

# THE ▶ GREAT SPLIT ◀

## SPELREGELS

Welkom bij de meest exclusieve gala-avond van het jaar! De bekendste verzamelaars van luxeartikelen zijn al gearriveerd, klaar om onweerstaanbare aanbiedingen uit te wisselen... en elkaar te belazeren om de beste verzameling van allemaal te creëren. We wachten alleen nog op jou om te kunnen beginnen... The Great Split!

In *The Great Split* probeert iedere speler een zo waardevol mogelijke verzameling rijkdommen samen te stellen. Elke ronde **verdeelt** iedere speler zijn kaarten in **twee groepen**, doet hij die in zijn **portemonnee** en geeft hij die aan de speler links van hem. Op hetzelfde moment krijgt hij ook een portemonnee van de speler rechts van hem.

Krijg je een portemonnee, dan moet je **kieszen** welke van de twee groepen kaarten je wilt **houden** en welke je **teruggeeft**. Je krijgt dan ook je eigen portemonnee weer terug. Op die manier creëert iedere speler zijn **hand met**

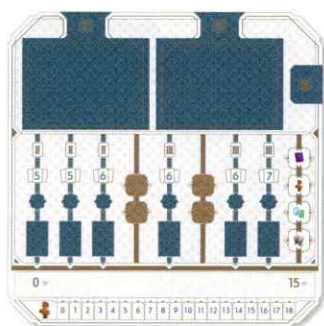
**kaarten** voor de ronde, de kaarten die hij van de speler rechts van hem heeft gekozen en de kaarten die hij van de speler links van hem heeft teruggekregen.

Iedere speler past nu de **functies** van zijn kaarten toe om edelstenen, goud, kunstwerken en boekwerken aan zijn verzameling toe te voegen. Elke soort levert tijdens het spel op een andere manier **prestigepunten** op, dus overweeg goed welke rijkdommen je verzamelt.

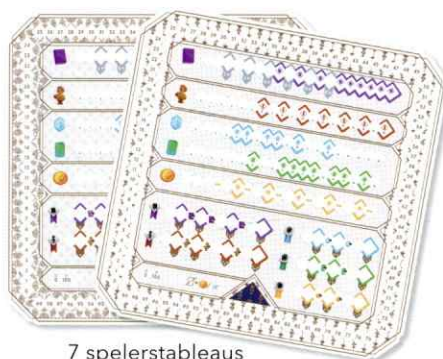
Maar dat is niet alles! Hoe meer rijkdommen van een soort je hebt, des te meer **contracten** bemachtig je, maar die zijn niets waard als je ze niet met **zegels** geldig maakt, dus zorg ervoor dat je ook die oppikt!

Na de puntentellingen aan het einde van de laatste ronde wint de speler met de **meeste prestigepunten**.

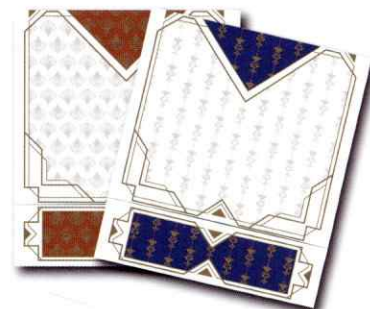
## ▶ SPEELMATERIAAL



1 speelbord



7 spelerstableaus



7 portemonnees



7 verdeelkaarten



29 middenkaarten  
van niveau I



21 middenkaarten  
van niveau II



21 middenkaarten  
van niveau III



7 karaktertegels



84 markeerstenen



1 rondenstein



1 marktschuiif



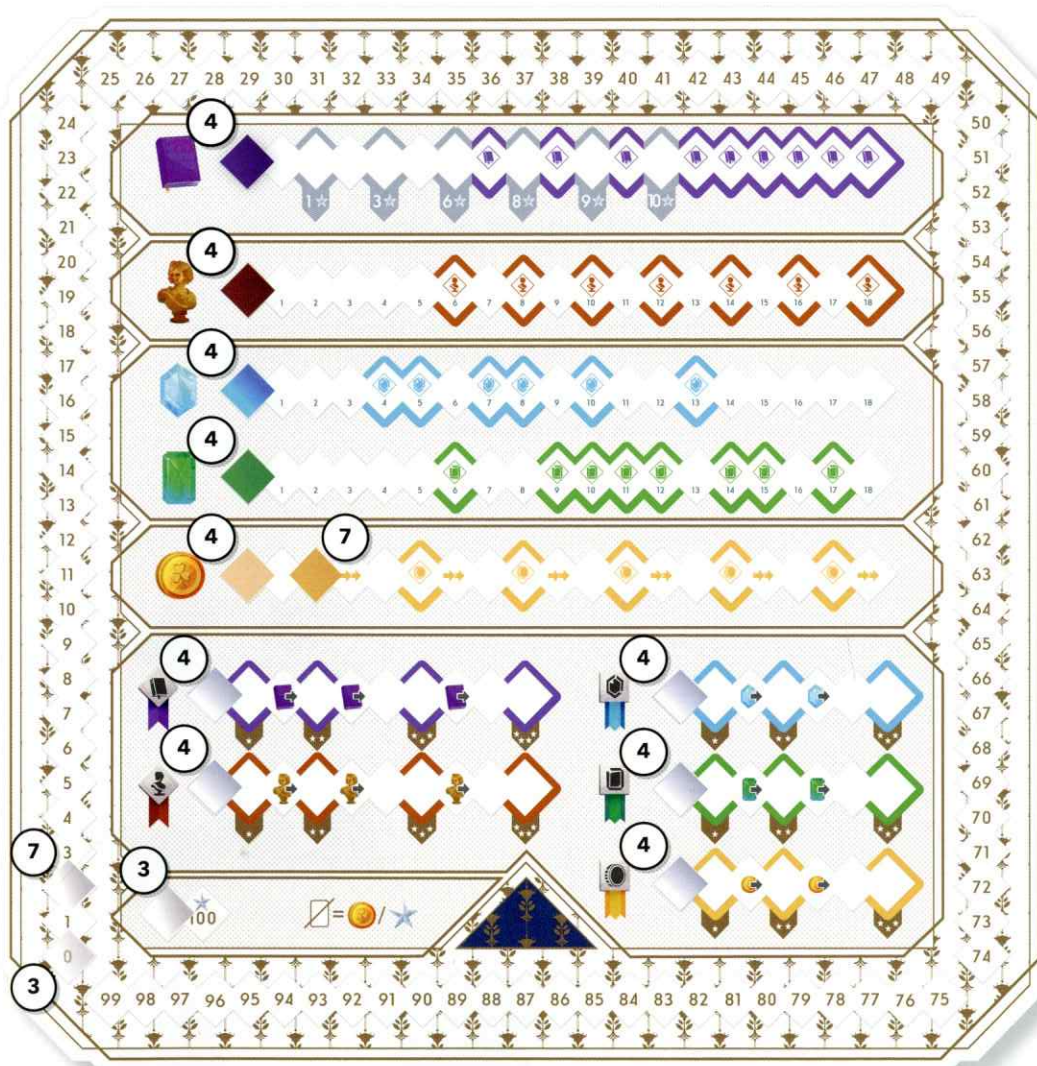
4 scorefiches



9 marktiches

# ▶ VOORBEREIDING

## SPELERSTABLEAU

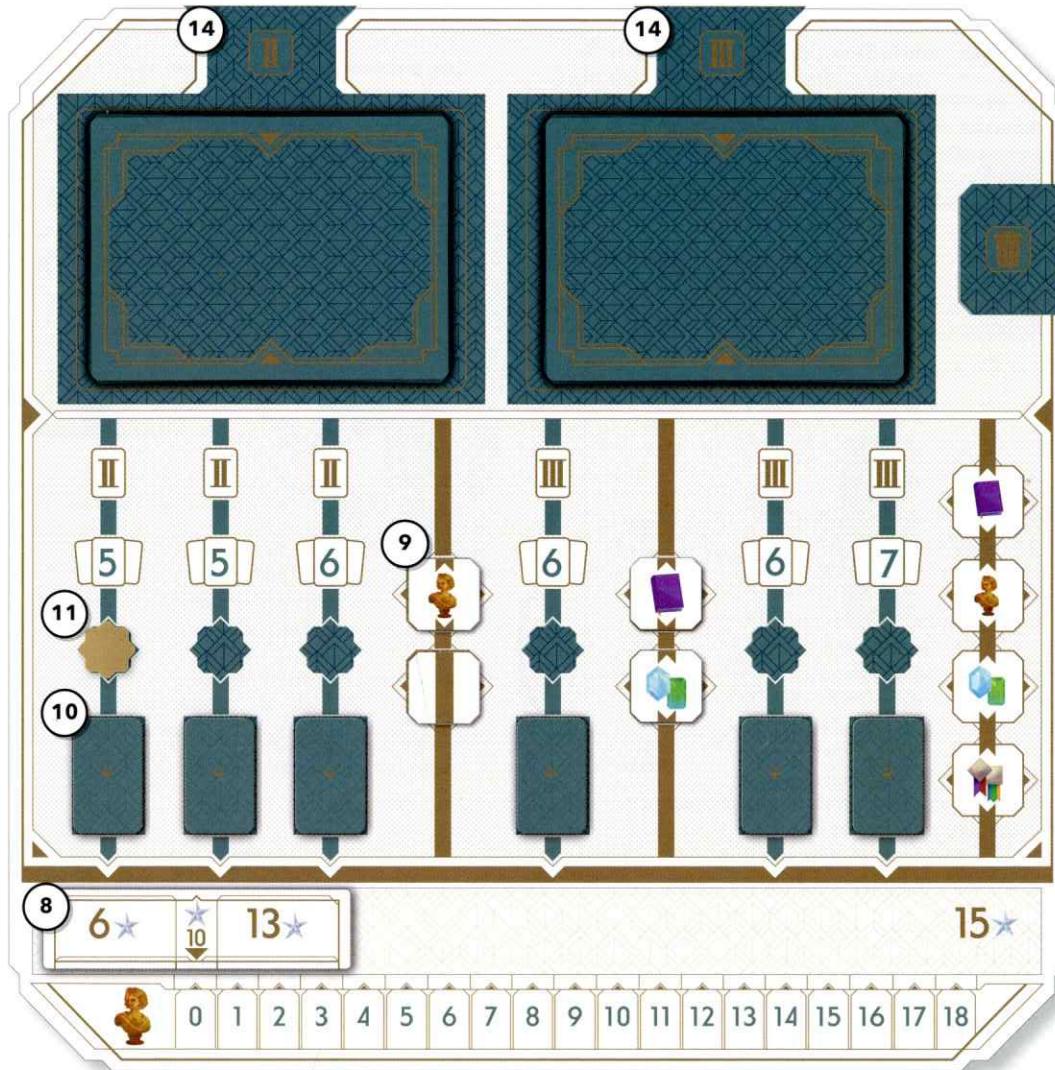


Hieronder beschrijven we de voorbereiding voor een spel met 3-7 spelers. Zie blz. 12 voor de aanpassingen en aanvullende spelregels voor een spel met 2 spelers.

1. Iedere speler krijgt een **spelerstableau**, dat hij voor zich neerlegt.
2. Iedere speler krijgt een **set markeerstenen** (2 witte, 5 zilverkleurige, 1 paarse, 1 bruine, 1 groene, 1 blauwe en 1 gele).
3. Iedere speler zet zijn **witte markeerstenen** in de "0"-velden van zijn prestigespoor en zijn +100-spoor.
4. Iedere speler zet zijn resterende **markeerstenen** in de meest linkse velden van de bijbehorende sporen op zijn spelerstableau.

5. Iedere speler neemt de **portemonnee** en de **verdeelkaart** van de op zijn spelerstableau aangegeven kleur.
6. Schud de **karaktertegels**. Iedere speler trekt er 1 en legt deze open naast zijn tableau. Doe overgebleven karaktertegels terug in de doos.
7. Een speler zet voor elk middelensymbool dat in de linkerbovenhoek van zijn karaktertegels staat de markeersteen op het betreffende spoor van zijn spelerstableau **1 veld vooruit**. Er kunnen ook **contractsymbolen** onderaan de tegel staan. Die zijn pas aan het einde van het spel van belang (zie blz. 10).

## SPEELBORD



8. Leg het **speelbord** midden op tafel. Leg de **marktschuif** erop, zodat de pijl naar veld 0 van de kunstmarkt wijst.
9. Schud de **scorefiches** en leg er willekeurig 1 open op elk van de daarvoor bedoelde velden van het speelbord.
10. Schud de **marktfiches**, trek er 6 en leg er 1 gedekt op elk van de daarvoor bedoelde velden van het speelbord. Doe de overige marktfiches zonder die te bekijken terug in de doos.
11. Zet de **rondensteen** op het eerste veld van het rondenspoor.
12. Sorteert de **middelenkaarten** op het aan de achterkant aangegeven niveau. Schud de 3 stapels apart.

13. Iedere speler trekt **4 kaarten** van de stapel van **niveau I**. Doe de resterende kaarten van niveau I zonder deze te bekijken terug in de doos.
14. Leg de gedekte stapels van **niveau II** en **niveau III** op de daarvoor bedoelde velden bovenaan het speelbord.
15. Wijs een speler als **spelleider** aan. Hij is verantwoordelijk voor het uitdelen van kaarten en het bijhouden van de voortgang van het spel.

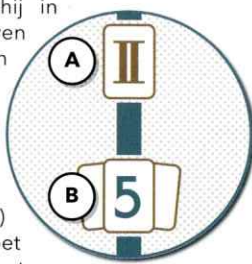
## ▶ SPELVERLOOP

The Great Split duurt **6 rondes**, die elk uit de volgende fasen bestaan:

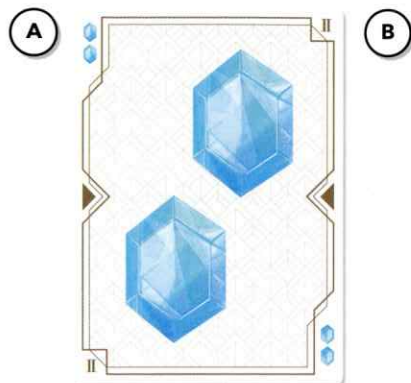
- **Uitdelen.** In deze fase **krijgt** iedere speler **1 kaart** van de gedekte stapel.
- **Verdelen.** In deze fase **verdeelt** iedere speler **zijn handkaarten** in 2 groepen en **ruilt** hij **kaarten** met de spelers links en rechts van hem.
- **Afhandelen.** In deze fase **verdient** iedere speler **rijkdommen** op basis van de kaarten in zijn hand na de fase "Verdelen". Hij houdt zijn totale waarde aan **prestige, boekwerken, kunstwerken, edelstenen, goud** en **zegels** op zijn spelerstableau bij.
- **Markt.** In deze fase kunnen de huidige waarden van **kunstwerken** stijgen.
- **Einde van een ronde.** In deze fase bereiden de spelers de volgende ronde voor. In sommige rondes vinden puntentellingen plaats.

### UITDELEN

De speelleider controleert welk niveau kaarten hij in de huidige ronde moet uitdelen (aangegeven op het speelbord boven de huidige positie van de rondenstein). Hij geeft dan iedere speler **1 middenkaart** van de gedekte stapel van het **betreffende niveau** (A). Eronder is ook de **handkaartenlimiet** (B) voor de huidige ronde aangegeven. Iedere speler controleert of zijn huidige aantal handkaarten (zonder zijn verdeelkaart) **groter is dan** deze waarde. Is dat het geval, dan moet hij middenkaarten **afleggen** totdat hij zoveel kaarten heeft als de handkaartenlimiet. Vorm een gedekte **aflegstapel** naast het vuilnisbaksymbool aan de rechterkant van het speelbord. Het is de taak van de speelleider om ervoor te zorgen dat **alle spelers** deze controle hebben uitgevoerd voordat ze naar de volgende fase overgaan.



**Opmerking:** ook als een speler minder kaarten dan de handkaartenlimiet heeft, krijgt hij in deze fase maar 1 kaart.



Het aantal rijkdommen dat een speler van een kaart krijgt hangt van de symbolen in het midden af. **Voorbeeld:** deze kaart levert 2 topazen op.

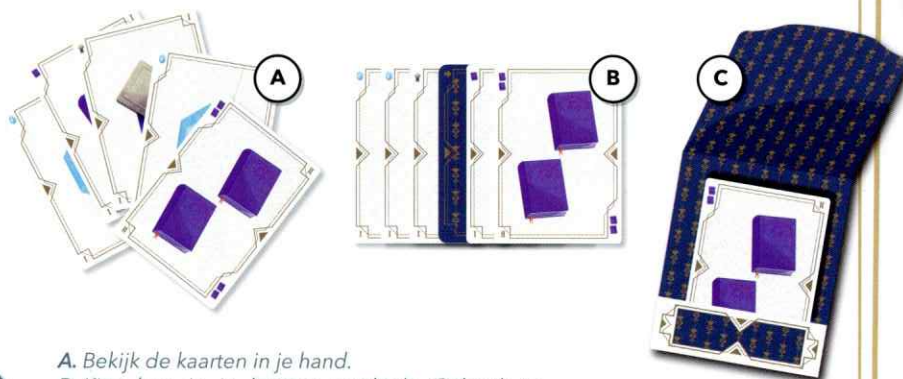
Deze informatie staat in de hoeken van de kaarten:

- A. Middelen
- B. Kaartniveau

### VERDELEN

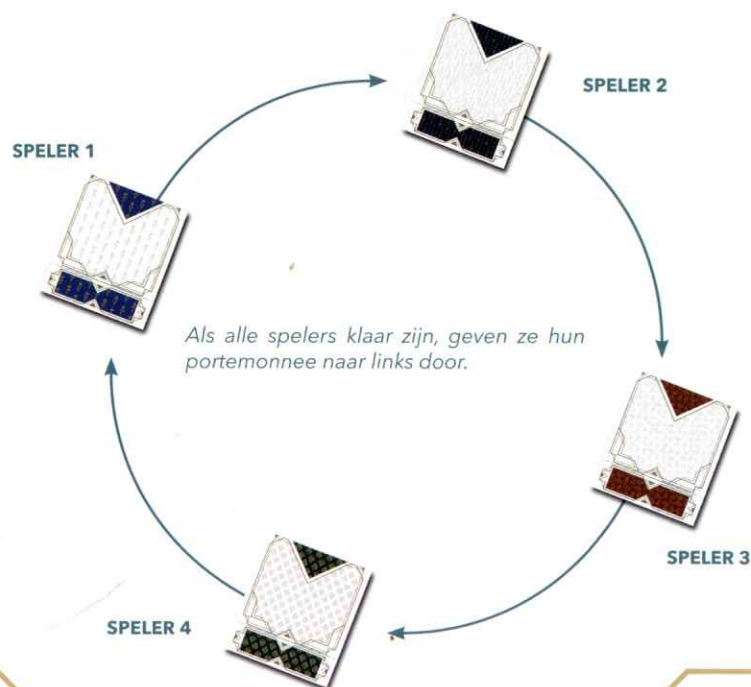
In deze fase voeren de spelers elke stap **simultaan** uit. Zorg ervoor dat iedereen klaar is voordat naar de volgende stap wordt overgegaan.

1. **Een verdeling maken.** Iedere speler bekijkt de kaarten in zijn hand en verdeelt die in **2 groepen** door zijn verdeelkaart ertussen te stoppen. De 2 groepen mogen een verschillend aantal kaarten bevatten. Hij doet de kaarten daarna in zijn portemonnee.



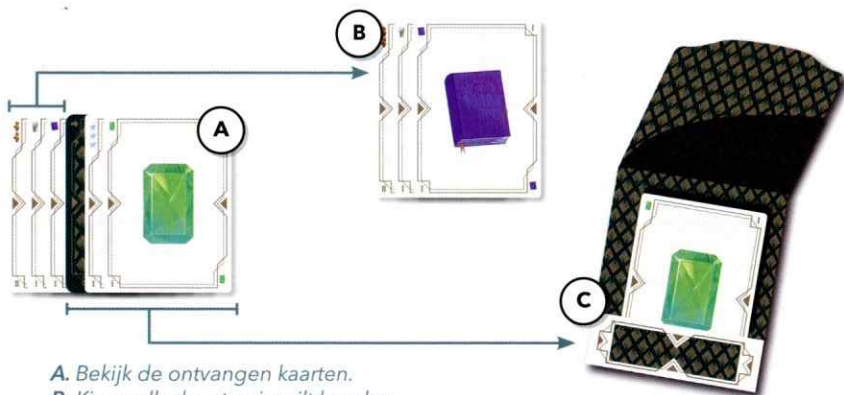
- A. Bekijk de kaarten in je hand.
- B. Kies hoe je je kaarten verdeelt. Gebruik je verdeelkaart om de 2 groepen te scheiden.
- C. Doe je kaarten in je portemonnee.

2. **Verdeling aanbieden.** Op het sein van de speelleider **geeft iedere speler zijn portemonnee** aan de speler links van hem. Tegelijkertijd **krijgt hij een portemonnee** van de speler rechts van hem.



3. **Keuze maken.** Iedere speler opent de portemonnee die hij heeft gekregen en **neemt de kaarten eruit** zonder de volgorde ervan te veranderen. Hij kiest dan welke groep van de verdeling hij **zelf wil nemen** en houdt die kaarten in zijn hand. Hij doet de niet gekozen groep samen met de verdeelkaart van de speler rechts van hem **terug in de portemonnee**.

**Opmerking:** zorg ervoor dat de 2 groepen kaarten tijdens het bekijken ervan niet door elkaar raken!



- A. Bekijk de ontvangen kaarten.  
B. Kies welke kaarten je wilt houden.  
C. Doe de andere groep en de verdeelkaart terug in de portemonnee.

4. **Portemonnee teruggeven.** Op het sein van de speelleider **geeft iedere speler zijn ontvangen portemonnee terug** aan de speler rechts van hem. Tegelijkertijd **krijgt hij zijn eigen portemonnee terug** van de speler links van hem. Hij voegt de teruggekregen kaarten bij de eerder gekozen kaarten: deze kaarten **speelt** hij deze ronde.



## HOE MAAK JE EEN GOEDE VERDELING?

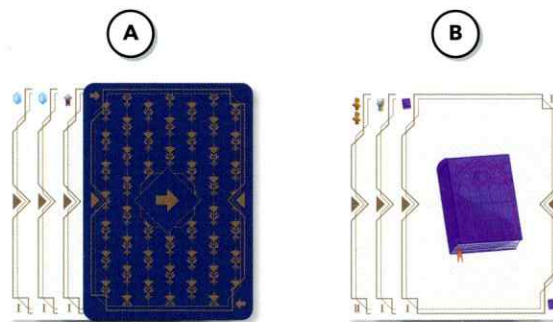
Afhankelijk van hoe de spelers hun verzamelingen opbouwen, hebben verschillende rijkdommen uiteenlopende waarden voor hen. Toon je beste oplichtersvaardigheden bij het maken van je verdeling en vorm een aanbod om je tegenstander te motiveren om te nemen wat jij wilt dat hij neemt... zodat hij het lekkerste deel van de buit krijgt!



Als de betere groep te duidelijk is, eindig je **ZEKER** met de slechtste helft!



Maak de keuze lastig: edelstenen of goud? Dwing je tegenstander iets interessants op te geven om te krijgen wat hij wil.



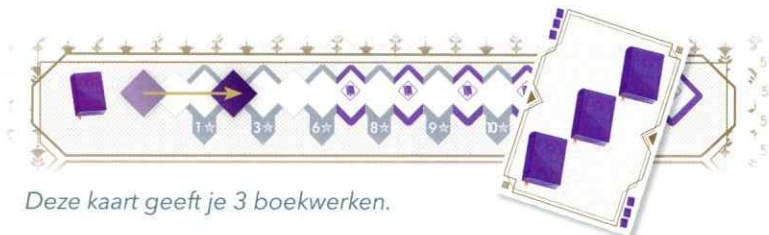
Voeg de kaarten die je samen met je verdeelkaart hebt teruggekregen (A) toe aan de kaarten die je uit het aanbod van je tegenstander hebt gekozen (B). Deze vormen je verdiensten deze ronde.

## AFHANDELEN

In deze fase voeren de spelers hun acties **simultaan** uit. Iedere speler neemt al zijn **middelenkaarten** en **verdeelkaart** in zijn hand en speelt deze **één voor één** voor zich en past de gevolgen ervan toe. Daarbij zou hij eventueel **bonuseffecten** kunnen activeren als gevolg van **speciale velden** (zie blz. 7).

## MIDDELENKAARTEN

Speelt een speler een **middelenkaart**, dan zet hij voor **elk middelensymbool** midden op de kaart (of in één van de hoeken) de markeersteen op het betreffende spoor van zijn spelerstabeau 1 veld vooruit.



Deze kaart geeft je 3 boekwerken.

Dit gaat voor de meeste middelen op (**prestige, boekwerken, kunstwerken, topazen, smaragden en goud**). Sommige kaarten tonen echter speciale **zegelsymbolen** die **niet** met een specifiek spoor **overeenkomen**. Die kunnen als **jokers** voor bepaalde groepen sporen worden gebruikt. Er zijn 3 soorten zegelsymbolen:



**Ruitzegels** en **vierkante zegels** komen elk met 1 van de 2 groepen zegelsporen onderaan een tableau overeen. De speler zet zijn markeersteen dan op een zegelspoot naar keuze dat bij de **betreffende groep** hoort 1 veld vooruit.



**Sterzegels** gelden als **jokers** voor elk zegel. De speler zet zijn markeersteen dan op **een zegelspoot naar keuze** 1 veld vooruit.

Toont een kaart **meer dan 1 zegelsymbool**, dan mag de speler de effecten ervan op hetzelfde spoot of op **verschillende sporen** toepassen.

**Opmerking:** elk zegelsymbool is aan een bepaald middel gerelateerd (zie het symbool in het zegelsymbool van het spoot). Dit is belangrijk voor het einde van het spel (zie blz. 10).

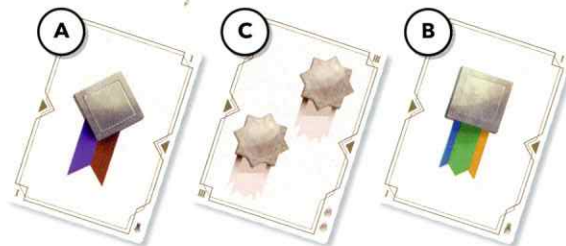
## VERDEELKAART

De verdeelkaart van een speler geldt in deze fase ook als een joker. Hij speelt deze ook voor zich en zet zijn markeersteen op een spoot naar keuze 1 veld vooruit (dat mag ook een zegelspoot zijn).



**Opmerking:** verdeelkaarten zijn erg nuttig! Soms ontbreken bepaalde middelenkaarten bij jou en je rechterbuurman. Je kunt je verdeelkaart dan gebruiken om die pech te compenseren!

## MIDDELENSYMBOLEN



Ruitzegels (met bruine/paarse linten) kunnen op de zegelsporen aan de linkerkant worden gebruikt (A). Vierkante zegels (met blauwe/groene/gele linten) kunnen op de zegelsporen aan de rechterkant worden gebruikt (B). Sterzegels (met-witte linten) kunnen (C) op alle zegelsporen worden gebruikt.

## KAARTEN VERKOPEN

Een speler mag er op elk moment tijdens de fase "Afhandelen" voor kiezen om een kaart te "verkopen" in plaats van de middelen ervan te nemen: hij speelt de kaart dan **gedekt**. Voor elke kaart die hij verkoopt **negeert hij de symbolen erop** en zet hij in plaats daarvan zijn markeersteen op het goudspoor of het prestigespoor **1 veld vooruit**.



**Opmerking:** kaarten verkopen voor goud of prestige is ook nuttig als je een middelenkaart hebt van een spoor waar je het einde al hebt bereikt.

**Opmerking:** leg een "verkochte" kaart niet af. Deze blijft voor de volgende ronde in je hand.

## SPECIALE VELDEN

### DIRECTE EFFECTEN

Gaat een speler op één van zijn sporen vooruit, dan zou hij nog meer stappen kunnen activeren als hij een **speciaal veld** bereikt.

**Op het goudspoor:** bereikt of passeert hij een veld met het **→→ dubbele pijl-symbool**, dan zet hij zijn markeersteen op één **ander** spoor naar keuze **direct 2 velden vooruit**. Het is **niet toegestaan** om deze bonusstappen over **verschillende sporen te verdelen**.

**Op de zegelsporen:** bereikt of passeert hij een veld met een **middelensymbool** (👤, 🏠, 🌿, 🍷, 🍷), dan zet hij zijn markeersteen op het **betreffende spoor direct 1 veld vooruit**.

### PUNTEFFECTEN

Sommige speciale velden activeren geen directe stappen, maar hebben andere effecten als bepaalde **puntentellingen** worden geactiveerd (zie blz. 9). Deze velden zijn met een **donker kader** gemarkeerd.



**Op het boekwerkenspoor:** sommige velden tonen een bepaalde **prestigewaarde**. Bij het bereiken of passeren ervan gebeurt er niets, maar ze tellen mee bij de **boekwerkenscore** (zie blz. 9) van de speler.

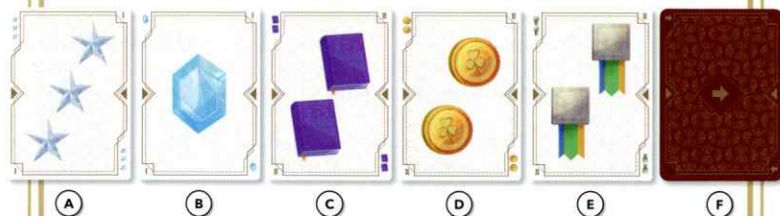


**Op veel sporen:** de boekwerken-, kunstwerken-, topazen-, smaragden- en goudsporen tonen in sommige velden ervan een **contractsymbool**. Bereikt of passeert een speler zo'n symbool, dan gebeurt er niets, maar ze tellen mee bij de **contractscore** van de speler aan het einde van het spel (zie blz. 10).



**Op de zegelsporen:** sommige velden tonen een aantal **sterren** in een **vaandel**. Bereikt of passeert een speler zo'n symbool, dan gebeurt er niets, maar ze tellen mee bij de **contractscore** van de speler aan het einde van het spel (zie blz. 10).

## VOORBEELD FASE "AFHANDELLEN"

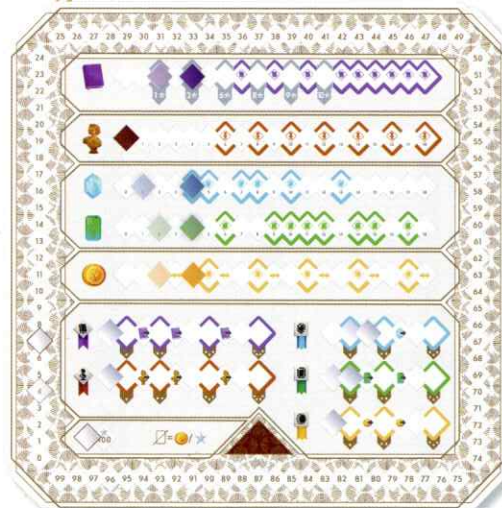


Leo heeft na de fase "Verdelen" 5 middelenkaarten en zijn verdeelkaart in zijn hand. Die speelt hij in de fase "Afhandelen".

Het spelen van kaart **A** geeft hem 3 stappen op het prestigespoor (wat hem direct 3 prestigepunten oplevert). Kaart **B** geeft hem 1 stap op het topazenspoor en kaart **C** geeft hem 2 stappen op zijn boekwerkenspoor.

Kaart **D** maakt het interessant: met de 2 stappen op het goudspoor passeert Leo een **→→-veld**, dat hem 2 gratis stappen op een spoor naar keuze (maar niet het goudspoor zelf) oplevert. Hij besluit deze op het smaragdenspoot te gebruiken.

Kaart **E** toont 2 vierkante zegelsymbolen. Elk ervan kan afzonderlijk worden gebruikt. Leo besteedt er 1 op zijn topazenzegelspoor, waarbij hij een **→-symbool** bereikt en dus ook direct 1 gratis stap op zijn topazenspoor zet. Hij besteedt het andere vierkante zegelsymbool op zijn smaragdenspoot. Daarbij bereikt hij een **speciaal veld**, dat pas aan het einde van het spel voordelen geeft bij de puntentelling.



Alleen kaart **F** is nog over: de verdeelkaart. Die mag elke ronde als joker worden gebruikt. Omdat er een edelstenentelling aankomt, besluit Leo om de stap van de verdeelkaart op het minst ontwikkelde edelstenenspoor te zetten.

## MARKT

In deze fase wordt de waarde van de **kunstmarkt** aangepast. Zodra alle spelers de fase "Afhandelen" hebben voltooid, draait de spelleider het **marktfiche** van de huidige ronde om. Dat toont een waarde **tussen 0 en 4**: De spelleider moet de **marktschuif** aan de onderkant van het speelbord het **betreffende aantal velden vooruitzetten**.

**Opmerking:** de pijl in het midden van de marktschuif moet altijd naar het getal wijzen dat overeenkomt met de optelsom van alle tot nu toe omgedraaide marktfiches.

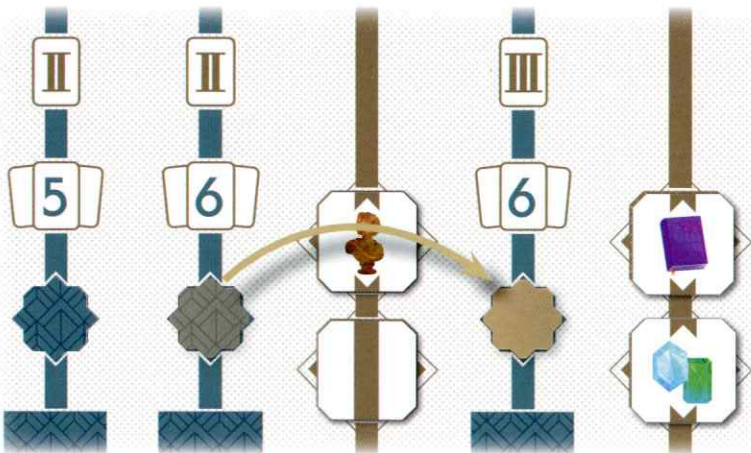
Als er een **kunstwerkentelling** plaatsvindt (zie blz. 9), bepaalt de positie van de marktschuif het aantal **prestigepunten** dat een speler voor zijn markeersteen op het **kunstwerkenspoor** krijgt.

## EINDE VAN EEN RONDE

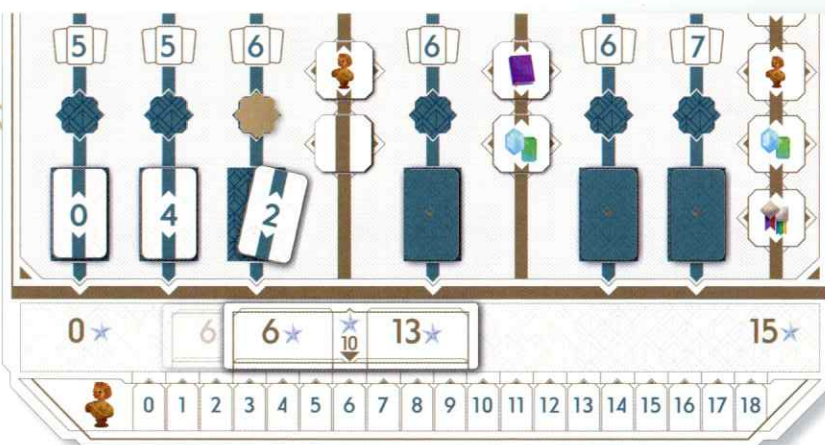
Na het aanpassen van de waarde van de kunstmarkt verplaatst de spelleider de **rondensteen** naar het volgende veld op het rondenspoor.

Er zijn **3 mogelijkheden**:

- De steen passeert **geen puntentellingslijn**: iedere speler neemt **alle kaarten** die hij deze ronde heeft gespeeld weer in zijn hand (**inclusief "verkochte" kaarten**) en **een nieuwe ronde begint**.
- De steen **passeert een puntentellingslijn**: er vindt een **tussentijdse telling** plaats (zie blz. 9). Voer deze **direct** uit, nog vóór de voorbereidingen voor het starten van een nieuwe ronde.
- De steen is **al op het laatste veld** van het rondenspoor en kan niet verplaatst worden: **het spel is voorbij**. Voer dan de procedures voor het **Einde van het spel** uit (zie blz. 9).



In het voorbeeld hierboven wordt uitsluitend de kunstwerkentelling geactiveerd als de rondensteen de puntentellingslijn passeert.



Het laatst omgedraaide marktfiche toont een 2. De marktschuif gaat 2 velden vooruit, waardoor de prestigewaarden van de kunstmarkt wijzigen.

## MARKTFICHES

Er is 1 marktfiche van waarde 0, 2 van waarde 1, 3 van waarde 2, 2 van waarde 3 en 1 van waarde 4.

Omdat er in een spel 6 marktfiches worden omgedraaid, is de laagste waarde die de pijl van de marktschuif kan bereiken 8 en de hoogste waarde 16.



## ► EINDE VAN HET SPEL

Het spel is voorbij als de laatste ronde is voltooid en de eindtelling is afgehandeld. De speler met de **meeste prestigepunten** wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

## ► PUNTEENTELLING

Er zijn 4 soorten puntentellingen: **boekwerken-, kunstwerken-, edelstenen- en contracttelling**. Al deze tellingen worden aan het **einde van de laatste ronde**, net vóór het einde van het spel, afgehandeld. Verder zijn er **tussentijdse tellingen** als de rondensteen aan het einde van een ronde een puntentellingslijn passeert (zie blz. 8). Dit gebeurt **na de 3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> ronde**.

Wordt een puntentellingslijn gepasseerd, dan geven de **2 scorefiches** op die lijn aan **welke puntentellingen direct** plaatsvinden. Er zijn 4 soorten scorefiches: 3 ervan activeren respectievelijk de **boekwerken-, kunstwerken- en edelstenentelling**. Het vierde is een "geen puntentelling"-fiche, dat **geen effect** heeft.

**Opmerking:** dat betekent dat 1 van de tussentijdse tellingen 2 soorten puntentellingen activeert en de andere maar 1.

Bereikt een speler het **einde van zijn prestigespoor** (99 punten) en krijgt hij nog meer prestigepunten, dan telt hij daarmee door, maar verplaatst hij zijn markeersteen op het **+100-spoor** naar het "100"-veld om aan te geven dat hij een ronde op het prestigespoor heeft voltooid.

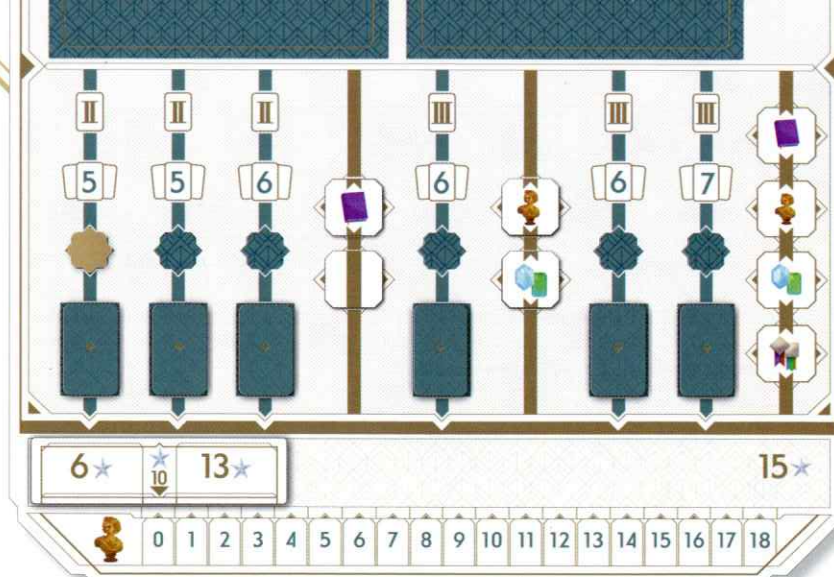
## BOEKWERKENTELLING

Sommigen zeggen dat kennis de meest waardevolle schat is. Als die kennis in de vorm van oude, zeldzame boeken wordt opgeslagen, is dat zeker waar.

Vindt er een **boekwerkentelling** plaats, dan kijkt iedere speler naar het **meest rechtse** veld met een prestigewaarde dat hij op zijn boekwerkenspoor heeft bereikt of gepasseerd. Hij krijgt zoveel prestigepunten **als de in het vaandel aangegeven waarde**.



Zou er op dit moment een boekwerkentelling plaatsvinden, dan krijg je 9 punten.



In het voorbeeld hierboven vindt na ronde 3 uitsluitend een boekwerkentelling plaats, terwijl na ronde 4 een kunstwerken- en een edelstenentelling worden afgehandeld. Na de laatste ronde vinden alle tellingen (plus een contracttelling) nogmaals plaats.

## KUNSTWERKENTELLING

De waarde van kunst stijgt in de loop der tijd en hoe meer kunstwerken je hebt, des te beter.

Vindt er een **kunstwerkentelling** plaats, dan moet iedere speler de **huidige positie** van de markeersteen op zijn **kunstwerkenspoor** met de positie van de **marktschuif** op het speelbord vergelijken. Hij krijgt zoveel prestigepunten **als de op de kunstmarkt aangegeven waarde behorend bij de betreffende positie van zijn markeersteen op het kunstwerkenspoor**.



In bovenstaand voorbeeld zou je 0 punten krijgen als je markeersteen op velden 0-2 van je kunstwerkenspoor ligt, 6 punten bij velden 3-5, 10 punten bij veld 6, 13 punten bij velden 7-9 en 15 punten bij velden 10 en verder.

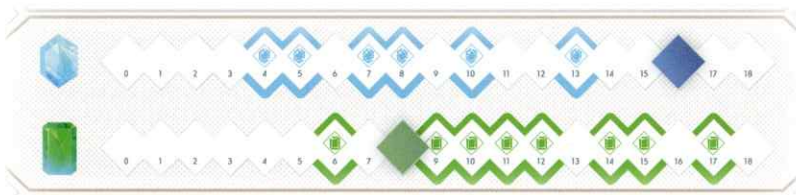


De huidige positie van de markeersteen op je kunstwerkenspoor is 9. Op basis van de marktschuif hierboven zou je 13 punten krijgen.

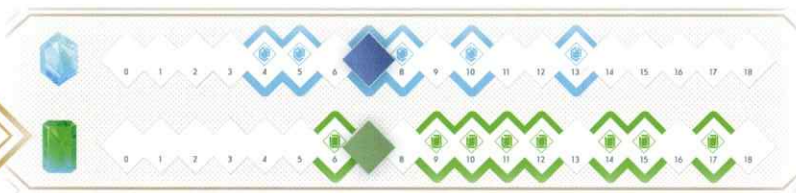
## EDELSTENENTELLING

Edelstenen zijn lastige business: hoe meer je van de ene soort hebt, des te meer wil je die van de andere soort. Zeldzame edelstenen zijn daardoor waardevoller voor je.

Vindt er een **edelstenentelling** plaats, dan krijgt iedere speler **tweemaal** zoveel prestigepunten **als de waarde van de markeersteen op zijn minst ontwikkelde edelstenenspoor**.



In bovenstaand voorbeeld heeft je minst ontwikkelde edelstenenspoor (smaragdenspoot) waarde 8. Bij een edelstenentelling zou je dus  $8 \times 2 = 16$  punten krijgen.



In dit voorbeeld heerst er een gelijke stand tussen de 2 edelstenensporen. Je krijgt in dat geval bij een edelstenentelling punten voor één ervan:  $7 \times 2 = 14$  punten.



## CONTRACTTELLING

Contracten en zegels zijn sterk aan elkaar verwant. Contracten verdien je via ontwikkeling op verschillende sporen, maar ze zijn niets waard als je geen zegels hebt die de geldigheid ervan bevestigen.

Na de laatste ronde vindt de **contracttelling** plaats. Iedere speler krijgt dan voor de **contractsymbolen** die hij bij een middel heeft verzameld punten op basis van de positie die hij op het **bijbehorende zegelspoor** (zie in het betreffende zegelsymbool) heeft bereikt.

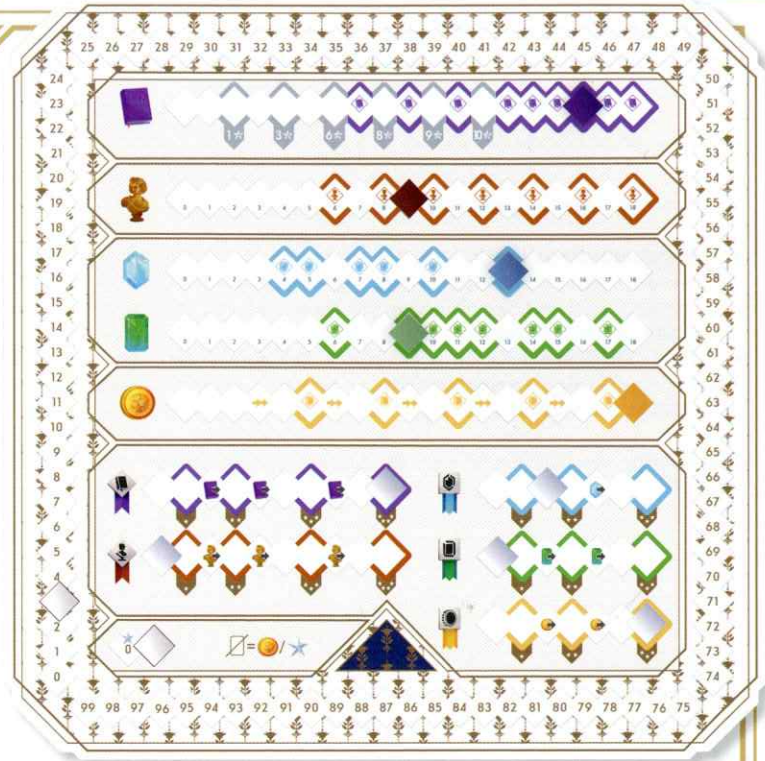
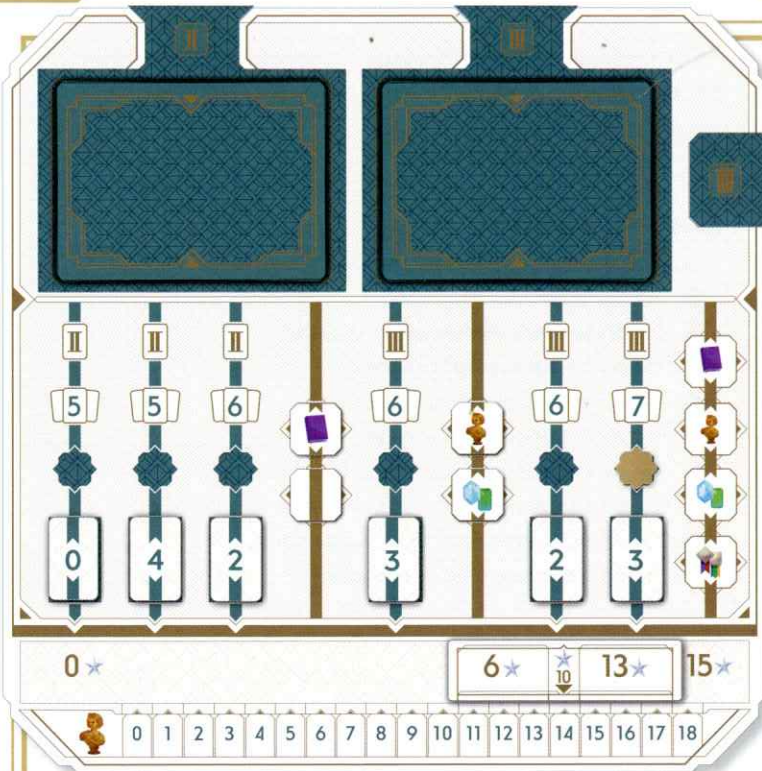
Iedere speler volgt voor elk middel (één voor één) de volgende procedure:

- Hij telt het aantal **contractsymbolen** dat hij op het betreffende **middelenspoor** heeft bereikt of gepasseerd.
- Hij telt daar eventuele **contractsymbolen** van het betreffende middel op zijn **karaktertegel** bij op.
- Hij krijgt voor elk van deze contractsymbolen zoveel **prestigepunten** als het **aantal ☆-symbolen** in het **meest rechtse vaandel** dat je op het betreffende zegelspoor hebt bereikt of gepasseerd.
- Hij gaat door naar het **volgende middelenspoor** en herhaalt bovenstaande stappen.



Je hebt 5 contracten op je boekwerkenspoor en 4 contracten op je kunstwerkenspoor. Van beide soorten heb je er ook 1 op je karaktertegel, dus in totaal heb je 6 boekwerken- en 5 kunstwerkencontracten.

Omdat je het einde van je boekwerkenzegelspoor hebt bereikt, is elk van je boekwerkencontracten 4 punten waard. Je krijgt dus  $6 \times 4 = 24$  punten. Op je kunstwerkenspoor ben je niet verder gekomen dan het vaandel met 2 stersymbolen. Dat betekent dat elk van je kunstwerkencontracten 2 punten waard is. Daar krijg je dus 10 punten voor.



## VOORBEELD EINDTELLING

Aan het einde van het spel worden de boekwerken-, kunstwerken- en edelstenentelling nogmaals afgehandeld. Je scoort 10 punten voor je boekwerken, maar de waarde van de markeerstenen op je kunstwerkenspoor is, gezien de positie van de marktschuif, te laag om daar punten voor te krijgen. Je smaragdenspoot is het minst ontwikkeld, dus voor de edelstenentelling krijg je  $9 \times 2 = 18$  punten. Tot nog toe dus 28 punten.

Nu volgt de contracttelling, waarbij je één voor één de middelen afgaat. Je hebt 7 contracten op je boekwerkenspoor plus 1 daarvan op je karaktertegel (8 totaal). Je hebt het einde van je boekwerkenzegelspoot bereikt, dus elk van je boekwerkencontracten is 4 punten waard:  $8 \times 4 = 32$  punten. Je hebt je niet op het kunstwerkenzegelspoot ontwikkeld, dus je 2 kunstwerkencontracten zijn niets waard.

Je hebt 6 topazencontracten, die elk 1 punt waard zijn en 2 smaragdencontracten, die niets waard zijn:  $6 \times 1 = 6$  punten. Je hebt wel het einde van het goudzegelspoot bereikt, waardoor je 7 goudcontracten (5 op het goudspoot en 2 op je karaktertegel) elk 3 punten waard zijn:  $7 \times 3 = 21$  punten.

Je hebt bij de eindtelling dus in totaal 87 punten verdiend. Omdat je bij de tussentijdse tellingen 16 punten hebt verdiend, bedraagt je eindscore 103 prestigepunten!



## ▶ EXTRA SPELREGELS BIJ 2 SPELERS

Pas in een spel met 2 spelers de volgende wijzigingen toe:

- **Vorbereiding:** leg in stap 13, nadat de spelleider 4 kaarten van niveau I aan iedere speler heeft gegeven, de resterende kaarten gedekt naast het speelbord in de buurt van de andere stapels (in plaats van in de doos).
- **Fase "Uitdelen":** als de spelleider **1 middenkaart** van de stapel van de **huidige ronde** geeft, moet hij ook 1 middenkaart van het **voorgaande niveau** geven.

**Opmerking:** de handlimiet van de spelers verandert niet, dus je zult waarschijnlijk meer kaarten dan gebruikelijk moeten afleggen.

**Voorbeeld:** geeft het speelbord aan dat je deze ronde kaarten van niveau III moet uitdelen, dan geef je daarnaast ook 1 kaart van niveau II aan iedere speler.



## LET OP JE BUREN

De spelbeleving van *The Great Split* wordt sterk beïnvloed door de spelers links en rechts van je. We raden aan om bij volgende spellen van plaats te wisselen, zodat je met andere burens speelt.



### SPEELBORD

- Kaartniveau in fase "Uitdelen"
- Handlimiet

### KAARTSYMBOLEN

- Ga op het prestigespoor vooruit
- Ga op het boekwerkenspoor vooruit
- Ga op het kunstwerkenspoor vooruit
- Ga op het topazenspoor vooruit
- Ga op het smaragdenspoor vooruit
- Ga op het goudspoor vooruit
- Ga op een ruitzegelspoor naar keuze vooruit
- Ga op een vierkant zegelspoor naar keuze vooruit
- Ga op een zegelspoor naar keuze vooruit
- Ga op een spoor naar keuze vooruit

### SPECIALE VELDEN (DIRECT)

- Ga direct 2 velden op 1 spoor naar keuze (maar niet het goudspoor) vooruit
- Ga direct 1 veld op het boekwerkenspoor vooruit
- Ga direct 1 veld op het kunstwerkenspoor vooruit
- Ga direct 1 veld op het topazenspoor vooruit
- Ga direct 1 veld op het smaragdenspoor vooruit
- Ga direct 1 veld op het goudspoor vooruit

### CONTRACTTELLING

- |                     |                  |
|---------------------|------------------|
| Boekwerkencontract  | Boekwerkenzegel  |
| Kunstwerkencontract | Kunstwerkenzegel |
| Topazencontract     | Topazenzegel     |
| Smaragdencontract   | Smaragdenzegel   |
| Goudcontract        | Goudzegel        |
- Prestigepunten die je bij een boekwerkentelling krijgt
- Prestigewaarde van elk contract bij de corresponderende contracttelling

© 2022-2023 Horrible Guild  
 Uitgever en distributeur:  
 999 Games b.v.  
 Postbus 60230  
 NL - 1320 AG Almere  
 www.999games.nl  
 Klantenservice:  
 0900 - 999 0000  
 999games.nl/klantenservice

**Auteurs:** Hjalmar Hach en Lorenzo Silva  
**Illustraties:** Weberson Santiago  
**Grafische vormgeving:** Noa Vassalli, Fábio Frencl  
**Vertaling en eindredactie:** 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.  
 Made in China

