

THE GREAT SPLIT

Willkommen zur exklusivsten Gala des Jahres! Die renommiertesten Kunstsammler warten schon gespannt auf verlockende Angebote ... und darauf, die anderen über den Tisch zu ziehen. Wer wird die prestigeträchtigste Sammlung des Jahrhunderts zusammenstellen? **The Great Split** wird es entscheiden. Wir haben nur noch auf euch gewartet, um endlich loszulegen!

In **The Great Split** (Das Große Aufteilen) ist es euer Ziel, die prächtigste Sammlung an Reichtümern aufzubauen. In jeder Runde **teilt** ihr eure Handkarten durch eine Trennkarte in **zwei Teile** auf, legt alles in einen Umschlag und gebt diesen nach links weiter. Gleichzeitig erhaltet ihr von rechts den **Umschlag** eures Sitznachbarn.

Sobald ihr einen Umschlag erhaltet, müsst ihr **entscheiden** welchen Kartenteil ihr **behaltet** und welchen ihr **zurückgibt**. So erhaltet ihr auch eure Umschläge

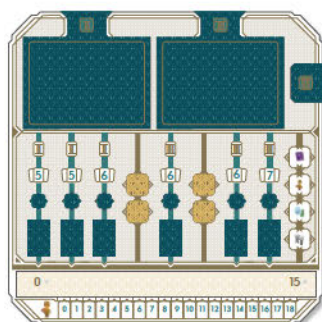
wieder zurück. Die Karten, die ihr von rechts behaltet, und die, die ihr von links wiederbekommt, bilden eure **Kartenhand** für die Runde.

Wendet die **Effekte** eurer Karten an, um eurer Sammlung Juwelen, Gold, Kunstwerke und Bücher hinzuzufügen. Jede Art von Reichtümern bringt euch auf ihre besondere Weise **Prestigepunkte**, was ihr beim Zusammenstellen eurer Sammlung im Blick behalten solltet.

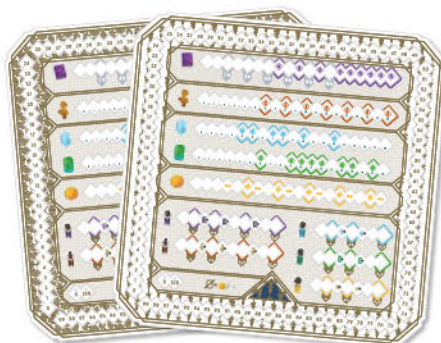
Doch das ist nicht alles! Je mehr Reichtümer einer Sorte ihr habt, desto mehr **Aufträge** erhaltet ihr. Doch ohne **Siegel** sind sie nichts wert, also vergesst nicht, im Lauf der Partie genügend zu sammeln!

Wer nach der letzten Wertung die **meisten Prestigepunkte** hat, gewinnt das Spiel.

► SPIELMATERIAL



1 Spielbrett



7 persönliche Tableaus



7 Umschläge



7 Trennkarten



29 Stufe I Ressourcen



21 Stufe II Ressourcen



21 Stufe III Ressourcen



7 Charaktere



84 Ressourcenwürfel



1 Rundenzähler



1 Marktschieber



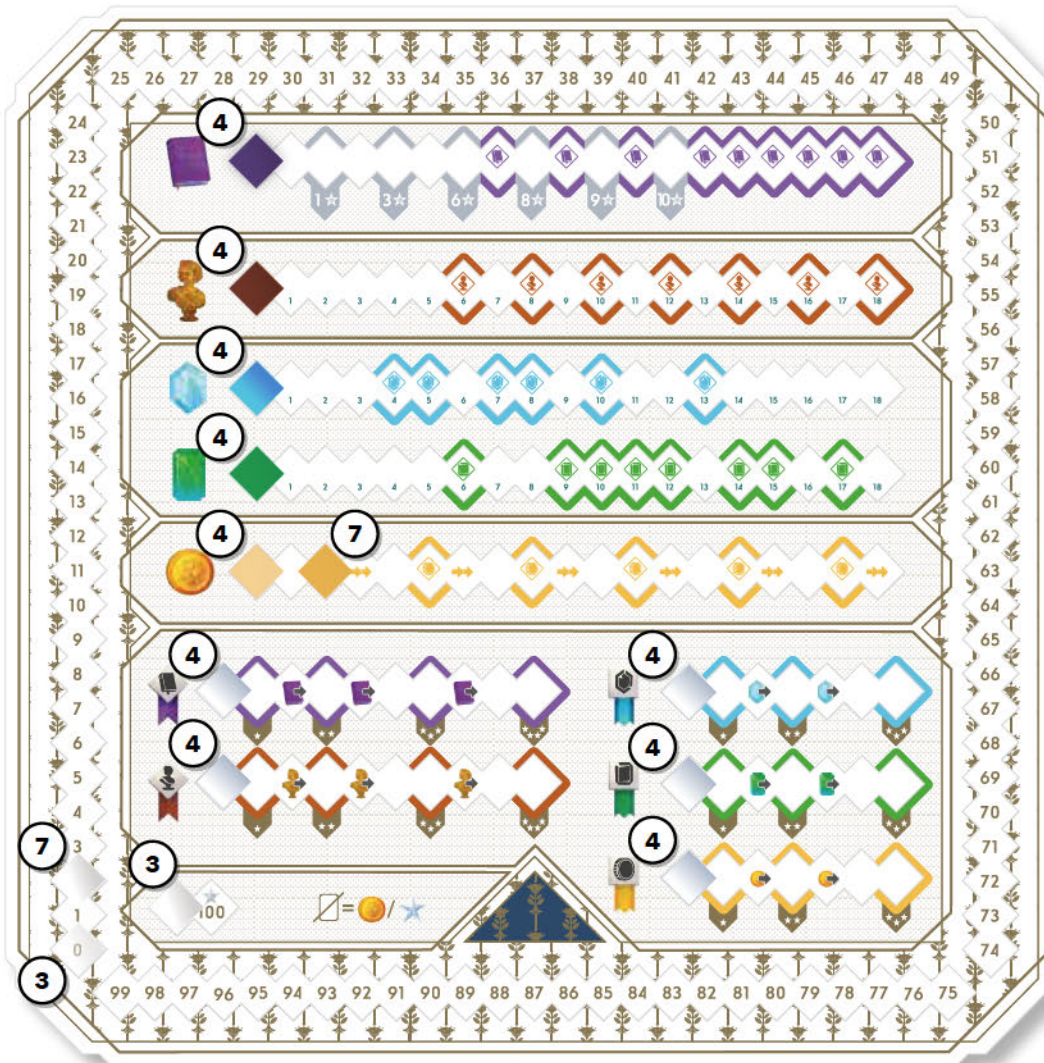
4 Wertungsplättchen



9 Marktplättchen

► SPIELAUFBAU

PERSÖNLICHE TABLEAUS

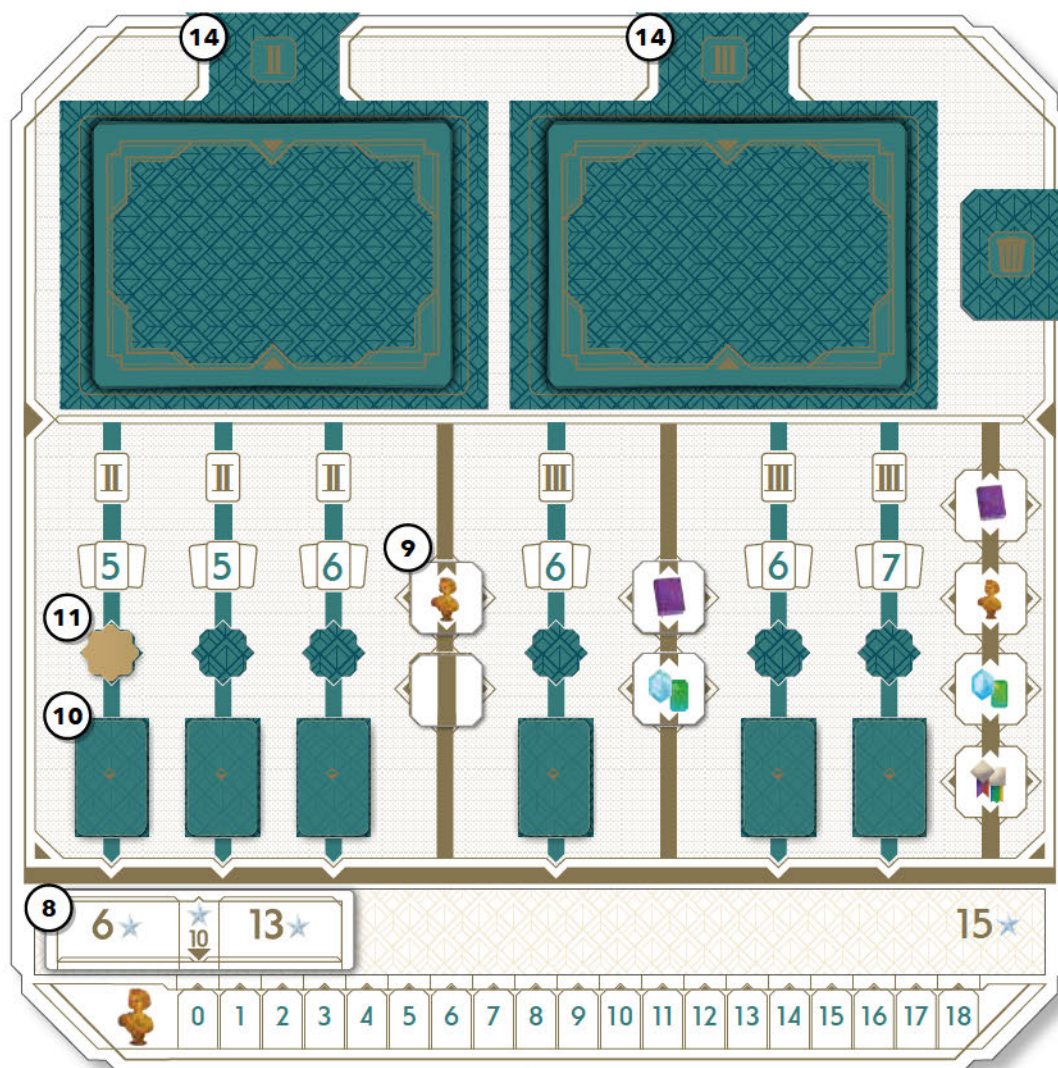


Dieser Aufbau ist für Partien für 3-7 Personen. Für das Spiel zu zweit müsst ihr einige kleine Änderungen vornehmen und zusätzliche Regeln beachten (siehe S. 12).

1. Nehmt euch alle je 1 **persönliches Tableau** und legt es vor euch ab.
2. Nehmt euch alle je folgende **Ressourcenwürfel**: 2× weiß, 5× silber, 1× lila, 1× braun, 1× blau, 1× grün und 1× gelb.
3. Platziert eure **weißen Ressourcenwürfel** auf dem Feld „0“ eurer Prestigeleiste und dem Feld „0“ der +100-Marke.
4. Platziert alle anderen **Ressourcenwürfel** auf dem ersten Feld ihrer entsprechenden Leisten wie in der Abbildung oben gezeigt.

5. Nehmt euch den **Umschlag** und die **Trennkarte**, die zu eurem persönlichen Tableau passen.
6. Mischt die **Charaktere** und teilt an alle je 1 aus. Platziert euren Charakter neben eurem Tableau. Legt nicht genutzte Charaktere in die Schachtel zurück.
7. **Rückt** je Ressourcensymbol links oben auf eurem Charakter **1 Feld** auf der entsprechenden Ressourcenleiste eures Tableaus **vor**. Einige Charaktere zeigen auch **Auftragssymbole** (unten), welche bei der Auftragswertung am Ende der Partie eine Rolle spielen (siehe S. 10).

GEMEINSAMER BEREICH



8. Legt das **Spielbrett** in die Tischmitte. Platziert darauf den **Marktschieber** so, dass er mit dem Pfeil auf das Feld „0“ des Kunstmarkts zeigt.
9. Mischt die **Wertungsplättchen** und legt zufällig je 1 offen auf die entsprechenden Felder des Spielbretts.
10. Mischt die **Marktplättchen**, zieht zufällig 6 davon und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder des Spielbretts. Legt die übrigen Marktplättchen in die Schachtel zurück, ohne sie anzusehen.

11. Platziert den **Rundenzähler** auf dem 1. Feld der Rundenleiste.
12. Teilt die **Ressourcenkarten** entsprechend ihrer Stufen in 3 Stapel auf. Mischt jeden der Stapel.
13. Teilt allen je **4 Karten** vom Stapel der **Stufe I** aus. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
14. Platziert die Kartenstapel der **Stufe II** und **Stufe III** verdeckt auf den entsprechenden Feldern des Spielbretts.
15. Ernennet 1 von euch zum **Vorstand der Gala**. Der Vorstand teilt die Karten aus und behält den Fortschritt der Partie im Auge.

► ABLAUF EINER RUNDE

Eine Partie **The Great Split** ist genau **6 Runden** lang. Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

- **Nachschub:** In dieser Phase erhaltet ihr je **1 Karte** vom Stapel.
- **Teilen:** In dieser Phase **trennt ihr eure Karten in 2 Teile** und **tauscht Karten** mit den Personen links und rechts von euch.
- **Ausbeute:** In dieser Phase **erhaltet ihr Reichtümer** basierend auf den Karten, die ihr nach dem Teilen auf der Hand habt. Ihr passt eure Werte für **Prestige, Bücher, Kunstwerke, Juwelen, Gold** und **Siegel** auf euren Tableaus an.
- **Markt:** In dieser Phase kann sich der Wert von **Kunstwerken** erhöhen.
- **Rundenende:** In dieser Phase bereitet ihr euch auf die nächste Runde vor und führt wie auf dem Spielbrett angezeigt Wertungen durch.

NACHSCHUB

Der Vorstand überprüft, von welcher Stufe Karten ausgeteilt werden (auf dem Spielbrett über dem Rundenzähler angegeben). Anschließend teilt er an alle je **1 Ressourcenkarte der entsprechenden Stufe (A)** aus. Im selben Bereich des Spielbretts seht ihr auch die **maximale Anzahl an Handkarten (B)** für die aktuelle Runde. Überprüft, ob die aktuelle Anzahl eurer Handkarten – ausgenommen eurer Trennkarte – diesen Wert **überschreitet**. Ist das der Fall, müsst ihr Ressourcenkarten **ablegen**, bis die erlaubte Anzahl an Handkarten erreicht ist. Die Karten werden auf einen **verdeckten Ablagestapel** neben dem Mülleimersymbol auf der rechten Seite des Spielbretts abgelegt. Es ist die Pflicht des Vorstands sicherzustellen, dass alle ihre Handkartenzahl überprüft haben.

Beachtet: Auch wer weniger Handkarten hat als maximal erlaubt, erhält trotzdem nur 1 Karte in dieser Phase.



(B) Die Anzahl der Reichtümer, die euch eine Karte einbringt, hängt von den Symbolen in der Mitte der Karte ab. Diese Karte bringt z.B. 2 Topase.

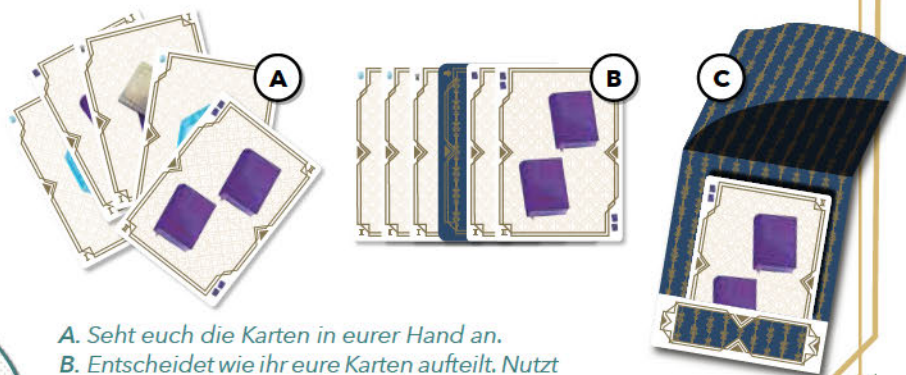
In den Ecken findet ihr zusätzliche Informationen:

- A. Ressourcen
- B. Kartenstufe

TEILEN

In dieser Phase führen alle die folgenden Schritte **gleichzeitig** aus. Stellt sicher, dass alle einen Schritt abgeschlossen haben, bevor ihr zum nächsten übergeht.

1. **Teilt eure Karten auf:** Ordnet die Karten in eurer Hand nach Belieben an und trennt sie dann **in 2 Teile**, indem ihr die Trennkarte dazwischen platziert. Die beiden Teile müssen nicht aus gleich vielen Karten bestehen. Habt ihr eure Wahl getroffen, platziert die Karten in eurem Umschlag.

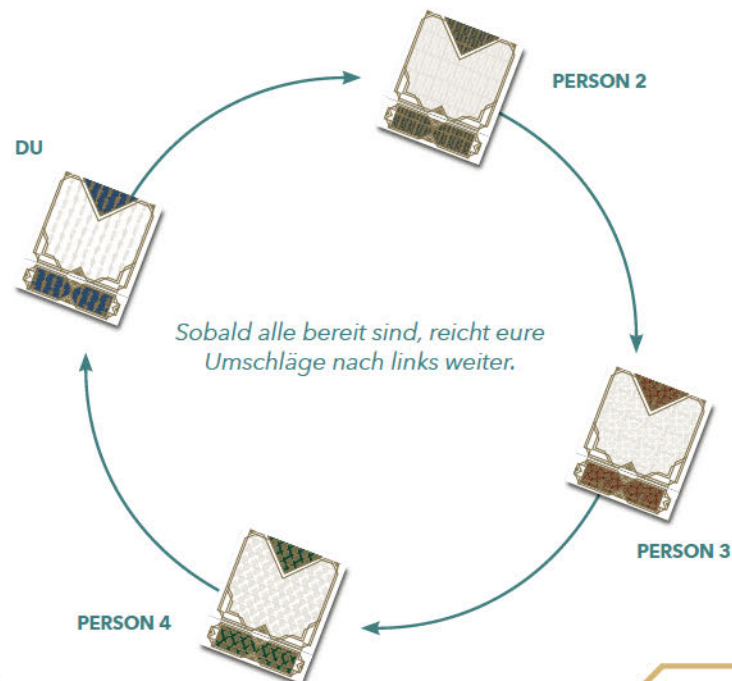


A. Seht euch die Karten in eurer Hand an.

B. Entscheidet wie ihr eure Karten aufteilt. Nutzt eure Trennkarte, um die 2 Teile zu trennen.

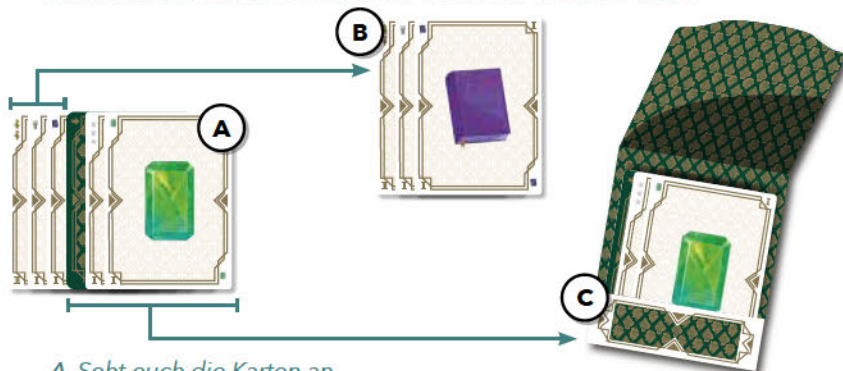
C. Platziert eure Karten in euren Umschlägen.

2. **Reicht die Umschläge weiter:** Auf Anweisung des Vorstands **reichen alle ihren Umschlag** nach links weiter. Dadurch **erhalten alle** gleichzeitig einen Umschlag von rechts.



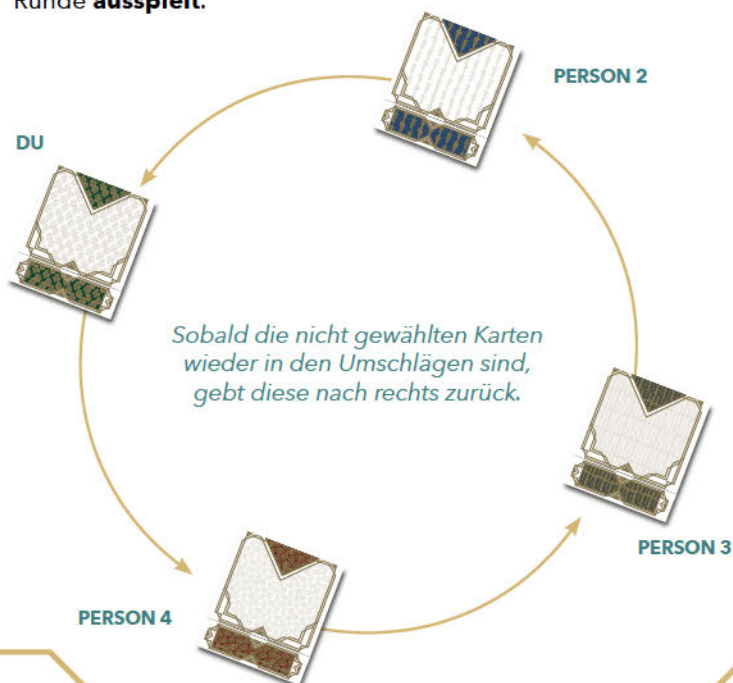
3. **Trefft eure Wahl:** Öffnet die Umschläge, die ihr von rechts erhalten habt, und **entnehmt die Karten** ohne ihre Reihenfolge zu ändern. Entscheidet welchen der beiden Kartenteile ihr **für euch selbst nehmt** und behaltet diese Karten auf der Hand. Legt den anderen Teil gemeinsam mit der Trennkarte **zurück in den Umschlag**.

Hinweis: Achtet darauf, die Karten der beiden Teile nicht zu vermischen, während ihr entscheidet, welche ihr behalten wollt!



- A. Seht euch die Karten an.
B. Entscheidet welchen Teil der Karten ihr behalten wollt.
C. Legt den anderen Teil der Karten und die Trennkarte zurück in den Umschlag.

4. **Gibt die Umschläge zurück:** Auf Anweisung des Vorstands **gebt ihr den Umschlag** nach rechts **zurück**. Zeitgleich **erhaltet ihr euren eigenen Umschlag** von links **zurück**. Fügt die Karten, die von links zurückkamen, zu den Karten hinzu, die ihr von rechts behalten habt: Das sind die Handkarten, die ihr diese Runde **ausspielt**.



CLEVERES TEILEN

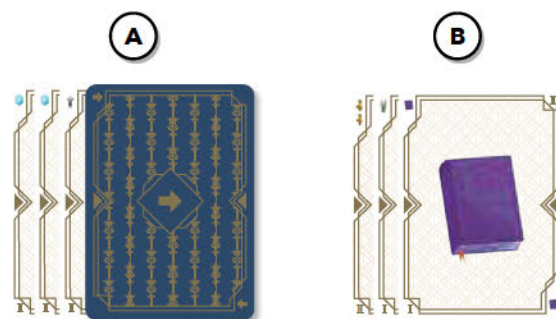
Abhängig davon, wie ihr eure Sammlungen zusammenstellt, haben die Reichtümer darin unterschiedliche Werte. Erschafft Angebote, welche die anderen dazu verlocken, das zu nehmen, was sie nehmen sollen ... damit euch die wertvollste Beute bleibt!



Ist ein Teil der Karten eindeutig besser, bleibst du SICHER auf dem schlechteren sitzen!



Juwelen oder Gold? Bringe die Person links von dir dazu, den Teil zu wählen, den du nicht haben willst, indem du etwas in den anderen Teil packst, das sie haben will.



Nachdem ihr euren Umschlag, in dem sich noch ein Teil der Karten und eure Trennkarte befindet (A), zurückerhalten habt, fügt ihr diese Karten, zu den Karten hinzu, die ihr behalten habt (B). Das sind eure Handkarten für diese Runde.

AUSBEUTE

In dieser Phase spielt ihr alle **gleichzeitig**.

Legt alle eure **Ressourcenkarten** und eure **Trennkarte** eine nach der anderen vor euch ab, um ihre Effekte einzusetzen. Erreicht ihr dabei **Spezialfelder** auf den Leisten eurer persönlichen Tableaus, könnt ihr **Bonuseffekte** auslösen (siehe S. 7).

RESSOURCENKARTEN

Wer eine **Ressourcenkarte** spielt, rückt für **jedes Ressourcensymbol** in der Mitte der Karte 1 Feld auf der entsprechenden Ressourcenleiste vor.



Die meisten Ressourcensymbole (**Prestige, Bücher, Kunstwerke, Topase, Smaragde und Gold**) haben eine entsprechende Ressourcenleiste. Einige Ressourcenkarten zeigen jedoch spezielle **Siegel**, die **keine entsprechende** Leiste haben. Diese dürfen auf bestimmten Leisten als **Joker** genutzt werden. Es gibt 3 Arten von Siegeln:



Rautensiegel lassen dich auf der **Bücher- oder Kunstwerkssiegelleiste** vorrücken. Wähle eine der beiden Siegelleisten links auf deinem Tableau (violett oder braun) und rücke 1 Feld darauf vor.



Quadratsiegel lassen dich auf der **Topas-, Smaragd- oder Goldsiegelleiste** vorrücken. Wähle eine der drei Siegelleisten rechts auf deinem Tableau (blau, grün oder gelb) und rücke 1 Feld darauf vor.



Sternsiegel sind **Joker für ein beliebiges Siegel**. Rücke 1 Feld auf einer Siegelleiste deiner Wahl vor.

Zeigt eine Karte **mehr als 1 Siegel**, darfst du ihre Effekte auf **dieselbe oder unterschiedliche Leisten** anwenden.

Beachtet: Jede Siegelleiste wirkt sich auf die Auftragswertung (siehe S. 10) einer bestimmten Ressource aus (durch das Symbol auf der Siegelleiste angezeigt).

TRENNKARTE

Eure Trennkarten dürfen in dieser Phase als Joker-Ressource genutzt werden, wodurch ihr auf einer beliebigen Leiste eurer Wahl 1 Schritt vorrücken dürft. Vergesst nicht sie vor euch abzulegen und ihren Effekt anzuwenden!

Beachtet: Trennkarten sind sehr nützlich. Manchmal fehlt eine wichtige Ressource sowohl bei deinen Karten als auch bei denen, die du von rechts bekommst. Nutze die Trennkarte, damit deine Strategie nicht zum Scheitern verdammt ist!



RESSOURCENSYMBOLE



PRESTIGE



TOPAS



RAUTENSIEGEL



BUCH



SMARAGD



QUADRATSIEGEL



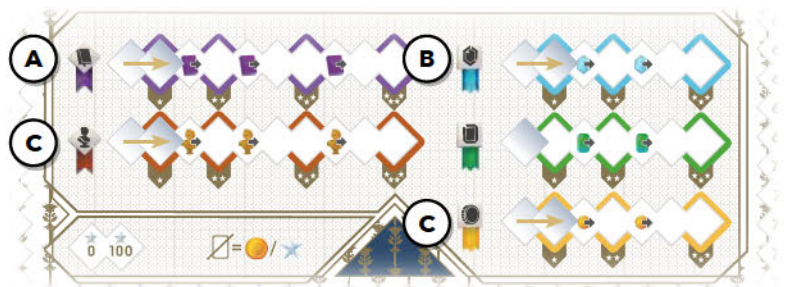
KUNSTWERK



GOLD



STERNSIEGEL



Mit diesen Siegelkarten darfst du 1 Feld auf einer der linken Siegelleisten vorrücken (A), 1 Feld auf einer der rechten Siegelleisten (B) und 2 Felder deiner Wahl auf beliebigen Siegelleisten (C).

KARTEN VERKAUFEN

Im Spielschritt AUSBEUTE dürft ihr jederzeit Karten „verkaufen“, anstatt ihre Ressourcen zu erhalten. Spielt sie dazu **verdeckt**. **Ignoriert alle Symbole** auf verkauften Karten und rückt stattdessen pro Karte **1 Feld** auf der **Goldleiste** oder der **Prestigeleiste** vor.



Beachtet: Eine Karte zu verkaufen ist hilfreich, falls die entsprechende Leiste einer Ressourcenkarte bereits voll ist.

Verkaufte Karten werden **nicht abgelegt**, sie verbleiben für die nächste Runde auf eurer Hand!

SPEZIALFELDER

SOFORTIGE EFFEKTE

Rückt ihr auf euren Leisten vor, könnt ihr beim Erreichen eines **Spezialfelds** weitere Fortschritte freischalten.

Auf der Goldleiste: Sobald ihr ein Feld mit dem **↔ Doppelpfeil** erreicht oder überschreitet, rückt ihr **sofort 2 Felder** auf 1 Ressourcen- oder Siegelleiste eurer Wahl vor, **ausgenommen** der Goldleiste. Diese Bonusschritte **können nicht zwischen verschiedenen Leisten aufgeteilt** werden.

Auf den Siegelleisten: Sobald ihr ein Feld mit einem **Ressourcensymbol** (🔱🔱🔱🔱🔱), erreicht oder überschreitet, rückt ihr **sofort 1 Feld** auf der **entsprechenden Ressourcenleiste** vor.

WERTUNGSEFFEKTE

Einige Spezialfelder schalten nicht sofort Fortschritte frei, sondern haben andere Effekte, falls bestimmte **Wertungen** ausgelöst werden (siehe Wertung, S. 9). Diese Felder sind mit einer Umrandung markiert.



Auf der Bücherleiste: Einige Felder haben einen **Prestigewert**. Bei Erreichen oder Überschreiten dieser Felder wird kein Effekt ausgelöst, doch sie bestimmen deinen **Bücherwert** bei einer Wertung (siehe S. 9 für mehr Details).

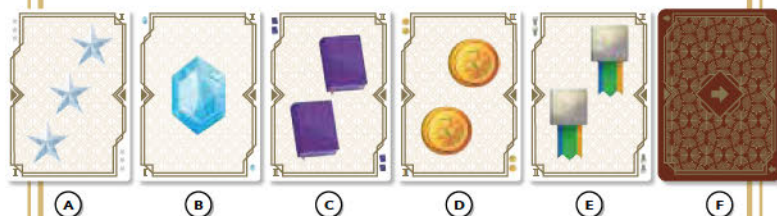


Auf vielen Leisten: Einige Felder von Bücher-, Kunstwerk-, Topas-, Smaragd- und Goldleiste haben ein **Auftragsymbol**. Bei Erreichen oder Überschreiten dieser Felder wird kein Effekt ausgelöst, doch sie sind wichtig für deinen **Auftragswert** bei der Schlusswertung (siehe S. 10 für mehr Details).



Auf den Siegelleisten: Einige Felder haben eine bestimmte Anzahl an **Sternen**. Bei Erreichen oder Überschreiten dieser Felder wird kein Effekt ausgelöst, doch sie sind wichtig für deinen **Auftragswert** bei der Schlusswertung (siehe S. 10 für mehr Details).

BEISPIEL FÜR EINE AUSBEUTE



Leo beginnt die AUSBEUTE mit 5 Ressourcenkarten und seiner Trennkarte. Er entscheidet sich, alle Karten zu spielen.

Durch Karte (A) rückt Leo 3 Schritte auf der Prestigeleiste vor (also 3 Prestigepunkte). Durch Karte (B) rückt er 1 Schritt auf der Topasleiste vor und durch Karte (C) 2 Schritte auf der Bücherleiste.

Mit Karte (D) wird es interessant: Leo rückt 2 Felder auf der Goldleiste vor, wodurch er ein ↔ Feld überschreitet. Dadurch erhält er 2 Schritte auf einer beliebigen anderen Leiste: Er entscheidet sich dafür, die 2 Schritte auf der Smaragdleiste vorzurücken.

Auf Karte (E) sind 2 Quadratsiegel, die einzeln genutzt werden können. Leo nutzt 1 für die Topas-Siegelleiste, wodurch er ein ↔ Symbol erreicht und sofort noch 1 Feld auf der Topasleiste vorrückt. Das andere Quadratsiegel nutzt er, um 1 Feld auf der Smaragd-Siegelleiste vorzurücken. Dabei erreicht er ein Spezialfeld mit Stern, das zwar keinen sofortigen Effekt hat, aber bei der Schlusswertung zum Tragen kommt.



Nun ist nur noch die Trennkarte (F) übrig. Sie gibt jede Runde 1 Schritt auf einer Leiste nach Wahl. Da bald eine Juwelenwertung stattfindet, entscheidet sich Leo dazu, 1 Feld auf der Topasleiste vorzurücken, da diese Juwelenleiste weniger weit fortgeschritten ist.

MARKT

Nun ist es soweit: Die Preise am **Kunstmarkt** werden aktualisiert. Sobald alle die **AUSBEUTE** abgeschlossen haben, deckt der Vorstand das Marktplättchen unter dem aktuellen Feld des Rundenzählers auf. Jedes **Marktplättchen** zeigt einen Wert **zwischen 0 und 4**. Der Vorstand **rückt den Marktschieber** unten auf dem Spielbrett **entsprechend viele Felder vor**.

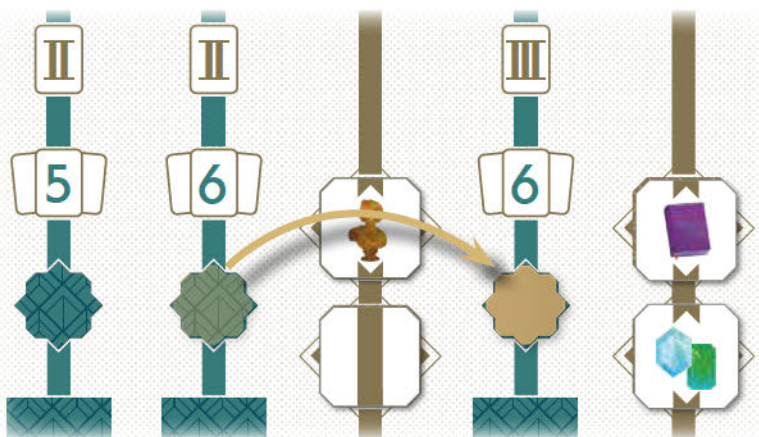
Beachtet: Der Pfeil in der Mitte des Marktschiebers zeigt immer die Summe aller aufgedeckten Marktplättchen an.

Sobald eine **Kunstwerkswertung** auftritt (siehe S. 9), gibt die Position des Marktschiebers an, wie viele **Prestigepunkte** ihr für eure Positionen auf euren **Kunstwerksleisten** erhaltet.

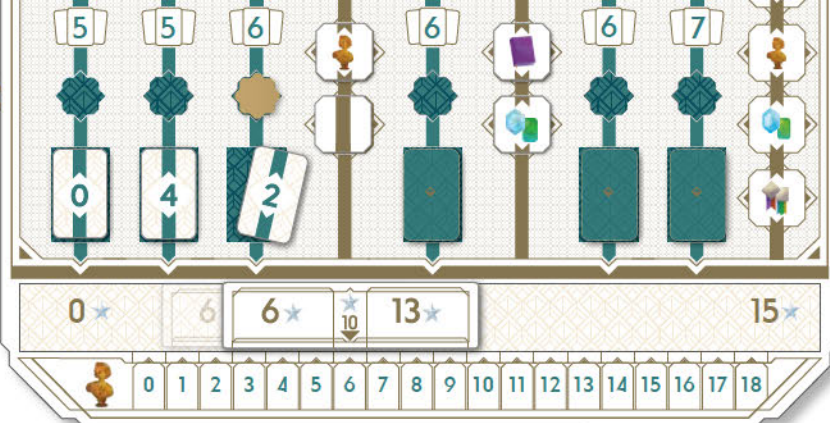
RUNDENENDE

Nach der Aktualisierung der Preise am Kunstmarkt rückt der Vorstand den **Rundenzähler** auf das nächste Feld der Rundenleiste.

- Falls sich der Rundenzähler **bereits auf dem letzten Feld** der Rundenleiste befindet und nicht vorgerückt werden kann, fährt mit dem **Ende der Partie** fort (siehe S. 9).
- Falls sich der Rundenzähler **über eine Wertungslinie** bewegt, wird eine **Wertung** ausgelöst (siehe Wertung, S. 9). Alle Effekte werden dabei **sofort** ausgeführt.
- Ist die Partie noch nicht beendet, nimmt nun **alle Ressourcenkarten**, die ihr diese Runde gespielt habt, auf die Hand zurück (**auch Karten, die ihr „verkauft“ habt**). Dann **beginnt eine neue Runde**.



Im Beispiel oben löst das Überschreiten der Wertungslinie eine Kunstwerkswertung aus.



Das zuletzt aufgedeckte Marktplättchen zeigt den Wert 2. Folglich rückt der Marktschieber 2 Felder vor und aktualisiert den Prestigewert des Kunstmarktes auf 6.

MARKTPLÄTTCHEN

Im Spiel befinden sich 1 Marktplättchen mit dem Wert 0, 2 Marktplättchen mit dem Wert 1, 3 Marktplättchen mit dem Wert 2, 2 Marktplättchen mit dem Wert 3 und 1 Marktplättchen mit dem Wert 4.

Da in jeder Partie genau 6 Marktplättchen aufgedeckt werden, erreicht der Pfeil des Marktschiebers mindestens die 8 und maximal die 16.



► SPIELENDE

Nach der 6. Runde folgt eine Schlusswertung, dann endet das Spiel. Wer **die meisten Prestigepunkte** hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand wird der Sieg geteilt.

► WERTUNG

Es gibt 4 Arten der Wertung: **Bücherwertung**, **Kunstwerkswertung**, **Juwelenwertung** und **Auftragswertung**. All diese Wertungen werden am **Ende der letzten Runde** ausgelöst, genau vor dem Spielende.

Auch im Verlauf der Partie werden **Wertungen** ausgelöst; sobald der Rundenzähler am Rundenende eine Wertungslinie überschreitet (siehe S. 8). Das passiert **nach der 3. und 4. Runde**. In diesen Fällen werden sofort die **Wertungen** durchgeführt, die den **2 Wertungsplättchen** auf auf der Wertungslinie entsprechen.

Es gibt 4 Wertungsplättchen. Drei davon lösen je die **Bücher-, Kunstwerks- und Juwelenwertung** aus. Das vierte zeigt „**Keine Wertung**“ und hat **keinen Effekt**.

Beachtet: Das bedeutet, dass im Verlauf der Partie ein Mal 2 Wertungsarten gleichzeitig erfolgen und ein Mal nur 1 Wertungsart.

Erreicht ihr das **Ende der Prestigeleiste** (99 Punkte) und ihr erhaltet weiterhin Prestige, rückt euren weißen Würfel auf der **+100 Leiste** auf das **Feld „100“** um anzuzeigen, dass ihr eine volle Runde der Prestigeleiste abgeschlossen habt.

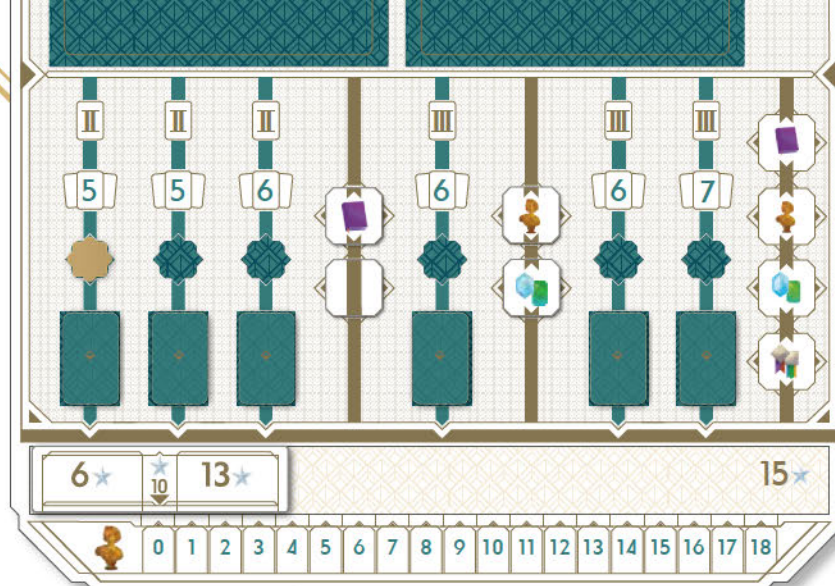
BÜCHERWERTUNG

Manche sagen, dass Wissen der wertvollste Schatz ist. Befindet sich dieses Wissen in seltenen, antiken und prachtvollen Büchern, so ist dies sicherlich wahr.

Das am weitesten rechts liegende Feld mit einem Prestigewert, das ihr auf der Bücherleiste erreicht oder überschritten habt, zeigt an wie viele Prestigepunkte ihr bei einer **Bücherwertung** erhaltet. Ihr erhaltet Prestigepunkte **in Höhe des Werts**, der auf dem Banner unter dem Feld angegeben ist.



In diesem Fall würdest du bei einer Bücherwertung 9 Prestigepunkte erhalten.



Mit den oben abgebildeten Wertungsplättchen kommt es nach Runde 3 zu einer Bücherwertung und nach Runde 4 zu einer Kunstwerks- und Juwelenwertung. Alle Wertungen (sowie die Auftragswertung) werden am Ende der letzten Runde noch einmal ausgelöst.

KUNSTWERKSWERTUNG

Der Wert von Kunstwerken steigt meist über die Jahre und je größer deine Sammlung ist, umso besser.

Bei einer **Kunstwerkswertung** vergleicht ihr die **derzeitige Stufe** eurer **Kunstwerksleiste** mit der Position des **Marktschiebers** auf dem Spielbrett. Ihr erhaltet Prestigepunkte entsprechend eurer Stufe auf der Kunstwerksleiste, wie im entsprechenden **Bereich des Kunstmarkts** angegeben.



Mit dem Marktschieber in dieser Position würdet ihr 0 Punkte für die Werte 0-2 auf der Kunstwerksleiste erhalten, 6 Punkte für die Werte 3-5, 10 Punkte für den Wert 6, 13 Punkte für die Werte 7-9 und 15 Punkte für die Werte 10 und mehr.



Die derzeitige Stufe dieser Kunstwerksleiste ist 9. Mit den oben abgebildeten Werten würdest du dafür 13 Prestigepunkte erhalten.

JUWELENWERTUNG

Mit den Juwelen ist das so eine Sache: Je mehr Juwelen einer Art man besitzt, desto strahlender funkeln die anderen. Eure seltensten Juwelen bestimmen den Wert eurer Sammlung.

Bei einer **Juwelenwertung** erhaltet ihr Prestigepunkte in Höhe des **doppelten Werts** der auf der **Juwelenleiste**, auf der ihr **weniger Fortschritt** gemacht habt, angezeigt wird.



Mit diesem Fortschritt auf den Juwelenleisten würdest du bei einer Juwelenwertung 16 Punkte erhalten, da du auf der Smaragdleiste den Wert 8 überschritten hast.



In diesem Beispiel sind beide Leisten auf 7. In diesem Fall erhältst du nur für eine der beiden Punkte, also $7 \times 2 = 14$.

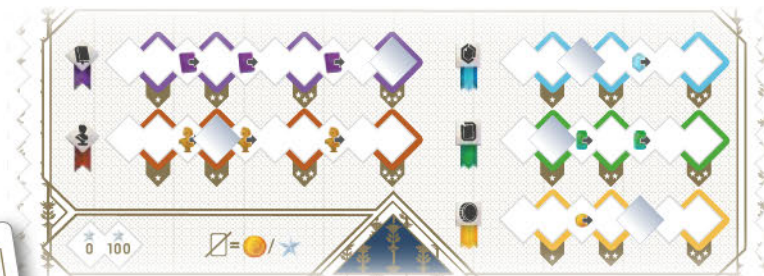
AUFTRAGSWERTUNG

Aufträge und Siegel hängen zusammen. Aufträge erfüllt ihr durchs Fortschreiten auf den Ressourcenleisten, doch ohne Siegel sind sie nichts wert.

Bei der **Auftragswertung**, die nur am Ende der letzten Runde stattfindet, erhaltet ihr **Prestigepunkte für die Auftragsymbole** auf euren Ressourcenleisten. Wie viele ihr jeweils erhaltet, hängt von eurem Fortschritt auf der **entsprechenden Siegelleiste** ab.

Führt für jede Ressource Folgendes durch:

- Zählt die Anzahl an **Auftragssymbolen**, die ihr auf dieser Ressourcenleiste erreicht oder überschritten habt.
- Falls **euer Charakter Auftragssymbole** für diese Ressource hat, fügt diese hinzu.
- Erhöht euren **Prestigewert** für jedes dieser Auftragsymbole um so viele Felder wie die höchste erreichte **Anzahl an** ★ Symbolen auf der entsprechenden Siegelleiste.



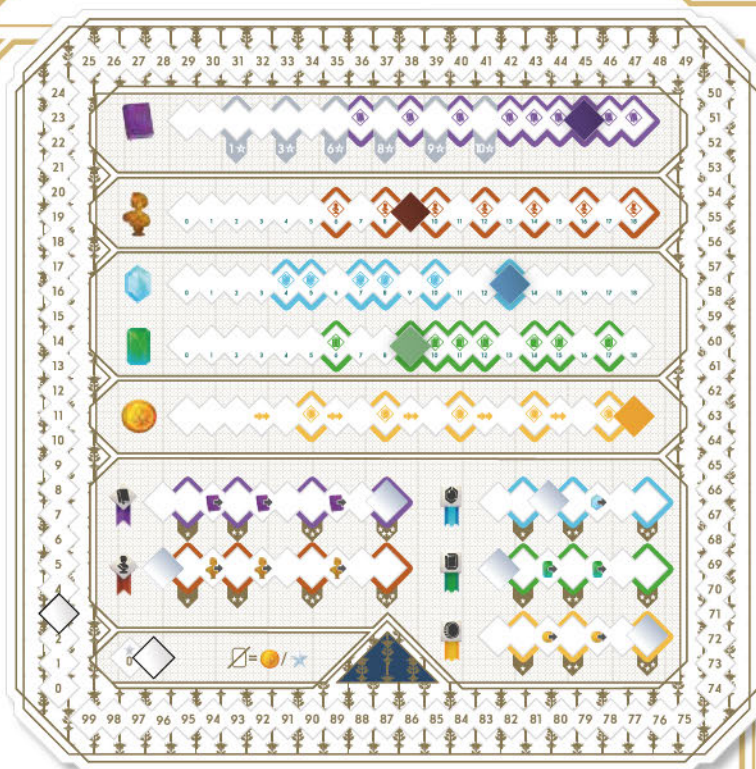
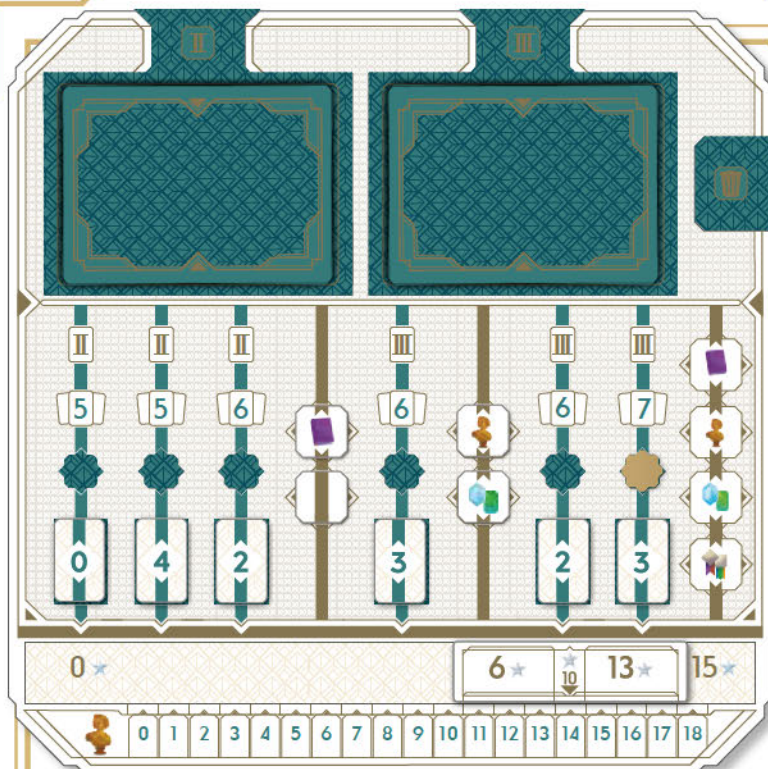
Susi hat 5 Aufträge auf ihrer Bücherleiste erfüllt und erfüllt 1 weiteren Bücherauftrag durch ihren Charakter.

Da sie das Ende ihrer Bücher-Siegelleiste erreicht hat, erhält sie für jeden ihrer 6 Bücheraufträge 4 Punkte, insgesamt also $6 \times 4 = 24$ Punkte. Nicht schlecht!

Auf ihrer Kunstwerksleiste hat Susi 4 Aufträge erfüllt und erfüllt 1 weiteren Kunstwerksauftrag durch ihren Charakter. Da sie auf der Kunstwerk-Siegelleiste nur das Banner mit 2 Sternen erreicht hat, erhält sie für ihre 5 Kunstwerksaufträge insgesamt 10 Punkte.

Anschließend fährt sie mit den Auftragswertungen für Topas, Smaragd und Gold fort.





WERTUNGSBEISPIEL FÜR DIE SCHLUSSWERTUNG

Nach der letzten Runde werden die Bücher-, Kunstwerks- und Juwelenwertungen erneut ausgelöst: Klara erhält für ihre Bücher das Maximum von 10 Punkten. Auf der Kunstwerksleiste ist sie jedoch nicht weit genug, um Punkte zu erhalten, da der Marktschieber zu weit rechts ist. Für die Juwelenwertung ist ihre niedrigere Juwelenleiste (Smaragd) auf Stufe 9, folglich erhält sie $2 \times 9 = 18$ Punkte. Insgesamt also 28 Prestigepunkte bisher.

Nun werden die Aufträge gewertet, immer eine Ressource nach der anderen: Klara erfüllt 7 Aufträge auf ihrer Bücherleiste plus 1 auf ihrem Charakter, insgesamt also 8 Bücheraufträge. Da sie das Ende ihrer Bücher-Siegelleiste erreicht hat, erhält sie für jeden ihrer 8 Bücheraufträge je 4 Punkte. Insgesamt also 32 Punkte.

Klaras Kunstwerk-Siegelleiste steht auf Stufe 0, daher sind ihre 2 Kunstwerksaufträge leider nichts wert. Klara scheint nichts für Kunst übrig zu haben.

Auf der Topasleiste hat Klara 6 Aufträge erfüllt, für die sie je 1 Punkt erhält. Auf der Smaragdleiste hat Klara 2 Aufträge erfüllt, für die sie 0 Punkte erhält. Klara hat das Ende der Goldleiste erreicht und erfüllt damit 5 Goldaufträge plus 2 weitere von ihrem Charakter. Jeder dieser 7 Goldaufträge ist je 3 Punkte wert, da sie das Ende ihrer Gold-Siegelleiste erreicht hat. Macht insgesamt 27 Punkte.

Klara erhält durch die Endwertung saftige 87 Punkte! Da sie aus vorherigen Wertungen bereits 16 Punkte hatte, beendet sie das Spiel mit 103 Prestigepunkten.



► ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Spielt ihr zu zweit, hat die Partie einige zusätzliche Regeln:

- **Beim Aufbau:** In Schritt 13, nachdem der Vorstand allen je 4 Karten der Stufe I ausgeteilt hat, legt die übrigen Karten **nicht** zurück in die Schachtel. Platziert sie stattdessen als verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.
- **Beim Nachschub:** Wann immer der Vorstand Ressourcenkarten austeilte, teilt er zusätzlich zu der **1 Ressourcenkarte** vom Stapel der **derzeitigen Runde** auch 1 Ressourcenkarte der **vorherigen Stufe** aus.

Beachtet: Die Anzahl der maximalen Handkarten ändert sich nicht, folglich müsst ihr wahrscheinlich häufiger Karten ablegen.

Beispiel: Zeigt das Spielbrett, dass ihr diese Runde Karten der Stufe III austeilte, müsst ihr auch je 1 Karte der Stufe II austeilten.



ACHTET AUF DIE ANDEREN

Das Spielerlebnis einer Partie **The Great Split** wird stark von euren linken und rechten Nachbarn und ihrer Spielweise beeinflusst. Spielt ihr mehrere Partien nacheinander, empfiehlt es sich regelmäßig die Sitzordnung zu ändern. Mit neuen Nachbarn kommen neue Herausforderungen!



MITWIRKENDE

Spielidee: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Illustrationen: Weberson Santiago
Projektmanagement: Carola Corti
Künstlerische Leitung: Lorenzo Silva
Grafikdesign: Noa Vassalli, Fábio Frencl

Anleitung: Carola Corti, Alessandro Pra'
Satz: William Niebling, Alessandro Pra'
Deutsche Übersetzung: Paul Wilhelm, unterstützt von Philipp Kühnl, für The Geeky Pen

Besonderer Dank an: HeidelBÄR Games GmbH, Heiko Eller-Bilz, Sabine Machaczek, Andrea Mohra, Dirk Nielsen, Jannes Rupf, Sören Textor

SPIELBRETT

- Kartenstufe beim Nachschub
- Maximale Anzahl an Handkarten (Trennkarte zählt nicht dazu)

KARTENSYMBOLLE

- Rücke auf der Prestigeleiste vor
- Rücke auf der Bücherleiste vor
- Rücke auf der Kunstwerksleiste vor
- Rücke auf der Topasleiste vor
- Rücke auf der Smaragdleiste vor
- Rücke auf der Goldleiste vor
- Rücke auf einer beliebigen Rautensiegelleiste vor
- Rücke auf einer beliebigen Quadratsiegelleiste vor
- Rücke auf einer beliebigen Siegelleiste vor
- Rücke auf einer beliebigen Leiste vor

SPEZIALFELDER (SOFORT)

- Rücke sofort 2 Felder auf einer Leiste deiner Wahl vor (nicht Goldleiste)
- Sofortiges Vorrücken auf der Bücherleiste
- Sofortiges Vorrücken auf der Kunstwerksleiste
- Sofortiges Vorrücken auf der Topasleiste
- Sofortiges Vorrücken auf der Smaragdleiste
- Sofortiges Vorrücken auf der Goldleiste

AUFTRAGSWERTUNG

- Bücherauftrag
- Kunstwerksauftrag
- Topasauftrag
- Smaragdauftrag
- Goldauftrag
- Büchersiegel
- Kunstwerkssiegel
- Topassiegel
- Smaragdsiegel
- Goldsiegel
- Prestigepunkte für die Bücherwertung
- Prestigewert für jeden Auftrag der entsprechenden Ressource bei der Auftragswertung



Bei Fragen und Problemen kontaktiert uns bitte unter: info@heidelbaer.de