Splendor™ Duel



Spielanleitung

10+ 2 30'

asmodee®

Als Oberhaupt einer Juweliersgilde kreierst du majestätische Schmuckstücke von höchster Qualität für Monarchen und andere einflussreiche Persönlichkeiten der Renaissance, um dein Prestige und deinen Reichtum zu steigern. Allerdings ist auch deine Konkurrenz sehr ehrgeizig und es ist an der Zeit, dein Können unter Beweis zu stellen!

SPIELMATERIAL

- **A** 1 Siegplättchen
- **B** 67 Juwelenkarten in 3 Stufen (●; ●●; ●●●)
- **C** 1 Beutel
- **D** 3 Privilegien (Schriftrollen)
- **E** 25 Chips: je 4 Edelsteine jeder Farbe (blau, weiß, grün, rot und schwarz), 2 Perlen und 3 Gold
- **F** 1 Spielplan
- **G** 4 Königliche Karten

SPIELVORBEREITUNG

1. Mischt die Juwelenkarten jeweils nach ihren Stufen sortiert und legt dann die drei Stapel verdeckt in eine Reihe übereinander, mit dem Stapel der Stufe-1-Karten unten.
2. Deckt 3 Stufe-3-Karten (●●●), 4 Stufe-2-Karten (●●) und 5 Stufe-1-Karten (●) auf, um eine Pyramide mit dem Siegplättchen als Spitze zu bilden.
3. Legt den Spielplan unter diese Pyramide und verteilt die 25 Chips zufällig darauf, angefangen auf dem Feld in der Mitte und dann entlang der aufgedruckten Linie.
4. Stellt die 3 Privilegien über den Spielplan.
5. Legt die 4 Königlichen Karten unter den Spielplan.
6. Wählt zufällig, wer von euch beginnt. **Die andere Person nimmt 1 Privileg und stellt es vor sich.**



SPIELÜBERSICHT

Ihr seid abwechselnd am Zug, bis jemand von euch eine der Siegbedingungen erfüllt.

Wenn du am Zug bist, nimmst du Chips vom Spielplan oder setzt deine bereits gesammelten Chips ein, um Juwelenkarten zu kaufen. Diese bringen dir Prestigepunkte und Kronen, die du für den Sieg benötigst, sowie besondere Fähigkeiten und Bonusse, die die Kosten für weitere Juwelenkarten senken.

Um zu gewinnen, musst du eine der drei Siegbedingungen erfüllen, die auf dem Siegplättchen abgebildet sind.

SPIELZUG

Wenn du am Zug bist, hast du zunächst die Möglichkeit, keine, eine oder beide der optionalen Aktionen (in der unten angegebenen Reihenfolge) auszuführen. Danach musst du eine Pflichtaktion ausführen.

Optionale Aktionen

1 - Setze Privilegien ein

Stelle 1 Privileg (oder auch mehrere) zurück an seinen Platz über dem Spielplan. Nimm für jedes zurückgestellte Privileg 1 Edelstein- oder Perlen-Chip deiner Wahl vom Spielplan. **Du darfst auf diese Weise keinen Gold-Chip nehmen.**

Deine Chips müssen für dein Gegenüber jederzeit sichtbar sein. Wir empfehlen, sie nach Farbe sortiert zu stapeln.

2 - Fülle den Spielplan auf

Falls der Beutel leer ist, kannst du diese Aktion nicht ausführen.
Mische die Chips im Beutel und fülle die leeren Felder auf dem Spielplan mit ihnen, angefangen auf dem Feld in der Mitte und dann entlang der aufgedruckten Linie, bis der Beutel leer ist. **Danach nimmt dein Gegenüber 1 Privileg.**



Wichtig: Falls du im Laufe der Partie ein Privileg nehmen musst, aber keins mehr über dem Spielplan steht, nimm 1 Privileg von deinem Gegenüber. Falls du bereits alle 3 Privilegien hast, passiert nichts.

Pflichtaktionen

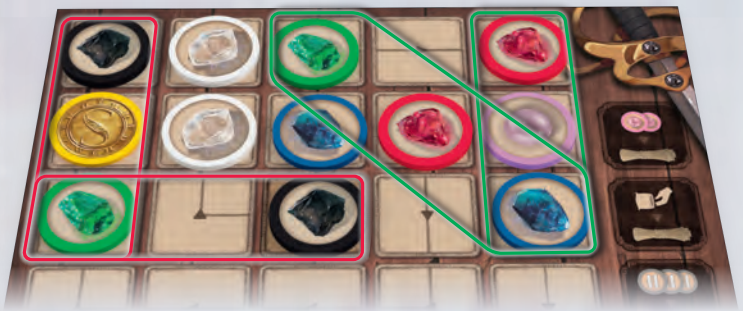
Du musst **genau eine der folgenden drei Aktionen** ausführen:

- Nimm bis zu 3 Chips
- Nimm 1 Gold-Chip und reserviere 1 Juwelenkarte
- Kaufe 1 Juwelenkarte

Sonderfall: Falls du keine der Pflichtaktionen ausführen kannst, musst du die optionale Aktion „Fülle den Spielplan auf“ ausführen, bevor du deine Pflichtaktion wählst.

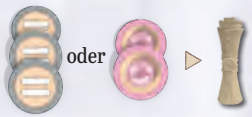
Nimm bis zu 3 Chips

Nimm bis zu 3 benachbarte Edelstein- oder Perlen-Chips vom Spielplan. Die Chips müssen in einer lückenlosen horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihe liegen. Du darfst auch nur 2 benachbarte Chips oder sogar einen einzelnen Chip nehmen. **Du darfst auf diese Weise keinen Gold-Chip nehmen.**



Beispiel: *Du darfst eine der grün markierten Reihen von Chips nehmen. Umgekehrt darfst du aber keine der rot markierten Reihen nehmen: Die vertikale Reihe wird von einem Gold-Chip unterbrochen, die horizontale Reihe von einem leeren Feld.*

Falls du durch diese Aktion **3 Edelstein-Chips derselben Farbe** oder 2 **Perlen-Chips** nimmst, nimmt dein Gegenüber 1 Privileg.



Nimm 1 Gold-Chip und reserviere 1 Juwelenkarte

Falls keine Gold-Chips auf dem Spielplan sind oder du bereits 3 Juwelenkarten reserviert hast, kannst du diese Aktion nicht ausführen.
Nimm zuerst 1 Gold-Chip deiner Wahl vom Spielplan. Dann musst du dich für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

Nimm 1 Juwelenkarte deiner Wahl aus der Pyramide
ODER
Ziehe die oberste Karte von einem der drei Stapel (●; ●●; ●●●).

Du darfst nicht mehr als 3 Juwelenkarten reservieren. Halte deine reservierten Karten vor deinem Gegenüber geheim (indem du sie entweder verdeckt vor dich legst oder auf die Hand nimmst). Du darfst dir deine reservierten Karten jederzeit ansehen.

Diese Aktion ist der einzige Weg, um an Gold-Chips zu gelangen. Reservierte Karten haben, genau wie die Karten in der Pyramide, keinen Effekt, bis du sie gekauft hast. Es gibt keine Strafe, falls du am Ende der Partie noch reservierte Karten hast.

Wenn du eine Karte aus der Pyramide reservierst, ersetzt du sie durch die oberste Karte des entsprechenden Stapels, die du offen in die Pyramide legst. Falls der entsprechende Stapel leer ist, wird die Karte nicht ersetzt.

Kaufe 1 Juwelenkarte

Wähle 1 Karte aus der Pyramide oder 1 deiner reservierten Karten und bezahle ihre Kosten (unten links auf der Karte) mit deinen gesammelten Chips. Lege sie dann offen vor dich. Gold-Chips sind Joker und können als Chip beliebiger Farbe eingesetzt werden. **Eingesetzte Chips legst du in den Beutel.**

Sobald du eine Juwelenkarte gekauft hast, gewährt sie dir einen Bonus oder Bonusse (oben rechts auf der Karte). Jeder Bonus entspricht dabei einem Chip derselben Farbe.
Beispiel: *Wenn du die rechts abgebildete Karte kaufst, werden alle zukünftigen Kartenkosten um 1 grünen Chip gesenkt.*



Manche Juwelenkarten haben 2 Bonusse und senken zukünftige Kartenkosten um 2 Chips. Manche Karten haben gar keinen Bonus, wodurch sie auch keine Kosten senken.

Mit genügend Bonussen ist es möglich, Juwelenkarten ohne einen einzigen Chip zu kaufen. Du kannst die Kosten einer Karte allerdings nicht unter 0 senken, also keine Chips erhalten, wenn du Karten kaufst.

Es gibt keine Perlen-Bonusse.

Ordne deine gekauften Karten in einer Reihe vor dir an, sortiert nach Bonusfarbe. Du kannst sie versetzt aufeinanderlegen, um Platz zu sparen, allerdings müssen die oberen Ränder der Karten (mit Prestigepunkten, Kronen und Bonussen) sichtbar bleiben.



Beispiel: *Julie hat 6 Bonusse (3 rote, 2 blaue und 1 grünen). Sie möchte die weiße Karte kaufen, die 3 blaue, 5 rote und 3 schwarze Edelstein-Chips sowie 1 Perlen-Chip kostet. Dank ihrer Bonusse muss sie für die Karte nur 1 blauen, 2 rote und 3 schwarze Edelstein-Chips sowie 1 Perlen-Chip bezahlen. Sie legt die eingesetzten Chips in den Beutel.*

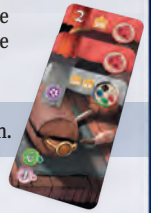
Wenn du eine Karte aus der Pyramide kaufst, ersetzt du sie durch die oberste Karte des entsprechenden Stapels, die du offen in die Pyramide legst. Falls der entsprechende Stapel leer ist, wird die Karte nicht ersetzt.

KARTENFÄHIGKEITEN

Falls deine gerade gekaufte Karte eine Fähigkeit hat, nutzt du sofort den Effekt.

: Führe direkt im Anschluss an diesen Zug einen weiteren aus.

: Lege diese Karte versetzt auf eine Juwelenkarte mit Bonus (siehe rechtes Beispiel). Der -Bonus dieser Karte nimmt die Bonusfarbe der darunter liegenden Karte an.



Falls du keine Karte mit Bonus hast, kannst du diese Karte nicht kaufen.

: Nimm 1 Chip vom Spielplan, der der Farbe dieser Karte entspricht. Falls kein solcher Chip vorhanden ist, ignoriere diesen Effekt.

: Nimm 1 Privileg. Falls keins mehr über dem Spielplan steht, nimm 1 Privileg von deinem Gegenüber.

: Nimm 1 Edelstein- oder Perlen-Chip deines Gegenübers. Falls dein Gegenüber keinen solchen Chip hat, ignoriere diesen Effekt. Du darfst keinen Gold-Chip nehmen.

KRONEN



Am oberen Rand mancher Juwelenkarten sind Kronen abgebildet.

- Sobald du deine 3. Krone gesammelt hast, nimmst du 1 der verfügbaren Königlichen Karten und setzt ihre Fähigkeit ein.
- Sobald du deine 6. Krone gesammelt hast, nimmst du 1 der verfügbaren Königlichen Karten und setzt ihre Fähigkeit ein.



Voraussetzung

Eine Königliche Karte zu nehmen ist keine Aktion.
Lege deine Königlichen Karten neben deine Juwelenkarten.



Beispiel: *Indem Julie die weiße Karte kauft, sammelt sie auch ihre 3. Krone. Sie nimmt eine der verfügbaren Königlichen Karten, die ihr 1 Privileg sowie 2 Prestigepunkte gewährt.*

ENDE DES SPIELZUGS

Nachdem du deine Pflichtaktion ausgeführt hast, zählst du deine Chips (Edelstein-, Perlen- und Gold-Chips). Während deines Zugs darfst du insgesamt mehr als 10 Chips haben, aber falls es am Ende des Zugs immer noch mehr als 10 sind, musst du alle überzähligen Chips abgeben. Wähle aus, welche du abgeben möchtest, und lege sie in den Beutel.

Zuletzt überprüfst du, ob du eine der drei Siegbedingungen erfüllst. Falls ja, hast du gewonnen! Falls nicht, ist dein Gegenüber am Zug.

SIEGBEDINGUNGEN

Falls du am Ende deines Zugs mindestens eine der Siegbedingungen erfüllst, gewinnst du die Partie sofort. Dazu musst du:



1. 20 oder mehr Prestigepunkte haben,
2. 10 oder mehr Kronen haben oder
3. 10 oder mehr Prestigepunkte auf Karten derselben Bonusfarbe haben.
   Eine Karte mit -Bonus wird als Karte derselben Farbe wie die sie umgebenden Karten gezählt (siehe rechtes Beispiel). Karten ohne Bonus werden bei dieser Siegbedingung nicht berücksichtigt.

ZUR ERINNERUNG

- Wählt zufällig, wer von euch beginnt. Die andere Person nimmt 1 Privileg.
- Falls du 1 Privileg nehmen musst, aber keins mehr über dem Spielplan steht, nimm 1 Privileg von deinem Gegenüber.
- Gold-Chips sind Joker und können als Chip beliebiger Farbe eingesetzt werden.
- Die Aktion „Nimm 1 Gold-Chip und reserviere 1 Juwelenkarte“ ist der einzige Weg, um an Gold-Chips zu gelangen.
- Du kannst „Nimm 1 Gold-Chip und reserviere 1 Juwelenkarte“ nicht ausführen, falls keine Gold-Chips auf dem Spielplan sind oder du bereits 3 Juwelenkarten reserviert hast.
- Es gibt keine Strafe, falls du am Ende der Partie noch reservierte Karten hast.
- Falls du noch keine andere Karte mit Bonus hast, kannst du keine Karte mit -Bonus kaufen.
- Während deines Zugs darfst du mehr als 10 Chips haben, aber am Ende des Zugs musst du überzählige Chips abgeben.
- Falls du am Ende deines Zugs mindestens eine der Siegbedingungen erfüllst, gewinnst du die Partie sofort.

DAVIDE TOSELLO



Der 1978 geborene Italiener hat sich schon immer für das Zeichnen interessiert. Verschiedene Kollaborationen gaben ihm die Möglichkeit, sich zu einem vollendeten Künstler mit einem sehr präzisen Stil zu entwickeln. Vom Skizzieren über das Zeichnen bis hin zur Farbgebung – er ist ein Perfektionist und vernachlässigt keinen Aspekt seiner Arbeit. Sein frischer und moderner Stil hat schnell die Aufmerksamkeit des internationalen Markts auf sich gezogen. Er wechselte von der Welt der Videospiele in die der Brettspiele, in welcher er größte Professionalität an den Tag legte. Mittlerweile hat er an vielen renommierten Projekten mitgearbeitet, darunter *Orbis*, *Victorian Masterminds*, *Fairy Tale Inn* und *Sheriff of Nottingham: 2nd Edition*.
Er ist der Autor, Zeichner und Kolorist der Comic-Trilogie *BLUE au pays des songes* (Blue im Land der Träume), die in Frankreich von Éditions Glénat/Vent d'Ouest herausgegeben und dann 2020 ins Italienische übersetzt wurde. Man kann sich nur fragen, was Davide Tosello macht, wenn er mal nicht arbeitet. Ganz einfach! Er versucht, die 1001 Geschichten zu ordnen, die er gerne ausarbeiten würde.

MARC ANDRÉ



Seit meiner frühesten Kindheit begeistere ich mich für Spiele und habe mit 14 Jahren meine Leidenschaft für das Entwerfen von bzw. das Experimentieren mit Spielen entdeckt. Für mich war das der beste Weg, meiner Kreativität freien Lauf zu lassen. Es hat allerdings mehrere Jahrzehnte gedauert, bis ich wirklich in die Spieleentwicklung eingestiegen bin. Letztlich wurde ich 2014 durch den Erfolg von *Splendor* zum professionellen Spieleautor. *Splendor Duel* ist nach der Erweiterung *Die Städte von Splendor* und *Splendor Marvel* die neueste Ergänzung der *Splendor*-Reihe. Um von der Erfahrung eines weiteren Spieleautors zu profitieren, der Zwei-Spieler-Spiele besonders gern mag, habe ich meinen Freund Bruno Cathala dazu eingeladen, mich bei diesem wunderbaren Abenteuer zu begleiten. Ich bedanke mich bei Bruno für seine Ideen und seinen unermüdlichen Enthusiasmus. Ich bedanke mich auch bei François Doucet und Maxence Falempin von den SPACE Cowboys für ihre Aufmerksamkeit und ihre Unterstützung während der Entwicklung von *Splendor Duel*. Und schließlich danke ich euch, die ihr eure Leidenschaft für Spiele voller Freude miteinander teilt. Euch allen widme ich dieses Spiel.

BRUNO CATHALA



2002: Veröffentlichung meiner ersten Spiele – Hey, das waren Zwei-Spieler-Spiele!
2022: Veröffentlichung von *Splendor Duel* (Vielen Dank, Marc, für die Einladung) – Hey, noch ein Zwei-Spieler-Spiel!
Ich habe 20 Jahre voller spielerischer Kreationen, Zweifel und Hoffnungen hinter mir, stets geleitet von einem einzigen Motiv: Immer meinen Wünschen und meiner Leidenschaft zu folgen. Immer an DEM Spiel zu arbeiten, das ich gerade selbst spielen will, und es dann mit so vielen Menschen wie möglich zu teilen.
Und es ist gar nicht so schlecht für mich gelaufen! (Um nur einige meiner Spiele zu nennen: *Mr. Jack*, *Schatten über Camelot*, *Cyclades*, *Five Tribes*, *Kingdomino* und *7 Wonders Duel*.)

KONTAKTINFORMATION

Dieses Spiel wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt und produziert. Sollte dennoch ein Teil fehlen oder beschädigt sein, wende dich bitte an den Asmodee-Ersatzteilservice unter der Adresse: https://kundenservice.asmodee.de

Wir werden uns schnellstmöglich um das Problem kümmern.

© 2025 SPACE COWBOYS. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Erfahrt mehr über *Splendor Duel* und die SPACE Cowboys auf www.spacecowboys-games.com, SpaceCowboysFR und space_cowboys_officiel.

Veröffentlicht von SPACE Cowboys - Asmodee Group SAS:
18, rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – Frankreich
www.asmodee.com

Deutsche Ausgabe - Asmodee Germany:
Sebastian Klinge, Vanessa Löhr, Marvin Pietsch, Jessica Ullrich

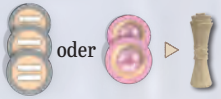
SPIELHILFE

1 - Bis zu 2 optionale Aktionen



- Setze Privilegien ein: Nimm 1 Edelstein- oder Perlen-Chip pro Privileg.
- Fülle den Spielplan auf. Dein Gegenüber nimmt 1 Privileg.

2 - Genau 1 Pflichtaktion



- Nimm bis zu 3 benachbarte Edelstein- oder Perlen-Chips in einer lückenlosen horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihe. Falls 3 Chips dieselbe Farbe haben oder 2 Perlen-Chips dabei sind, nimmt dein Gegenüber 1 Privileg.
- Nimm 1 Gold-Chip und reserviere 1 Juwelenkarte. Falls keine Gold-Chips auf dem Spielplan sind oder du 3 Karten reserviert hast, kannst du diese Aktion nicht ausführen.
- Kaufe 1 Karte aus der Pyramide oder 1 reservierte Karte und bezahle die Kosten, abzüglich deiner Bonusse.

3 - Setze die Fähigkeit deiner gerade gekauften Karte ein, falls sie eine hat.

- Führe einen weiteren Zug aus.
- Nimm 1 Chip vom Spielplan, der der Farbe dieser Karte entspricht.
- Der Bonus nimmt die Bonusfarbe der darunter liegenden Karte an.
- Nimm 1 Privileg.
- Nimm 1 Edelstein- oder Perlen- Chip deines Gegenübers.

4 - 3. oder 6. Krone:

Nimm 1 Königliche Karte.

5 - Mehr als 10 Chips:

Gib alle überzähligen Chips ab.

6 - Prüfung der Siegbedingungen:

- 20 Prestigepunkte **ODER**
- 10 Kronen **ODER**
- 10 Prestigepunkte auf Karten derselben Bonusfarbe

Probiert sie aus auf boardgame arena



Jetzt scannen & Vorteile sichern

My asmodee players only*

*Für Spielefans

SPACE Cowboys

www.spacecowboys-games.com