

שם המשחק	Splendor
נתונים טכניים	2-4 שחקנים, מומלץ ב-3 שחקנים, זמן משחק של 30 דקות, גילאי 10 ומעלה.
סיפור המעשה	השחקנים מגלמים סוחרים המשתמשים באבני חן לרכישת מכרות, אמצעי תחבורה ואמנים.
מטרה	לצבור לפחות 15 נקודות יוקרה על-ידי רכישת קלפי פיתוח וביקורים מאצילים.
מצב התחלתי	<p>- ערבבו בנפרד את שלוש ערימות קלפי פיתוח (רמה 1 – 40 קלפים, רמה 2 – 30 קלפים, רמה 3 – 20 קלפים) והניחו אותן במרכז השולחן בטור בסדר עולה.</p> <p>- פתחו ארבעה קלפים מכל ערימה וסדרו אותם בשלוש שורות לצד הערימות.</p> <p>- ערבבו את אריחי האצילים ופתחו חמישה אריחים. החזירו את שאר אריחי האצילים לקופסה, לא יעשה בהם עוד שימוש במשחק.</p> <p>- מיינו את האסימונים לפי צבע (7 אסימונים לכל אבן חן וחמישה אסימוני זהב), והניחו את שש הערימות בהישג יד.</p>
תיאור כללי	<p>- המשחק מורכב מסיבובי משחק, עד אשר אחד השחקנים צובר 15 נקודות יוקרה.</p> <p>- בכל תור שחקן יכול לבצע פעולה אחת (לקחת אבני חן, לקחת קלף ליד או לקנות קלף).</p>
קביעת סדר	- על-פי סדר הישיבה (ראשון: השחקן הצעיר ביותר).
מהלך תור	<p>- בתורו, שחקן יבצע פעולה אחת לבחירתו מבין ארבע הפעולות הבאות:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. לקחת שלוש אבני חן שונות מהמלאי (לא זהב).</li> <li>2. לקחת שתי אבני חן זהות מהמלאי (לא זהב).</li> </ol> <p>פעולה זו אפשרית רק אם יש במלאי לפחות ארבע אבנים מהצבע הנבחר.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. לקחת ליד קלף פיתוח אחד לשימוש מאוחר יותר, ובנוסף גם לקחת אסימון זהב (ג'וקר) אחד מהמלאי.</li> <li>4. לרכוש קלף פיתוח אחד ממרכז השולחן או מהיד.</li> </ol> <p>- בסוף תורו יבדוק השחקן האם הוא זכאי לביקור של אחד האצילים.</p> <p>- במידה וקלף נלקח או נרכש ממרכז השולחן, פתחו במקומו קלף חדש מהערימה המתאימה.</p>
סוף המשחק	<p>- המשחק תם בסוף הסיבוב בו אחד השחקנים הגיע ל-15 נקודות יוקרה.</p> <p>- השחקן בעל מירב נקודות היוקרה הוא המנצח (שובר שוויון: השחקן שרכש פחות קלפי פיתוח).</p>
קלפי פיתוח	<p>- על-גבי כל קלף רשומה עלותו באבני חן (צד שמאל למטה), בונוס (צד ימין למעלה) ושווי בנקודות יוקרה (צד שמאל למעלה).</p> <p>- אסימון זהב (ג'וקר) יכול להחליף כל אבן חן בעת רכישת קלף פיתוח.</p> <p>- הבונוסים הרשומים על-גבי קלפי פיתוח שנוכשו בסיבובים הקודמים מקנים הנחות ברכישת קלפים חדשים. כל בונוס שווה ערך לאסימון מהצבע המתאים.</p> <p>- אם לשחקן יש מספיק בונוסים (הנחות), הוא עשוי לרכוש קלפי פיתוח מסוימים מבלי לשלם אסימונים כלל.</p>
אריחי אצילים	<p>- אם בסוף תורו לשחקן יש מספיק בונוסים בכדי לעמוד בתנאי הביקור של אחד האצילים שעדיין נותרו במרכז השולחן, הוא מקבל את האריח הרלוונטי ושומר אותו עד סוף המשחק.</p> <p>- כל ביקור של אציל מקנה שלוש נקודות יוקרה.</p> <p>- ניתן לקבל ביקור מאציל אחד בלבד בכל תור. במידה ושחקן רשאי לביקור ממספר אצילים, עליו לבחור אחד.</p>
חוקים נוספים	<p>- האסימונים של כל שחקן גלויים לכל.</p> <p>- אסור להחזיק למעלה מעשרה אסימונים בסוף התור (כולל ג'וקרים).</p> <p>- אסור להחזיק למעלה משלושה קלפי פיתוח ביד. לא ניתן לזרוק קלפים מהיד, הדרך היחידה להיפטר מהם היא לרכוש אותם.</p>
חוקים שחקנים ל-2-3	<p>- בשני שחקנים הסירו מהמשחק שלושה אסימונים מכל צבע (למעט הזהב). בתחילת המשחק פתחו רק שלושה אריחי אצילים.</p> <p>- בשלישה שחקנים הסירו מהמשחק שני אסימונים מכל צבע (למעט הזהב). בתחילת המשחק פתחו רק ארבעה אריחי אצילים.</p>