

Queen's Ransom

Un gioco di Kevin L. Jones per 2-5 persone

Durata: 20 min. circa

La Regina è stata rapita! Era andata a fare un giro nel suo regno, ma non aveva fatto rientro a Palazzo. Quella sera, sul tardi, la sua carrozza fu ritrovata insieme ai corpi senza vita del cocchiere e delle guardie del corpo. Della Regina nessuna traccia, ma al suo posto sulla carrozza c'era un messaggio con una richiesta di riscatto. Il Re, una volta avvisato di quanto era successo, fece di tutto per scoprire chi era stato a commettere questo tradimento, ma non poté pagare il riscatto perché non disponeva della somma necessaria. Nel frattempo pertanto ingaggiò una squadra di investigatori affinché scoprissero chi erano i rapitori e dove tenevano prigioniera la Regina. Il Re avrebbe elargito delle laute ricompense a chiunque fosse stato in grado di fornire delle informazioni utili. Gli investigatori vennero però a scoprire che il giullare di corte era stato testimone del rapimento. Il Re avrebbe sicuramente decapitato chiunque non avesse collaborato a ritrovare la Regina, in quel momento, senza possibilità di opporsi. Il giullare, non essendo uno stupido e temendo per la sua vita, avvertì gli investigatori che avrebbe dato loro le informazioni di cui avevano bisogno, ovviamente dietro un adeguato pagamento.

COMPONENTI DEL GIOCO

- 1 carta Giullare (*Jester*);
- 3 carte Sospetti (*Suspect*);
- 3 carte Luoghi (*Location*);
- 12 carte Prova (*Evidence*): 6 per i Sospetti, 6 per i Luoghi;
- 8 carte Prezzo (*Information Price*);
- 36 carte Pagamento (*Payment*);
- 27 carte Speciali (*Special*);
- 1 regolamento.

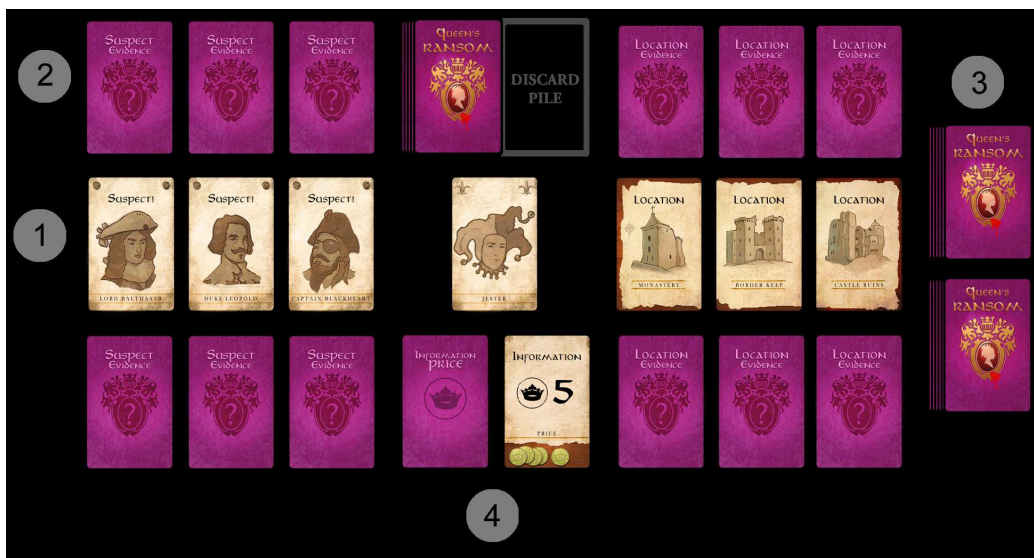
OBIETTIVO DEL GIOCO

Il primo investigatore capace di scoprire il rapitore della Regina e di individuare il luogo dove è tenuta prigioniera vince il gioco. I giocatori utilizzano le carte per svelare le prove e formulare le loro accuse.

PREPARAZIONE

Dividere le carte per tipologia e scegliere un giocatore come mazziere (normalmente il giocatore più ambiguo); questi prepara il tavolo di gioco come descritto di seguito (vedi figura sottostante):

1. Disporre una fila centrale di carte scoperte, composta dai 3 Sospetti, dai 3 Luoghi e dal Giullare, che va piazzato nel mezzo fra di esse.
2. Mescolare separatamente le 6 carte Prova dei Sospetti e piazzarle a faccia scoperta in corrispondenza di ogni carta Sospetto, in modo che siano disposte una sopra e una sotto a ciascuno di essi; ripetere la stessa cosa per le carte Prova dei Luoghi.
3. Mescolare insieme le carte Pagamento e le carte Speciali e distribuirne 5 a ciascun giocatore. Piazzare le rimanenti in un mazzo di presa a faccia coperta da posizionare sopra la carta Giullare.
4. Mescolare le 8 carte Prezzo e piazzarle in un mazzo coperto sotto il Giullare. Girare a faccia scoperta la prima carta del mazzo e piazzarla accanto ad esso, in modo che sia visibile da tutti i giocatori. Tale carta mostra quanto denaro è richiesto per ottenere informazioni dal Giullare durante il round in corso.



SVOLGIMENTO

I giocatori devono cercare di capire quale fra i 3 Sospetti è il rapitore della Regina e in quale dei 3 Luoghi è tenuta prigioniera. Questo è determinato dalle carte Prova piazzate sopra e sotto di esse: il Sospetto e il Luogo da individuare sono quelli che hanno il maggior valore di Prova, dato dalla somma dei valori sulle 2 carte (quella sopra e quella sotto) ad essi corrispondenti. Tale valore complessivo, sia per i Sospetti che per i Luoghi, può variare fra -3 e +3.

A partire dal giocatore alla sinistra del mazziere e proseguendo in senso orario, ognuno svolge il suo turno scegliendo una delle seguenti possibili opzioni: a) *Acquisire informazioni*; b) *Usare una carta Speciale*; c) *Passare*.

- a) **Acquisire informazioni.** Per acquisire informazioni riguardo Sospetti e Luoghi, è necessario pagare al Giullare la cifra richiesta dalla carta Prezzo attualmente scoperta. Se il giocatore di turno intende svolgere questa azione deve scartare dalla sua mano un numero di carte Pagamento sufficiente a coprire la cifra richiesta dal Giullare, perdendo l'eventuale resto (*esempio: se la cifra richiesta è di 7 monete e il giocatore di turno ha solo 2 carte Pagamento del valore di 4 monete ciascuna, per ottenere l'informazione il giocatore deve pagare entrambe le carte, ma non riceve il resto di 1 moneta*); a questo punto deve scegliere una delle 12 carte Prova coperte in tavola e guardarla in segreto, stando attento a non farla vedere anche agli altri, dopodiché deve riporla coperta nella stessa posizione in cui l'aveva presa. Si può vedere una sola carta Prova per ciascun turno.
- b) **Usare una carta Speciale.** Il giocatore di turno gioca questa carta dalla sua mano, mettendola negli scarti, ed esegue l'azione descritta su di essa. Si può usare una sola carta Speciale per ciascun turno.
- c) **Passare.** Se il giocatore di turno non può o non vuole pagare la cifra richiesta dal Giullare e non ha carte Speciali in mano (o non vuole usarle) allora può soltanto passare.

Alla fine del suo turno il giocatore deve comunque ripescare una carta dal mazzo delle carte Pagamento/Speciali; non c'è limite al numero di carte che si possono tenere in mano.

Il gioco prosegue in senso orario finché anche il mazziere svolge il suo turno, alla fine del quale deve essere girata una nuova carta Prezzo, che determina la nuova cifra richiesta dal Giullare per acquisire informazioni e che resterà valida per tutto il nuovo giro (ovvero fino al nuovo turno del mazziere compreso). Nel caso il mazzo delle carte Pagamento/Speciali si esaurisse, il mazziere rimescola gli scarti e ne forma uno nuovo.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

I turni vanno avanti come descritto precedentemente finché non viene proclamato un vincitore.

Alla fine del proprio turno, infatti, un giocatore può annunciare di aver individuato sia il rapitore che il luogo dove la Regina è tenuta prigioniera. Deve pertanto indicare un Sospetto e un Luogo e verificare segretamente il valore delle carte Prova ad essi associate; ovviamente le carte Prova di Sospetto e Luogo devono essere valutate separatamente. Perché il Sospetto o il Luogo indicati siano quelli giusti, il valore delle carte Prova deve essere pari a +2 o +3.

Nel caso ciò sia verificato, il giocatore che ha dato l'annuncio ha effettivamente scoperto il rapitore e il nascondiglio della Regina e quindi vince il gioco e può rivelare le carte Prova che ha guardato. In caso contrario, invece, rimette le carte al loro posto, senza farle vedere agli altri, e viene eliminato dal gioco, mentre gli altri proseguono a giocare con le solite regole, finché non viene proclamato un vincitore.

Nel caso tutti i giocatori meno uno vengano eliminati (per aver indicato il Sospetto e/o il Luogo sbagliati), l'ultimo giocatore rimasto è il vincitore della partita.

Autore: Kevin L. Jones

Editore: Z-Man Games, Inc.

Illustrazioni: Gary Simpson

© 2010 Z-Man Games, Inc.

Traduzione italiana: Adams

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.