

## Splendor Duel - KSR

Ihr spielt abwechselnd, bis einer von Euch mind. 1 der Siegbedingungen erfüllt.  
Die Juwelen-Karten sind in Form einer Pyramide ausgelegt.

Wer am Zug ist, DARF

**ZUNÄCHST** 0 - 2 Aktionen in vorgegebener Reihenfolge ausführen.

### 1) SETZE 1 - 3 PRIVILEGIEN ein (optional):

STELLE die Privilegien zurück an ihren Platz oberhalb des Spielplans. Je Privileg musst Du 1 Edelstein / Perlen-Chip Deiner Wahl (nicht Gold) vom Plan nehmen. Deine Chips müssen immer gut sichtbar für Dein Gegenüber sein.

### 2) FÜLLE den SPIELPLAN auf (optional):

MISCHE die Chips im Beutel und fülle leere Felder auf, angefangen in der Mitte und dann entlang der aufgedruckten Linie, bis der Beutel leer ist.

**DANACH** nimm Dein Gegenüber 1 Privileg.

**MUSS** man 1 Privileg nehmen und es ist keins verfügbar, kommt es vom Gegenüber.

**DANACH** kommt die PFLICHT-Aktion:

**FÜHRE 1 - für Dich ausführbare - von 3 Aktionen aus.**

#### ● NIMM bis zu 3 benachbarte Chips vom Plan:

Sie müssen in einer lückenlosen horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihe liegen (keinen Gold-Chip nehmen).



Nimmst Du 3 gleichfarbige Chips / 2 Perlen-Chips, nimmst Dein Gegenüber 1 Privileg.

#### ● NIMM 1 Gold und reserviere 1 Juwelen-Karte:

Hast Du noch keine 3 reservierten Karten, dann NIMM 1 Gold und 1 Juwelen-Karte Deiner Wahl aus der Pyramide ODER ZIEHE die oberste Karte von 1 der 3 Stapel. Halte Deine reservierten Karten geheim. FÜLLE die Lücke in der Pyramide auf, falls möglich.

#### ● KAUF 1 JUWELEN-KARTE (Gold = Joker):

WÄHLE 1 Karte aus der Pyramide / 1 reservierte Karte und zahle ihre Kosten (unten links) mit Deinen gesammelten Chips. Die Chips kommen in den Beutel. LEGE die Karte offen vor Dir ab, sortiert in Farbspalten, überlappend. Gekaufte Karten gewähren Bonus / Bonusse (oben rechts) bei zukünftigen Käufen. FÜLLE die Lücke in der Pyramide auf, falls möglich.

### 3) FÜHRE den EFFEKT (wenn vorhanden) der gerade GEKAUFTEN KARTE aus:



Führe noch 1 weiteren Zug aus.



Der Bonus nimmt die Bonusfarbe der darunter liegenden Karte an.



Nimm 1 Chip vom Plan, der der Farbe dieser Karte entspricht.



Nimm 1 Privileg.



Nimm 1 Edelstein- oder Perlen-Chip Deines Gegenübers.

**KRONEN:** ➔ Hast Du 3 / 6 Kronen auf Deinen ausliegenden Juwelen-Karten, dann NIMM 1 verfügbare "Königliche Karte" und SETZE ihre Fähigkeit ein.

**Ende des Zuges:** ➔ HAST Du > 10 Chips, GIB beliebige überzählige Chips in den Beutel.

**Zuges:** ➔ PRÜFE, ob Du 1 der 3 Siegbedingungen erfüllt hast. JA = GEWONNEN!

### SIEG-Bedingungen:

Habe >= 20 PP / habe >= 10 Kronen / habe >= 10 PP auf Karten derselben Farbe.  
Karten mit Farbbonus zählen mit wie die sie umgebende(n) Karte(n).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.02.24