

Splendor™

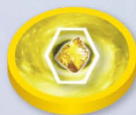


MARVEL

A Splendor: Marvel játékban szuperhősök csapatát irányítjátok, akik megpróbálják megakadályozni Thanost abban, hogy megszerezze a Végtelen Köveket. Állíts össze ütőképes csapatot, szerezz meg fontos helyszíneket, és gyűjts Végtelenpontokat, hogy tiéd legyen a Végtelen Kesztyű!

A DOBOZ TARTALMA

39 Végtelen Kő korong



7 ELME
korong
(sárga)



7 HATALOM
korong
(lila)



7 TÉR
korong
(kék)



7 VALÓSÁG
korong
(piros)



7 LÉLEK
korong
(narancs)



4 IDŐ
korong
(zöld)



5 S.H.I.E.L.D.
korong (szürke)

90 karakterkártya



40 első szintű
kártya

30 második
szintű kártya

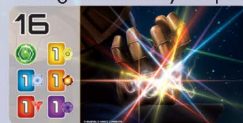
20 harmadik
szintű kártya

6 lapka

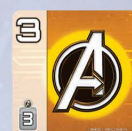
4 kétoldalas helyszínlapka



1 Végtelen Kesztyű lapka



1 Bosszúállók lapka



A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

- 1 A különböző szintű karakterkártya-paklikat külön-külön keverjétek meg, és alulról felfelé emelkedő sorrendben tegyétek őket egymás fölé, egy oszlopba képpel lefordítva az asztalra: alul lesz az 1. szintű, majd a 2. szintű és felül a 3. szintű kártyák paklija.
- 2 Ezt követően minden szint paklijából fedjétek fel 4 kártyát, és helyezzétek azokat egy sorba a megfelelő paklik mellé jobbra.
- 3 Válasszatok annyi helyszínlapkát, ahányan játszotok, és véletlenszerű oldalával felfelé tegyétek egy sorba a karakterkártyák fölé. A maradék helyszínlapkákat tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség a játék során.
- 4 Tegyétek a Végtelen Kesztyű lapkát és a Bosszúállók lapkát a helyszínlapkák fölé.
- 5 A S.H.I.E.L.D. korongokat tegyétek a helyszínlapkák mellé, a 4 zöld korongot pedig a Végtelen Kesztyű lapka mellé egy kupacba.
- 6 Végül a maradék korongokat tegyétek színek szerint öt kupacba az asztalra úgy, hogy mindenki elérje őket.



Előkészületek változása 2 vagy 3 játékos esetén

2 játékos esetén

Tegyétek vissza a dobozba 3-3 darab sárga, piros, narancs, kék és lila korongot.
Tegyétek vissza a dobozba 2 zöld korongot.
Mind az 5 szürke korongot használjátok.
2 véletlenszerű helyszínlapkát használjátok.

3 játékos esetén

Tegyétek vissza a dobozba 2-2 darab sárga, piros, narancs, kék és lila korongot.
Tegyétek vissza a dobozba 1 zöld korongot.
Mind az 5 szürke korongot használjátok.
3 véletlenszerű helyszínlapkát használjátok.

A játék lényege

A játék során a játékosok korongokat szereznek, majd ezek segítségével karakterkártyákat toboroznak, amelyek Végtelenpontokat és/vagy bónuszokat biztosítanak számukra. A megszerzett bónuszok segítségével a további karakterek toborzása olcsóbbá válik számukra. Ha egy játékos elég bónuszt gyűjtött össze, azonnal megkapja a megfelelő helyszínlapkát (ami szintén Végtelenpontokat ér majd). Amint egy játékos teljesíti a Végtelen kesztyű lapján látható győzelmi feltételt, az adott forduló végén a játék véget ér, és kiderül, ki lesz a győztes.

A JÁTÉK MENETE

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, majd az óramutató járása szerinti irányban követik egymást a játékosok.

A soron lévő játékos a következő négy akció közül végrehajt egyet:

- Elvesz 3 különböző színű Végtelen Kő korongot. Ezzel az akcióval sem szürke, sem zöld korong nem választható.

Ha nincs már 3 különböző színű korong az asztalon, akkor csak 2-t (esetleg csak 1-et) lehet elvenni.

- Elvesz 2 egyforma színű Végtelen Kő korongot.

Ezt az akciót csak akkor választhatja, ha az adott színből még legalább 4 korong rendelkezésre áll, mielőtt elvinné a 2 korongot.

Szürke és zöld korong ezzel az akcióval sem választható.

- A kezébe vesz egy karakterkártyát és elvesz egy szürke S.H.I.E.L.D. korongot.
- Toboroz egyet a képpel felfelé az asztalon lévő vagy a korábban kézbe vett karakterkártyák közül.

Korongok száma

A játékosok előtt lévő korongok mindenki számára nyilvánosak. A soron lévő játékos köre közben tetszőleges számú korongot birtokolhat.

Egy játékosnál a köre végén azonban soha nem lehet 10-nél több korong (a zöldet és a szürkét is beleszámítva). Ha ez mégis megtörténne, akkor annyi korongot kell visszaadnia, hogy csak 10 maradjon nála. A játékos eldöntheti, mely korongokat adja vissza.

Emlékeztető: A zöld korongot meg kell tartani, és nem lehet visszaadni!

KARAKTERKÁRTYÁK

A játékosok a karakterkártyákat az asztal közepéről toborozzák. Minden kártyán fel van tüntetve a toborzásakor fizetendő korongköltsége, a karakter által biztosított bónusz és (esetleg) Végtelenpontok.

Egy karakterkártya kézbe vétele

A játékos felvehet a kezébe egyet a képpel felfelé az asztalon lévő lapok közül vagy a 3 húzópakli valamelyikéről – utóbbi esetben a lapot nem kell megmutatnia a többi játékosnak.

A játékos ekkor elvesz egy szürke S.H.I.E.L.D. korongot is.

A felvett kártyákat kézben kell tartani, és nem dobhatók el. Egy játékos kezében nem lehet háromnál több kártya, és csak úgy lehet megszabadulni ezektől a kártyáktól, ha toborozzuk őket (lásd később). A karakterkártya kézbe vétele az egyetlen mód arra, hogy S.H.I.E.L.D. korongot kapjunk. Ha nincs már elérhető S.H.I.E.L.D. korong, akkor is kézbe lehet venni egy karakterkártyát, de ilyenkor nem jár mellé S.H.I.E.L.D. korong. A játék végén a kezében maradt karakterkártyáért nem jár büntetőpont.

Karakterkártya toborzása

Bármelyik, az asztalon képpel felfelé lévő vagy a játékos kezében lévő karakterkártya toborozható. Egy karakterkártya toborzásakor a rajta látható korongokat kell kifizetni.

A szürke S.H.I.E.L.D. korong bármilyen színű korongot helyettesíthet. Az elköltött korongok (a szürke is) visszakérülnek a közös készletbe.

Példa: Peti ezt a kártyát szeretné toborozni. A toborzásért 2 sárga, 4 kék és 1 lila korongot kell fizetnie. A kártya 2 Végtelenpontot és 1 piros bónuszt biztosít számára.



A játékosok a megvásárolt karakterkártyákat színenként különválogatva gyűjtik maguk előtt, azokat egy picit függőlegesen elcsúsztatva egymáson, hogy jól látható legyen a kártyákon lévő bónusz, Végtelenpont és Bosszúállók jel.



Fontos: Ha a játékos az asztal közepéről karakterkártyát toboroz vagy vesz a kezébe, annak helyére azonnal fel kell csapni egy ugyanolyan szintű lapot a pakliról. A játék során végig minden szintből 4 fedett kártyának kell az asztal közepén lennie (kivéve, ha valamelyik húzópakli elfogyta: a kiürülő helyek üresen maradnak).

A bónuszok

A megszerzett karakterkártyákon található bónuszok segítségével a további karakterkártyákat olcsóbban toborozhatjuk majd. Minden egyes bónusz egy azonos színű korongnak felel meg. Ha elegendő bónuszt szerzel, az is előfordulhat, hogy korong befizetése nélkül is toborozhatsz karakterkártyákat. **Zöld bónusz nincs, és zöld koronggal nem is lehet fizetni a toborzásért.**

Példa: Hannának két bónusza van: 1 sárga és 1 piros. Ezen felül van egy piros korongja is. Mordályt szeretné toborozni, ami 1 sárga és 2 piros korongba kerül. A bónuszainak köszönhetően Hanna 1 piros korong befizetésével tudja toborozni Mordályt.




A helyszínlapkák

Minden játékos a saját köre végén ellenőrzi a még elérhető helyszínlapkákat, hogy kiderüljön, megszerezte-e valamelyiket. Egy játékos akkor szerez meg egy helyszínlapkát, ha rendelkezik az azon látható színű és mennyiségű bónuszokkal (a korongok nem számítanak, csak a lapjain lévő bónuszok). A helyszínlapka elvétele nem kerül akcióba és nem is utasítható vissza. A helyszínlapka képpel felfelé az azt megszerző játékos elé kerül, és 3 Végtelepontot biztosít tulajdonosának. A játék helyszínlapkák megszerzése nélkül is megnyerhető. Egy játékos egy körben csak egy helyszínlapkát vehet el. Ha egy játékos több helyszínlapkára is jogosultná válna egy körben, egyet választania kell közülük.

Példa: Peti karakterkártyáin már van 3 sárga, 3 kék és 3 piros bónusz, ezért a köre végén megkapja az ezért járó helyszínlapkát, ami 3 Végtelepontot biztosít számára.



Az Idő Köve

A zöld Idő Köve a többitől eltérően működik. Minden 3. szintű karakterkártyán található egy  ikon. Amikor az első olyan karakteredet megszerzed, akin ez az ikon látható, kapsz egy zöld korongot. Egy játékosnál legfeljebb egy zöld korong lehet.



A Bosszúállók lapka

Egyes karakterkártyákon 1 vagy 2 Bosszúállók jel található. Az első játékos, aki megszerz legalább 3 jelet, megkapja a Bosszúállók lapkát, ami 3 Végtelepontot ér. A Bosszúállók lapka megszerzése nem kerül akcióba, és a későbbiekben tulajdonost is válthat. Ha egy másik játékosnak bármikor **több** jele lenne, mint a Bosszúállók lapka tulajdonosáé, elveszi tőle a lapkát és az azzal járó 3 Végtelepontot is.

Példa: Hannának már 4 Bosszúállók jel van a birtokában, és nála van a Bosszúállók lapka. Baláznak 3 jele van, és Darazsat toborozza, akin 1 jel van. Ezzel Balázs csak kiegyenlít, így a Bosszúállók lapka Hannánál marad. Peti kerül sorra, akinek szintén 3 Bosszúállók jele van. Peti Ameriká Kapitányt toborozza, akin 2 jel is van. Mivel Petinek így már 5 jele van, elveszi a Bosszúállók lapkát Hannától.

A Bosszúállók lapka a játék során többször is gazdát cserélhet, de a birtoklása nem feltétele a játék megnyerésének.



A JÁTÉK VÉGE ÉS GYŐZTESE

A játék vége

Ha valamelyik játékosnak van legalább **16 Végtelepontja ÉS 1 bónusza minden színből ÉS 1 zöld korongja**, össze tudja állítani a Végtelen Kesztyűt, és kiváltja a játék végét.

Példa:



Az adott fordulót még végig kell játszani, hogy minden játékos ugyanannyiszor kerüljön sorra. Ha a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos állította össze a Végtelen Kesztyűt, azonnal győz. Ha az utolsó fordulóban senki más nem tudja teljesíteni a Végtelen Kesztyű összeállításának feltételeit, akkor a játék végét kiváltó játékos a győztes.

Ha többen vannak, akik össze tudják állítani a Kesztyűt, közülük az győz, **aki a legtöbb** Végtelepontot gyűjtötte. Pontegyenlőség esetén az érintettek közül az győz, akinek a birtokában van a Bosszúállók lapka. Ha egyikük sem birtokolja a Bosszúállók lapkát, akkor az lesz a győztes közülük, **akinek kevesebb** karakterkártyája van. Ha még mindig döntetlen, akkor az érintettek osztoznak a győzelemben.

Különleges szabály: Ha egy játékos kiváltja a játék végét és ezután elveszíti a Bosszúállók lapkát, előfordulhat, hogy vissza kerül a Végtelen Kesztyű összeállításához szükséges 16 Végtelepont alá. **Ebben az esetben a játék folytatódik.** Az is előfordulhat, hogy egy másik játékos még ugyanebben a fordulóban kiváltja a játék végét.

© MARVEL

Illusztráció: Marc André • Kiadó: ASMODEE GROUP • Szerkesztő:  • Fejlesztő: François Doucet
Gyártó: SPACE Cowboys 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France • © 2020 SPACE Cowboys.

Minden jog fenntartva. www.spacecowboys.us

Importálja: GémKer-Gémklub Kft., 1143 Budapest, Stefánia út 45. www.gemker.hu, info@gemker.hu

Visit us on  @SpaceCowboysUS  @SpaceCowboysUS and  spacecowboysus

