

*Spieleinformation*

# Splendor™

*Ein schnelles, taktisches und fesselndes Spiel!*



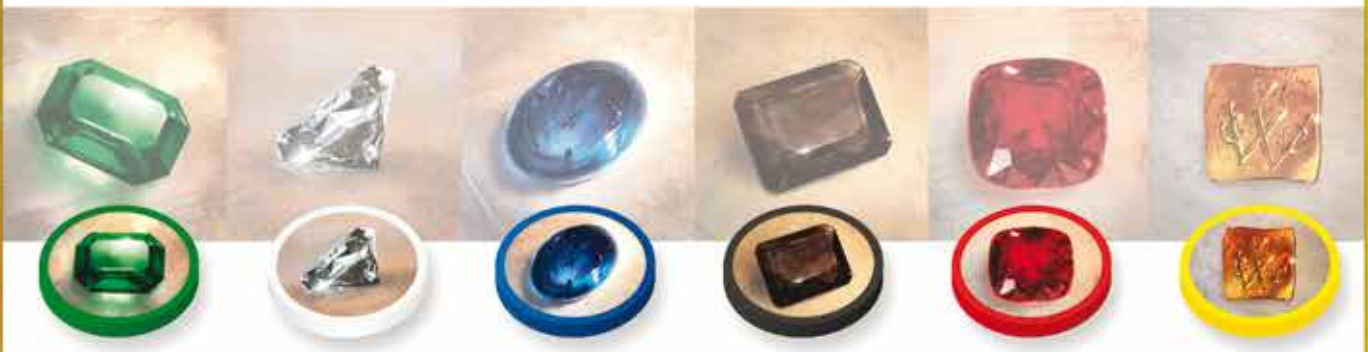


# 1- Ein Spiel rund um Planung, Täuschung und Strategie, mit einfachen Regeln

In Splendor bist du der Anführer einer Renaissance Händlergilde.

*Dein einziges Ziel: Prestige!*

Zu Beginn des Spiels besitzt du einen kleinen Vorrat an Edelsteinen (welche durch Pokerchips dargestellt werden), *mit denen du dein Handelsimperium aufbauen wirst.*



Deine Edelsteine kannst du einsetzen, um Minen und Schiffe zu erwerben und Kunsthandwerker anzuheuern, welche Entwicklungen genannt werden.



Diese Entwicklungskarten, aufgeteilt in drei Reihen mit steigenden Kosten, geben dir Boni; jede Entwicklung produziert einen virtuellen Edelstein, mit dem die Kosten zukünftiger Erwerbungen reduziert werden. Die teureren Entwicklungen geben zusätzlich Prestige-Punkte.

Sobald du eine bestimmte Anzahl von Boni gesammelt hast, besucht dich ein adeliger Patron und gibt dir drei weitere kostbare Prestige-Punkte. Am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Prestige.



## 2 - Eine flüssige Spielmechanik für schnelle Züge

*Drei Seiten Regeln reichen, um Splendor zu erklären.*

Außerdem dauert eine Partie nur eine halbe Stunde.

Die Züge gehen schnell und ganz intuitiv: *Es gibt jeweils eine Aktion, und zwar genau eine!*

Edelsteine zu erhalten folgt einfachen Regeln, die dich zu kniffligen Entscheidungen zwingen:

Entweder du nimmst drei Stück unterschiedlicher Farbe oder zwei der gleichen Farbe

(aber nur, wenn noch mindestens vier der gewählten Farbe vorhanden sind).



Du kannst auch eine Entwicklung erwerben, indem du Boni und Edelsteine kombinierst, oder eine Entwicklung reservieren (von den ausliegenden oder blind von einem der verdeckten Kartenstapel).

*In dieser Welt, die sich durch Käufe und Reservierungen der anderen Spieler ständig ändert, musst du die richtige Strategie entwickeln.*

Daher ist es eine gute Idee, die Edelsteine zu nehmen, um die Entwicklung zu kaufen, die du haben willst... Aber verrate besser nicht zu viel von deinem Plan – sonst könnte ein anderer sie dir vor der Nase weg reservieren!

*Diese Balance zwischen Kurz- und Langzeitzielen steht bei Splendor im Mittelpunkt.*

Das Spiel endet sobald ein Spieler 15 Prestige-Punkte erreicht.

Aber der letzte Zug endet erst, wenn jeder Spieler die gleiche Anzahl an Zügen hatte, um fair zu sein.

Daher kann es passieren, dass du 15 Punkte erreichst und trotzdem verlierst, wegen eines fabelhaften letzten Zugs eines Gegners.





### 3 - Qualität des Inhalts

Wenn du Splendor spielst, wirst du ständig mit Spielsteinen umgehen, fast wie Pokerspieler mit ihren Einsätzen.

Damit die Spielerfahrung noch besser wird, *sind die Spielsteine in Splendor in Gewicht und Größe Deluxe Casinochips nachempfunden.*

Da auch die Karten sehr oft genutzt werden, ist es sehr wichtig, dass sie stabil und langlebig sind. Daher ist ihre Stärke darauf ausgelegt, selbst dem kräftigsten Mischen zu widerstehen... außerdem liegen sie gut in der Hand!

Qualität wird in der Redaktion von Space Cowboys groß geschrieben; ein Spiel ist mehr als nur ein Spiel. Es ist auch ein schönes Objekt, mit für die Praxis entwickeltem Inhalt.





## 4 - Vom Autor, Marc André, zu den Entwicklern; Monate des Feintunings an einem Spiel für ein breites Publikum

Die Spielmechanik von Splendor (welches viele Namen und Versionen durchlebte) hat sich nie verändert. Der Prototyp des Autors, Marc André, hat Croc, Creative Director bei Space Cowboys, sofort gefesselt. Testspielrunde auf Testspielrunde folgte dem ersten Kennenlernen.

Das Spiel hat im Laufe der Zeit viele Änderungen erfahren, vor allem im Bezug auf den Wert von Prestige-Punkten und dem Spielende. Dank seiner Ausgewogenheit und seiner Kürze wird das Spiel nicht nur anspruchsvolle Brettspieler verzaubern. Da es schnell erklärt ist, eignet sich Splendor auch perfekt für Spiele mit der ganzen Familie und Menschen, die nicht oft spielen.

Schneller als es ursprünglich war, *ausbalanciert über Monate voller Tests und Entwicklungen*, vereint Splendor für uns die Einfachheit und die Tiefe eines zukünftigen Klassikers.

Eine Partie Splendor beginnt mit einer ruhigen Startphase, gefolgt von einem heiß umkämpften Mittelspiel, in dem jede Entwicklung eine entscheidende Rolle spielen kann.

Zuletzt kommt eine noch schnellere Schlussphase, an deren Ende der Sieger erleichtert und die anderen Spieler erstaunt sind... wodurch mit Sicherheit alle eine weitere Runde spielen wollen!



Marc André ist der Autor von Bonbons (Gameworks) und jetzt von Splendor.

*Das Thema des Spiels wird durch die Illustrationen von Pascal Quidault sehr ansprechend unterstützt.*

Pascal Quidault hat (neben anderen Projekten) bereits viele Rollenspielbücher und Buchcover grafisch umgesetzt. Sein Stil ist fesselnd und realistisch, und verleiht Splendor eine deutliche und ansprechende Renaissance-Optik.

Da Symbole und Zahlenwerte auf den Karten sehr wichtig für das Spiel sind, hat er einen Weg gefunden, detaillierte Zeichnungen umzusetzen, ohne das direkte Verständnis der technischen Elemente zu beeinflussen.

Als leidenschaftlicher Spieler schätzt er Splendor sehr, und seine Interpretation der unterschiedlichen Werte der Entwicklungskarten ermöglicht es den Spielern, sofort zu erkennen, was jede Karte wert ist.



Wenn du mehr über seine Arbeit wissen möchtest, besuche seine Website: <http://www.k-ido.com>