

Als meester van een juweliersgilde creëer je schitterende sieraden van de hoogste kwaliteit voor vorsten en andere belangrijke leiders van de Renaissance om je aanzien en fortuin te vergroten. Je hebt echter een ambitieuze rivaal en het is hoog tijd om te laten zien wat je waard bent!

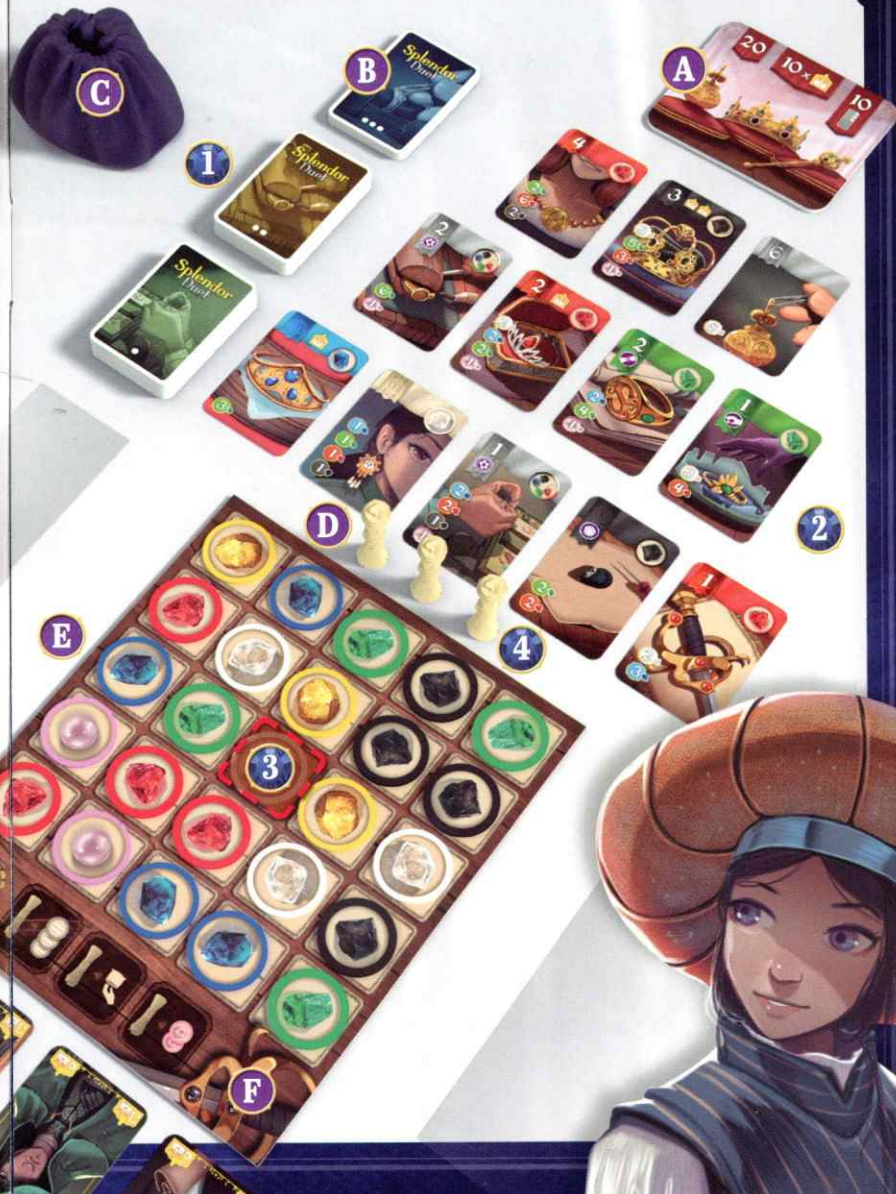
INHOUD

- A** 1 overwinningstegel
- B** 67 juweelkaarten, verdeeld in 3 niveaus (●; ●●; ●●●)
- C** 1 zak
- D** 3 privilege-rollen
- E** 25 fiches: 4 edelsteenfiches in alle 5 kleuren (blauw, wit, groen, zwart en rood), 2 parelfiches en 3 goudfiches
- F** 1 spelbord
- G** 4 kroonkaarten

VOORBEREIDING

Voer deze stappen in onderstaande volgorde uit:

- 1** Schud de 3 stapels juweelkaarten afzonderlijk en leg ze in een kolom neer, met de stapel van niveau 1-kaarten onderaan.
- 2** Draai open: 3 kaarten van niveau 3 (●●●), 4 kaarten van niveau 2 (●●), 5 kaarten van niveau 1 (●) en vorm hiermee een piramide onder de overwinningstegel.
- 3** Plaats het bord onder deze piramide en leg hier willekeurig de 25 fiches op. Begin met het middelste vakje en ga verder in de richting van de weergegeven spiraal.
- 4** Leg de 3 privilege-rollen boven het bord.
- 5** Leg de 4 kroonkaarten onder het bord.
- 6** Wijs een willekeurige startspeler aan. **De andere speler neemt 1 privilege-rol en legt deze voor zich neer.**



SPELOVERZICHT

Beide spelers spelen om de beurt totdat het einde van het spel in gang wordt gezet. Tijdens je beurt neem je fiches van het bord of gebruik je de fiches die je al hebt om juweelkaarten te kopen. Dit levert je prestigepunten en kronen op die je nodig hebt om te winnen. Deze kaarten bieden ook speciale eigenschappen en bonussen die de kosten voor het kopen van toekomstige juweelkaarten kunnen verlagen.

Om te winnen moet je aan minstens één van de drie voorwaarden voldoen die op de overwinningstegel staan weergegeven.

EEN SPEELBEURT

Tijdens je beurt moet je eerst geen, één of beide van de optionele acties uitvoeren (in de aangegeven volgorde). Daarna moet je één van de verplichte acties uitvoeren.

Optionele acties

1 - Een privilege inzetten

Leg 1 of meer privilege-rollen terug op de bijbehorende plek boven het bord. Voor elke ingeleverde privilege-rol mag je 1 edelsteen- of parelfiche naar keuze van het bord nemen. **Deze actie mag niet gebruikt worden om een goudfiche te nemen.**

Je fiches moeten te allen tijde zichtbaar zijn voor je tegenstander. We raden het aan om de fiches op kleur te sorteren en in stapels te verdelen.

2 - Het spelbord aanvullen

Je kunt deze actie niet uitvoeren als de zak leeg is. Schud de fiches in de zak en leg deze op de lege vakjes, beginnend met het middelste vakje en daarna volgens de weergegeven spiraal totdat de zak leeg is. **Daarna neemt je tegenstander 1 privilege-rol.**



Belangrijk: Als je tijdens het spel een privilege-rol moet nemen maar er geen rollen meer boven het bord liggen, moet je er 1 van je tegenstander nemen. Als alle 3 de privilege-rollen al in je bezit zijn, gebeurt er niets.

Verplichte actie

Je moet één van de volgende drie acties uitvoeren:

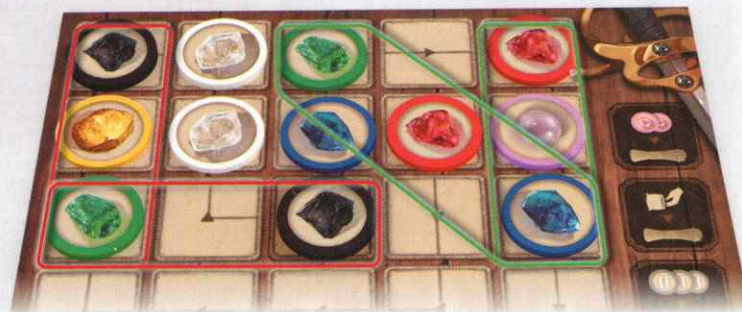
- Neem maximaal 3 fiches
- Neem 1 goudfiche en reserveer 1 juweelkaart
- Koop 1 juweelkaart

Uitzonderlijke situatie: Als je geen van de verplichte acties uit kan voeren, moet je de optionele actie "Het spelbord aanvullen" uitvoeren voordat je een verplichte actie kiest.

• Neem maximaal 3 fiches

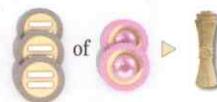
Neem maximaal 3 edelsteen- en/of parelfiches van het bord. De fiches moeten in een ononderbroken horizontale, verticale of diagonale lijn liggen. Je mag ook 2 aangrenzende fiches of zelfs een enkel fiche nemen.

Deze actie mag niet gebruikt worden om een goudfiche te nemen.



Voorbeelden: Je mag alle groepen fiches nemen die groen omcirkeld zijn. Daarentegen mag je geen van de groepen fiches nemen die rood omcirkeld zijn: de verticale groep wordt onderbroken door een goudfiche en de horizontale groep heeft een leeg vakje.

Als je deze actie gebruikt om 3 fiches van dezelfde kleur of 2 parelfiches te nemen, mag je tegenstander 1 privilege-rol nemen.



• **Neem 1 goudfiche en reserveer 1 juweelkaart**

Je kunt deze actie niet uitvoeren als er geen goudfiches op het bord liggen of als je al 3 gereserveerde kaarten hebt.

Neem eerst 1 goudfiche naar keuze van het bord en voer één van deze acties uit:

Neem 1 juweelkaart naar keuze uit de piramide

OF

Trek de bovenste kaart van één van de 3 stapels (●; ●●; ●●●).

Je mag niet meer dan 3 gereserveerde kaarten in je bezit hebben. Houd je gereserveerde kaarten geheim voor je tegenstander (gedekt voor je neergelegd of in je hand). Je mag op elk moment je gereserveerde kaarten bekijken.

Deze actie is de enige manier om aan een goudfiche te komen. Gereserveerde kaarten hebben, net als kaarten in de piramide, geen effect totdat ze gekocht worden. Aan het einde van het spel krijg je geen strafpunten voor gereserveerde kaarten.

Als je een kaart uit de piramide reserveert, moet je deze vervangen door een nieuwe kaart uit de bijbehorende stapel opengedraaid in de piramide te leggen. Als de bijbehorende stapel leeg is, hoeft de kaart niet vervangen te worden.

• **Koop 1 juweelkaart**

Kies een kaart uit de piramide of uit je gereserveerde kaarten, betaal de kosten in fiches (zoals links onderaan de kaart staat weergegeven) en leg deze kaart open voor je neer. Goudfiches fungeren als joker en kunnen in plaats van alle edelsteen- of parelfiches gebruikt worden. **Plaats de gebruikte fiches terug in de zak.**

Zodra een juweelkaart gekocht is, kun je gebruik maken van de bijbehorende bonus(sen) zoals rechts bovenaan weergegeven. Elke bonus verlaagt de kosten van toekomstige kaarten.

Voorbeeld: door het kopen van de hiernaast afgebeelde kaart, worden de kosten van je toekomstige kaarten met 1 groen fiche verlaagd.

Sommige juweelkaarten hebben 2 bonussen en geven daarmee een korting van 2 fiches.



Het is mogelijk dat je voldoende bonussen hebt om de kosten van een kaart te verlagen tot 0 fiches. De kosten van een kaart kunnen echter nooit onder 0 uitkomen. Oftewel, het kopen van kaarten kan je nooit fiches opleveren.

Er zijn geen bonussen voor parels.

Leg de kaarten die je hebt gekocht voor je neer, gesorteerd op bonuskleur. Je mag de kaarten op elkaar leggen om ruimte te besparen. De bovenkant van de kaart (waar alle punten, kronen en bonussen staan) moet echter altijd zichtbaar blijven.






Voorbeeld: John heeft 6 bonussen (3 rode, 2 blauwe en 1 groene). Hij wil de witte kaart kopen die 3 blauwe, 5 rode, 3 zwarte en 1 parelfiche kost. Dankzij zijn bonussen heeft hij slechts 1 blauwe, 2 rode, 3 zwarte en 1 parelfiche nodig om de witte kaart te kopen. Hij plaatst de gebruikte fiches terug in de zak.

Als je een kaart uit de piramide koopt, moet je deze vervangen door een nieuwe kaart van de bijbehorende stapel opengedraaid in de piramide te leggen.

KAARTEIGENSCHAPPEN


Als de kaart die je zojuist gekocht hebt een eigenschap heeft, moet het effect direct uitgevoerd worden.

 : Speel direct na deze beurt een extra beurt.

 : Leg deze kaart op een andere juweelkaart met een bonus (zie rechts). Dankzij de  bonus word deze kaart beschouwd alsof deze dezelfde kleur heeft als de kaart waar deze bovenop ligt.

Als je geen kaart met een bonus hebt, kun je deze kaart niet kopen.

 : Neem 1 fiche van het bord in de overeenkomende kleur van deze kaart. Als er geen fiches meer van deze soort over zijn, heeft deze eigenschap geen effect.

 : Neem 1 privilege-rol. Als er geen rollen meer zijn, moet je er 1 van je tegenstander nemen.

 : Neem 1 edelsteen- of parelfiche van je tegenstander. Als je tegenstander geen fiches van deze soort heeft, heeft deze eigenschap geen effect. Je mag geen goudfiches van je tegenstander nemen.

KRONEN



Aan de bovenzijde van sommige juweelkaarten staan 1 of meerdere kronen weergegeven.

- Na ontvangst van je 3^e kroon neem je 1 van de beschikbare kroonkaarten en voer de bijbehorende eigenschap uit.
- Na ontvangst van je 6^e kroon neem je 1 van de beschikbare kroonkaarten en voer de bijbehorende eigenschap uit.

Een kroonkaart nemen geldt niet als een actie.

Leg jouw kroonkaarten naast jouw juweelkaarten.

Vereisten



Voorbeeld: Tijdens het kopen van de witte kaart ontvangt John zijn 3^e kroon. Nu mag hij één van de beschikbare kroonkaarten nemen. Deze kaart levert hem 1 privilege-rol en 2 prestige punten op.

EINDE VAN DE BEURT

Tel na het uitvoeren van je verplichte actie al je fiches (edelstenen, parels en goudstukken) bij elkaar op. Als je in totaal meer dan 10 fiches hebt, moet je fiches afleggen totdat het er 10 zijn. Kies welke fiches je wil afleggen en plaats deze terug in de zak. Controleer daarna of je één van de drie overwinningsvoorwaarden hebt behaald. Zo ja, dan win je het spel! Is dit niet het geval, dan is nu je tegenstander aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Als je aan het einde van je beurt aan één of meerdere van de overwinningsvoorwaarden hebt voldaan, eindigt het spel onmiddellijk.


1 Je wint als je 20 of meer prestige punten hebt!

2 Je wint als je 10 of meer kronen hebt!

3 Je wint als je 10 of meer prestige punten op kaarten van dezelfde kleur hebt! Een  kaart wordt beschouwd als dezelfde kleur van de groep kaarten waar deze onderdeel van is (zie voorbeeld rechts).



TER HERINNERING

- Wijs een willekeurige startspeler aan: de andere speler neemt 1 privilege-rol.
- Als je een privilege-rol moet nemen maar deze niet beschikbaar zijn, moet je er in plaats hiervan 1 van je tegenstander nemen.
- Goudfiches fungeren als jokers en kunnen in plaats van edelsteen- of parelfiches gebruikt worden.
- "Neem 1 goudfiche en reserveer 1 juweelkaart" is de enige manier om aan een goudfiche te komen.
- Je kunt de actie "Neem 1 goudfiche en reserveer 1 juweelkaart" niet uitvoeren als er geen goudfiches op het bord liggen of als je al 3 gereserveerde kaarten hebt.
- Aan het einde van het spel krijg je geen strafpunten voor gereserveerde kaarten.
- Als je geen kaart met een bonus hebt, kun je geen  kaart kopen.
- Tijdens een beurt mag je meer dan 10 fiches hebben, maar aan het einde van je beurt moet je alle extra fiches afleggen tot het er 10 zijn.
- Zodra je één of meerdere van de drie overwinningsvoorwaarden hebt behaald, eindigt het spel onmiddellijk en heb je gewonnen!

DAVIDE TOSELLO



De Italiaanse Davide Tosello is in 1978 geboren en is altijd gek geweest op tekenen. Dankzij vele verschillende samenwerkingsprojecten heeft hij de kans gehad om een geheel eigen stijl te creëren. Hierdoor is hij een van de meest vooraanstaande artiesten. Van schetsen tot tekenen en kleuren: alles krijgt zijn volledige aandacht. Hij is een echte perfectionist. Zijn stijl, verfrissend en modern, trok al snel de aandacht van de internationale markt. Hij stapte van de wereld van videogames over naar die van de bordspellen, en dit pakt hij uiterst professioneel aan. Hij heeft aan vele prestigieuze projecten gewerkt, zoals Orbis (SPACE Cowboys), Victorian Masterminds, Fairy Tale Inn en

Sheriff of Nottingham 2^e editie (CoolMiniOrNot).

Hij is de schrijver, cartoonist en inkleurder van de "BLUE in the Land of Dreams" trilogie, uitgegeven in Frankrijk door Éditions Glénat/Vent d'Ouest, vertaald en gedistribueerd in Italië in 2020 ("BLUE nella Terra dei Sogni" - Edizioni Star Comics). Wat hij doet als hij niet aan het werk is? Dat is simpel! Dan probeert hij te bepalen aan welke van de vele binnenkomende verhalen hij nog zou willen werken.

MARC ANDRÉ



Ik heb al sinds mijn vroege jeugd een passie voor spellen en heb het plezier van ontwerpen, of eigenlijk het aanpassen, van spellen op mijn veertiende ontdekt. Op deze manier kon ik het beste mijn creativiteit uiten. Het heeft echter meerdere decennia geduurd voordat ik me echt met spelontwerp ging bezighouden. Uiteindelijk ben ik na het succes van Splendor in 2014 pas een professionele spelontwerper geworden. Splendor Duel is de nieuwste toevoeging aan de Splendor-reeks, na de uitbreiding Cities of Splendor en Splendor Marvel. Omdat ik graag gebruik wilde maken van de ervaring van een andere ontwerper, met een specifieke voorkeur voor twee-spelersspellen, heb ik voor dit prachtige avontuur de hulp ingeschakeld van mijn vriend Bruno Cathala. Ik wil Bruno graag bedanken voor al zijn ideeën en zijn onaflatende enthousiasme. Ik wil ook graag François Doucet en Maxence Falempin van de SPACE Cowboys-studio bedanken voor hun aandacht en steun tijdens de ontwikkeling van Splendor Duel. En ten slotte ben ik dankbaar voor alle spelers over de hele wereld die hun passie en enthousiasme delen. Ik draag dit werk aan hen op.

BRUNO CATHALA



2002: Publicatie van mijn eerste spellen - Hé, dat waren spellen voor twee spelers!

2022: Publicatie van Splendor Duel (Bedankt voor de uitnodiging, Mare) - Hé, alweer een spel voor twee spelers!

20 jaar aan speelse creaties, twijfels en hoop, met slechts één doel: altijd mijn hart volgen. Werken aan HET spel dat ik op dat moment wil spelen en het dan met zoveel mogelijk mensen proberen te delen.

En dat heeft aardig goed uitgepakt (Mr. Jack, Shadows over Camelot, Cyclades, Five Tribes, Kingdomino en 7 Wonders Duel, om er een paar te noemen).

Distributie

Asmodee The Netherlands - Vossenbeemd 51
5705 CL Helmond - Nederland

Asmodee Belgium - Theodor Swartsstraat 3
3070 Kortenberg - België

Dit product is met de grootst mogelijke aandacht gemaakt. Mocht er onverhoopt toch een probleem zijn met het spel, neem dan contact op met de klantenservice van Asmodee via www.asmodee.com

Splendor Duel is uitgegeven door Asmodee Group - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - Frankrijk
© 2022 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.

Nederlandse vertaling: Kim Somborg & Stefan Meeuwssen

Bekijk het laatste nieuws over Splendor Duel en SPACE Cowboys op www.spacecowboys.fr,  SpaceCowboysFR,  [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) en  SpaceCowboys!