn du eroberst und dadurch eine Karte kaufst. Kaufst du mit deiner normalen Aktion eine Karte, darfst du den Edelstein-Chip, den du dadurch nehmen darfst, für die Eroberung nutzen.



- Festungen dürfen auch auf die Orient-Karten platziert werden.
- Steht die Festung einer anderen Person auf einer Karte, darfst du diese Karte nicht nehmen, wenn dir eine Orient-Karte erlaubt, eine Karte aus der ●- oder ●●-Reihe zu nehmen.
- Du darfst insgesamt nur 1 Festung platzieren, wenn du eine Orient-Karte kaufst, die es dir erlaubt, eine weitere Karte zu nehmen. Das Nehmen einer Karte zählt nicht als Kauf.



Der Orient

Der Orient öffnet der Welt seine Handelswege und bietet Kaufleuten aus aller Welt seine Reichtümer feil.

Wirst du dein Handelsimperium ausbauen können?



Die Festungen

Der Wettbewerb zwischen den Handelsnationen verschärft sich und die Gilden bauen Festungen, um ihre Reichtümer zu schützen.

Wirst du deine Reichtümer gegen die Konkurrenz verteidigen können?

SPIELMATERIAL

- diese Spielanleitung
- 30 Orient-Entwicklungskarten
- 12 Festungen (3 pro Farbe)
- 1 Adligen-Plättchen

BRAUCHST 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

Wo die Sonne niemals untergeht



SPIELANLEITUNG

Baut euren Handel im Orient aus, während ihr eure Reichtümer schützt.

DER ORIENT

Spielvorbereitung

Baut das Spiel wie gewohnt auf. Mischt die Orient-Karten getrennt voneinander (●, ●●, ●●●), deckt anschließend 2 Karten von jedem Orient-Stapel auf und legt sie rechts in die entsprechenden Reihen der Grundspiel-Entwicklungskarten. Lasst etwas Platz zwischen den Orient-Karten und den Grundspiel-Karten (siehe Abbildung). Legt die Orient-Stapel ganz rechts neben die entsprechenden Reihen.



Spielübersicht

In deinem Zug kannst du Orient-Karten wie gewohnt kaufen oder reservieren. Wenn du eine Karte aus der Tischmitte kaufst oder reservierst, musst du sie durch eine Karte des entsprechenden Stapels ersetzen (außer ein Stapel ist leer; dann wird keine Karte nachgezogen). Zu Beginn deines Zuges sollten in jeder Reihe 6 Karten liegen: 4 aufgedeckte Grundspiel-Karten und 2 aufgedeckte Orient-Karten.

Effekte der Orient-Karten

Für alle Karten gelten die Regeln des Grundspiels, außer die Beschreibung unten besagt etwas anderes. Manche Karten haben Sofort-Effekte (markiert durch lila Symbole), die direkt beim Kauf der entsprechenden Karten ausgeführt werden.

Stufe ●



Diese Karte hat keine Farbe. Du darfst diese Karte ablegen, wenn du 1 Karte kaufst. Falls du das tust, erhältst du 2 Gold (nicht als Chips), die du sofort ausgeben musst, um die Karte zu kaufen. Verwendest du nur 1 Gold, verfällt das zweite. Du kannst mit 2 Gold Edelsteine derselben Farbe oder unterschiedlicher Farbe ersetzen. Die abgelegte Karte legst du zurück in die Schachtel.



Kaufst du diese Karte, wähle eine andere Karte vor dir, die einen Bonus hat, und lege diese Karte darüber. Diese Karte hat ab jetzt bis zum Ende der Partie die gleiche Farbe und den gleichen ● wie die gewählte Karte. Hast du keine Karte mit Bonus vor dir, darfst du diese Karte nicht kaufen.

Hinweis: Du musst eine Karte wählen, bevor du die Karte in der Tischmitte ersetzt.

Stufe ●●



Kaufst du diese Karte, wähle eine andere Karte vor dir und lege sie darüber, wie oben beschrieben. Nimm dir dann, bevor du die Karte in der Tischmitte ersetzt, 1 aufgedeckte Grundspiel- oder Orient-Karte aus der ●-Reihe und lege sie vor dich. **Du bezahlst ihr Kosten nicht, aber führst ihren Effekt aus, falls sie einen hat.** Das Nehmen der zweiten Karte zählt nicht als Kauf. Nachdem du den Effekt der zweiten Karten ausgeführt hast, ersetzt du beide Karten in der Tischmitte.



Diese Karte hat **2 Bonusse** der gezeigten Farbe (hier links zum Beispiel 2 weiße Bonusse). **Diese Karte zählt für alle anderen Spielbelange immer nur als 1 Karte.**

Stufe ●●●



Kaufst du diese Karte, nimm dir, bevor du die Karte in der Tischmitte ersetzt, 1 aufgedeckte Grundspiel- oder Orient-Karte aus der ●●-Reihe und lege sie vor dich. **Du bezahlst ihr Kosten nicht, aber führst ihren Effekt aus, falls sie einen hat.** Das Nehmen der zweiten Karte zählt nicht als Kauf. Nachdem du den Effekt der zweiten Karten ausgeführt hast, ersetzt du beide Karten in der Tischmitte.



Um diese Karte zu kaufen, kannst du keine Bonusse oder Chips verwenden. Stattdessen musst du 2 Karten der gezeigten Farbe vor dir ablegen (hier links müsstest du zum Beispiel 2 schwarze Karten ablegen). Hast du ●-Karten, die als die gezeigte Farbe zählen, musst du sie zuerst ablegen, bevor du andere Karten dieser Farbe ablegst. Erfüllst du durch das Ablegen einer Karte nicht länger die Anforderung eines Adligen, den du hast, behältst du ihn weiterhin. Die abgelegten Karten legst du zurück in die Schachtel.

DIE FESTUNGEN

Spielvorbereitung

Alle nehmen sich jeweils 3 gleichfarbige Festungen und legen sie vor sich.

Spielübersicht

Immer wenn du eine Karte kaufst (aus der Tischmitte oder von der Hand), musst du eine der folgenden beiden Optionen wählen (**BEVOR** du die Karte ersetzt):

Platziere eine DEINER Festungen auf eine aufgedeckte Karte in der Tischmitte, auf der noch keine Festung **einer anderen Person** steht. Du darfst die Festung auf Karten platzieren, auf der bereits 1 oder 2 deiner eigenen Festungen stehen.

ODER

Wähle eine Karte in der Tischmitte, auf der genau 1 Festung einer anderen Person steht. Die Person muss die Festung zurücknehmen.

Kaufst du oder reservierst du eine Karte, auf der eine oder mehrere deiner Festungen stehen, nimm die Festung(en) zurück.

Effekte der Festungen

Besetzung: Eine Karte, auf der 1 oder mehrere Festungen stehen, kann nur von der Person gekauft oder reserviert werden, die die Festungen platziert hat.

Eroberung: Stehen alle 3 deiner Festungen auf einer einzelnen Karte, darfst du die Karte kaufen, nachdem du deine normale Aktion ausgeführt hast. Bezahle wie gewohnt die Kosten. Nimm die Festungen zurück und ersetze die Karte in der Tischmitte.

Der Kauf der Karte wird ausgeführt, bevor du am Ende deines Zuges deine Chips auf die maximale Anzahl prüfst und bevor du prüfst, ob du die Anforderungen für einen Adligen bzw. eine Stadt erfüllst. Chips, die du mit deiner normalen Aktion nimmst, oder Karten, die du kaufst, darfst du für den Kauf der Karte mit den 3 Festungen verwenden.

In einem Zug mit Eroberung kannst du also: eine Karte kaufen oder Chips nehmen oder eine Karte reservieren UND DANN die Karte mit deinen 3 Festungen kaufen.

Beispiel: Du hast in deinen vorherigen Zügen 2 deiner Festungen auf Karte B platziert. In diesem Zug kaufst du Karte A (du gibst die entsprechenden Chips dafür aus) und platziest deine dritte Festung auf Karte B. Dann eroberst du die Karte: Du nimmst die Festungen zurück und kaufst Karte B. Zum Schluss platziest du 1 Festung auf Karte C und ersetzt beide Karten in der Tischmitte.

