

# Queen's Necklace

di Bruno Cathala & Bruno Faidutti

Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione, [www.kds-store.it](http://www.kds-store.it)

Per 2-4 giocatori, da 8 anni in su. 30-45 minuti

## I Gioiellieri di Place Vendôme

Negli anni che precedettero la Rivoluzione Francese, i gioiellieri di Place Vendôme, a Parigi, erano i più raffinati del mondo. La loro abilità prodigiosa e la praticamente infinita ricchezza dei loro clienti, gli permisero di creare i gioielli più splendidi per i Re e le Regine di tutta Europa. Per rendere felice la loro volubile clientela (e per continuare a guadagnare) i gioiellieri misero a soqquadro l'intera Parigi per trovare le gemme preziose necessarie per le loro creazioni – tenendo però sempre d'occhio il mutevole senso del gusto della Corte. Se necessario, questi abili artigiani non avevano problemi a comprare qualche favore per assicurarsi una posizione vantaggiosa nella corte del Re.

## Obiettivo del Gioco

Assumendo il ruolo di Gioiellieri del Re, i giocatori, nel corso di tre anni di apprendistato, lottano per creare e vendere i gioielli più desiderati del regno.

Alla fine di ogni anno, i Mercanti annunciano una grande vendita, dove i gioiellieri decidono quali delle loro creazioni vendere. Il gioielliere che avrà guadagnato di più dopo tre anni conquista un titolo nobiliare e un posto alla Corte del Re!

Ogni gioielliere deve bilanciare l'uso dei suoi limitati fondi tra l'acquisto di costose gemme, comprare i favori del Re, della Regina e degli altri importanti membri della corte, oppure di assoldare un Ladro o un Falsario.

## Materiali

- **110 carte**
  - 59 carte Gemma
  - 7 carte Anello
  - 1 carta Collana della Regina
  - 33 carte Personaggio
  - 3 carte Mercante
  - 4 carte Riassuntive
  - 3 carte Bianche (per creare i vostri personaggi e le vostre gemme)
- **La Collana della Regina**
  - **12 tessere**
    - 4 tessere Gemma (Diamante, Rubino, Smeraldo e Ambra)
    - 4 tessere Moda (+30, +20, +10,0)
    - 4 tessere Rarità (+30,+20,+10,0)
  - Una WebCard Days of Wonder per giocare gratuitamente online
  - 5 segnalini Anello d'Oro, per indicare il prezzo d'acquisto delle carte durante la fase di Acquisto delle carte

## Preparazione

- ◆ Dai a ogni giocatore una carta Riassuntiva. I nuovi giocatori dovrebbero familiarizzare con i ruoli e le abilità di ogni personaggio. I giocatori possono anche usare le carte per controllare la proporzione di ogni tipo di gemma.
- ◆ Metti le quattro tessere Moda tra i giocatori, al centro del tavolo, nel seguente ordine, da sinistra a destra: +30, +20, +10, +0.
- ◆ Mescolale quattro tessere Gemma dietro la schiena e metterne una a caso, a faccia in su, sotto ogni tessera Moda.
- ◆ Impila le quattro tessere Rarità, e mettile da parte fino alla prima vendita.

Le tessere Moda mostrano quali pietre sono più o meno in voga all'inizio della partita.

- ◆ Prendi il mazzo di carte. Mettete da parte le 3 carte Mercante e mescola bene le carte rimanenti.
- ◆ Dai 4 carte a ogni giocatore. Le carte in mano a ogni giocatore non devono essere rivelate agli avversari.

**Nota: Se un giocatore riceve una carta Astrologo (Astrologer), la scarta e ne pesca un'altra dal mazzo per sostituirla. L'Astrologo viene rimescolato nel mazzo.**

- ◆ Inserisci le tre carte Mercante nel mazzo, una circa a 1/3 del mazzo, una circa a 2/3 e una tra le ultime 5 carte.
- ◆ Pesca le prime 5 carte del mazzo e mettetele a faccia in su al centro del tavolo. Metti un segnalino Anello d'Oro sul numero più in alto sulla destra. Il numero indicato con l'anello è il costo in ducati della carta. Mettete il resto del mazzo di fianco alle cinque carte.
- ◆ Determina casualmente chi giocherà per primo (ad esempio quello che sta indossando il gioiello più bello).

## Un turno di gioco

- ◆ Ogni giocatore gioca il proprio turno in senso orario.
- ◆ Il turno di ogni giocatore è diviso in tre fasi consecutive:
  1. Influenza
  2. Acquisto delle carte
  3. Svalutazione
- ◆ Ogni volta che viene pescata una carta Mercante, solitamente durante la fase di svalutazione, deve svolgersi immediatamente una Vendita di Gioielli.

### 1. Fase d'Influenza

Il giocatore può giocare dalla propria mano un qualsiasi numero di personaggi 'influenza' (le carte blu). Un giocatore può solo giocare le carte che aveva in mano all'inizio del turno.

Quando una carta viene giocata, il suo effetto si risolve immediatamente e la carta viene scartata. Per informazioni dettagliate sugli effetti delle varie carte controllate la sezione Le Carte, più avanti.

### 2. Fase di Acquisto delle Carte

Ogni giocatore ha 10 ducati da spendere nell'acquisto di una o più delle 5 carte poste a faccia in su al centro del tavolo. Il prezzo per comprare

una carta è il numero indicato sulla carta stessa dall'Anello d'Oro.

Ogni giocatore deve comprare almeno una carta nel corso del proprio turno. Se un giocatore non spende tutti i 10 ducati, il denaro rimanente viene perso e non può venire risparmiato per il turno successivo.

### 3. Fase della Svalutazione

Il segnalino Anello d'Oro su ogni carta rimasta invenduta viene spostato di una casella verso il basso. Queste carte costeranno meno per il giocatore successivo. Se un segnalino viene spostato nella posizione più bassa (con l'icona della carta barrata in rosso), la carta viene scartata. Le carte comprate o scartate vengono rimpiazzate con nuove carte pescate dalla cima del mazzo. L'Anello d'Oro viene messo sulla casella più alta delle nuove carte.

Se si pesca una carta Mercante, si svolge immediatamente una Vendita di Gioielli (vedi sotto.) Dopo una vendita, il gioco riprende da dove si era fermato, e viene pescata una nuova carta per rimpiazzare il Mercante.

## La Vendita di Gioielli

Ci sono tre Vendite di Gioielli, una per ogni anno di apprendistato. Il gioco termina dopo la terza Vendita. Durante ogni Vendita, i giocatori cercano di vendere alla Corte del Re alcuni dei gioielli prodotti nel corso dell'anno.

Durante una Vendita di Gioielli, i giocatori metteranno in mostra i gioielli di loro scelta in colonne di carte gemma e carte associate, come nell'esempio a metà di pagina 5 del regolamento inglese.

La regola base della Vendita è: Solo il gioielliere che metterà in mostra il maggior numero di gemme di un tipo vince la vendita di quel tipo di gemma e guadagna i relativi soldi.

I tre passi della Vendita sono:

### 1. Mostrare i gioielli

- ◆ Ogni giocatore sceglie segretamente le carte Vendita grigie (Sale)(gemme e gioielli come anelli e collane, più il Banchiere o il Re) che vuole mettere in vendita.
- ◆ Un giocatore non è obbligato a scegliere tutte le gemme o le altre carte grigie, e può anche scegliere di non mostrarne alcuna. Suggerimento: quando scegliete le carte da mettere in mostra ad una vendita, dovrete nascondere sia il numero di carte che il numero di pile differenti che giocherete. I giocatori possono mettere tutte le carte in pila e nasconderle sotto la propria mano, con la gemma più di moda in cima. Alternando le carte delle varie pile a faccia in su e a faccia in giù sarà chiaro quali carte speciali vanno con quali pile.
- ◆ Se un giocatore vuole giocare una carta Anello o una carta Re, deve giocarla con almeno una carta gemma di un dato tipo, in modo da mostrare chiaramente che l'Anello o il Re sono giocate con quel tipo di gemma.
- ◆ La carta Banchiere può venir giocata con qualsiasi set di carte gemma, visto che ha effetto su tutte le vendite di quel giocatore.
- ◆ Tutti i giocatori scoprono contemporaneamente le carte che vogliono mettere in mostra davanti a se a faccia in su, con ogni tipo di gemma in una colonna differente, dalla più alla meno di moda. Gli Anelli e i Re vengono messi nella stessa colonna delle gemme con cui sono stati giocati. Suggerimento: per massimizzare la tensione drammatica di ogni vendita di gioielli, i giocatori potrebbero voler rivelare le pile nascoste sotto la mano una colonna per volta, dalla più alla meno di moda, piuttosto che tutte insieme. Tuttavia, il contenuto delle colonne deve rimanere identico alle pile preparate in precedenza. (Per esempio Amy non può cambiare il numero delle sue carte Smeraldo basandosi sul numero dei Diamanti e delle carte personaggio rivelate dagli avversari).

### 2. Rarità

- ◆ Dopo che tutte le carte messe in mostra vengono rivelate, i giocatori contano il numero totale di gemme di ogni tipo sulle carte giocate.
- ◆ Le tessere Rarità vengono messe sotto le tessere Gemma. La tessera Rarità +30 viene messa sotto la gemma più rara (il tipo di gemma con il totale più basso tra tutte quelle mostrate da tutti i giocatori). La tessera +20 viene messa sotto la seconda gemma più rara e così via. Se due gemme sono presenti nella stessa quantità, la più di moda viene anche considerata la più rara.

### 3. Vendere i Gioielli

Per ogni tipo di gemma, il giocatore con il maggior numero di gemme di quel tipo in mostra è l'unico che completa la vendita e ne guadagna il prezzo (Sterline/Pounds = punti vittoria). Se due o più giocatori sono in parità per la vittoria in un tipo di gemma, tutti i giocatori appaiati vendono i propri gioielli.

Il prezzo di vendita di ogni gioiello, tra 0 e 60 sterline, è la somma dei valori (+30, +20, +10, 0) delle tessere rarità e moda sotto e sopra la tessera gemma di quel tipo (vedi esempio a pagina 7 del regolamento inglese).

Per ogni carta Anello giocata dal vincitore di una vendita di un tipo di gemma insieme alle carte gemma di quel tipo, il giocatore effettuerà una vendita extra di quel gioiello (per esempio: il vincitore della vendita di diamanti ha giocato due anelli insieme alle carte diamante; quel giocatore venderà 3 diamanti, per un guadagno totale del triplo del normale prezzo di vendita).

Scrivete i punteggi di ogni giocatore: un segnapunti è disponibile per il download su [www.queens-necklace.com](http://www.queens-necklace.com), ma potete usare un normale foglio di carta.

Dopo la vendita, tutte le carte messe in mostra vengono scartate, le tessere rarità vengono messe da parte per la prossima vendita e il gioco riprende da dove si era interrotto.

## Fine del gioco

Il giocatore con il maggior numero di sterline (ossia col punteggio più alto) dopo la terza vendita viene dichiarato vincitore.

## Le carte

**Carte Personaggio - Influenza (blu)**

**Confessor (Confessore) (4 carte)**

*- Non dovrete nascondere niente...*

Guarda le carte in mano a un altro giocatore a tua scelta.

**Courtier (Cortigiano) (3 carte)**

*-Il Cortigiano può aiutarti a guadagnare influenza nella corte.. forse.*

Hai tre ducati extra comprare carte in questo turno. Puoi quindi comprare carte per un valore totale pari a 13 ( o 16 se giochi due Cortigiani, o 19 se ne giochi tre).

**Fourger (Falsario) (3 carte)**

*-State attenti.. alcune gemme son troppo belle per essere vere.*

Scegli un altro giocatore e un tipo di gemma. Quel giocatore deve scartare una carta gemma di quel tipo. Se non ne ha, deve mostrarti la mano per provarlo.

#### Favorite (Favorita) (3 carte)

-Decide che cos'è di moda e che cosa non lo è alla corte del Re.

Scegli una delle quattro tessere gemma e mettila sotto la prima tessera moda. Sposta le altre tessere gemma senza cambiarne l'ordine. Ogni vuoto deve essere riempito spostando le tessere, in modo che ci sia sempre una tessera gemma sotto ogni tessera moda.

#### Thief (Ladro) (4 carte)

-Hai perso qualcosa? Forse non è troppo tardi.. chiedi al ladro.

Scegli un avversario e pesca una carta a caso dalla sua mano. Tieni questa carta in mano, a meno che non sia un Moschettiere (vedi sotto). Se rubi la carta Collana della Regina il giocatore deve darti sia la collana che la carta.

#### Carte Personaggio Viola

Queste carte sono indicate dal titolo e dalle scritte in viola, e possono essere giocate in vari momenti della partita.

#### Alchemist (Alchimista) (1 carta)

-Anche se l'Alchimista non è ancora riuscito a trasformare il piombo in oro, ha comunque ottenuto dei bei risultati con le gemme...

L'Alchimista deve essere giocato durante una vendita, immediatamente dopo che i giocatori rivelano le proprie carte gemma. L'Alchimista ti permette di trasformare una delle tue carte gemma 'vere' (Rubino, Smeraldo o Diamante) in un'altro tipo di gemma di tua scelta e quindi di spostare una carta gemma da una colonna a un'altra. L'Alchimista non ha effetto sull'Ambra, ne può cambiare una gemma in Ambra. Durante una vendita in cui venga giocato un Alchimista, la rarità delle gemme viene calcolata dopo che l'Alchimista abbia effettuato la sua trasformazione.

#### Astrologer (Astrologo) (3 carte)

-Alla corte del Re tutti vogliono sapere cosa è scritto nelle stelle.. tu vorresti anche conoscere il tuo immediato futuro.

Scarta questa carta immediatamente dopo averla comprata; quindi pesca la prima carta del mazzo, non rivelarla agli altri giocatori e mettila immediatamente in mano.

Nota: Se peschi una carta Mercante, devi rivelarla e ha subito luogo una vendita. Dopo la vendita pescherai la prima carta del mazzo.

Se peschi un altro Astrologo, scartalo e pesca la prossima carta del mazzo.

#### Cardinal (Cardinale) (2 carte)

-Il potere della Chiesa. Nessuna vendita in un giorno sacro.

Il cardinale può essere giocato solo quando viene pescato un Mercante durante il turno di un altro giocatore e sta per iniziare una vendita. La decisione se giocare o no un Cardinale deve essere annunciata in senso orario, iniziando dal giocatore a sinistra di quello di turno. La vendita viene ritardata, e si terrà al termine del tuo prossimo turno. Metti il Mercante alla tua sinistra per ricordartelo.

Nota: Se un Cardinale viene giocato sull'ultimo Mercante, il mazzo potrebbe terminare prima della fine della partita. In questo caso la partita continua normalmente, ma le carte comprate dai giocatori non vengono rimpiazzate se il mazzo termina.

Se due giocatori giocano il Cardinale nello stesso turno, la vendita viene ritardata fino al turno di quello più distante dal giocatore di turno.

#### Musketeer (Moschettiere) (4 carte)

-Tutti per uno e uno per tutti!

Il Moschettiere può essere giocato in tre modi.

- ◆ Se un giocatore gioca un Ladro e pesca un Moschettiere dalla tua mano, il Ladro viene colto in flagrante. Il Ladro e il Moschettiere vengono scartati, e puoi pescare una carta a caso dalla mano del giocatore che ha cercato di derubarti (ma se peschi un Moschettiere si applica la stessa regola).
- ◆ Se un giocatore usa un Falsario contro di te, puoi bloccarlo giocando un Moschettiere. Entrambe le carte vengono scartate.
- ◆ Durante la fase di influenza del suo turno, un giocatore può giocare tre Moschettieri insieme per prendere la Collana della Regina e la carta Collana dall'attuale proprietario.

#### Queen (Regina) (1 carta)

-E' meglio non resistere ai capricci della Regina.

Gioca questa carta quando viene pescata una carta gemma dal mazzo (e solo una carta gemma) durante la fase di svalutazione. Prendi in mano quella carta e sostituiscila con la prima carta del mazzo.

#### Carte Personaggio – Vendita (grigie)

Queste carte sono riconoscibili dalle scritte in grigio e dal nome, e vengono giocate a faccia in giù durante una vendita. Le carte gemma giocate durante una vendita devono essere ordinate per tipo di gemma (Diamante, Smeraldo, Rubino e Ambra).

#### Carte Gemma:

Rubino (2 carte ♦♦♦, 5 ♦♦, 7 ♦)  
Smeraldo (2 carte ♦♦♦, 5 ♦♦, 7 ♦)  
Diamante (2 carte ♦♦♦, 5 ♦♦, 7 ♦)  
Ambra (17 carte ♦)

Queste carte sono le gemme che utilizzerai nei tuoi gioielli. Maggiore sarà il numero delle gemme di un dato tipo sulle carte che metterai in mostra più bello sarà il gioiello che creerai. Tuttavia, più gemme di un tipo vengono mostrate durante una vendita, meno rara sarà quel tipo di gemma. E' quindi desiderabile aver il maggior numero di gemme in mostra del tipo meno comune.

#### Ring (Anello) (7 carte)

Lo scopo di ogni giocatore è creare il più bel gioiello per ogni tipo di gemma. Se giochi una o più carte Anello con le tue carte gemma vuol dire che sei riuscito a trovare un modo per creare più di un gioiello di quel tipo. Questo ovviamente importa solo se riesci a venderli, ossia se hai in mostra il maggior numero di gemme di quel tipo. Altrimenti, la carta Anello viene sprecata. Per ogni carta Anello associata a un tipo di gemma di cui hai la maggioranza in mostra, venderai un gioiello extra di quel tipo. Una carta Anello giocata con un gioiello 'vincente' raddoppia il valore di denaro guadagnato, due carte anello lo triplicano e così via.

#### King (Re) (3 carte)

-Il Re non paga mai.

Il Re cancella la vendita delle gemme del tipo con cui viene giocato. Il giocatore con il maggior numero di gemme di questo tipo non vende il suo gioiello e non prende alcun denaro. Quando termina la vendita, le carte gemma 'cancellate' dal Re vengono scartate normalmente, come tutte le altre

carte gemma giocata durante la vendita. Ogni giocatore non può giocare più di un Re per vendita.

Queen's Necklace (La Collana della Regina) (1 carta)

-Solo la collana della Regina soddisferà il Re.

Il giocatore che compra o riceve questa carta deve prendere la Collana della Regina e indossarla in modo che tutti i giocatori la vedano. La carta Collana della regina, quando giocata insieme a un tipo di carta gemma durante una vendita le protegge dalla carta Re.

Se la Collana della Regina e una o più carte Re vengono giocate sullo stesso tipo di gemma, succedono due cose:

1. L'effetto delle carte Re viene cancellato e il giocatore con il totale maggiore di quel tipo di gemma (che sia o meno il proprietario della Collana) vince la vendita e guadagna il corrispondente valore in denaro.
2. Inoltre, i proprietari dei Re giocati su quel tipo di gemme devono pagare un tributo di 50 sterline al proprietario della Collana della Regina. 50 punti vengono sottratti dal loro punteggio e aggiunti al proprietario della Collana. In questo modo è possibile che un giocatore abbia un totale di punti negativo.

Banker (Banchiere) (2 carte)

Qualsiasi sia il tipo di gemma con cui giochi questa carta, il Banchiere aggiunge 10 sterline al valore di ogni gioiello da te venduto in questa vendita.

**Merchant (Mercante) (3 carte)**

Quando viene pescato un Mercante inizia immediatamente una vendita. Il Mercante viene sostituito con la carta successiva del mazzo.

### **Carte Bianche**

Usate le carte bianche blu e viola per creare i vostri personaggi. Usate le carte bianche grigie per creare i personaggi, oggetti o gemme di vostra scelta. Non esitate, scrivete i vostri suggerimenti sul nostro forum su [www.queens-necklace.com](http://www.queens-necklace.com)

Se avete domande o commenti su Queen's Necklace, scrivete (in inglese) a [info@queens-necklace.com](mailto:info@queens-necklace.com)

### **Queen's Necklace Online**

Se amate giocare a Queen's Necklace ma non avete dei compagni di gioco sotto mano, potete entrare nella nostra community di giocatori online.

Nella scatola del gioco troverete una WebCard gratuita Days of Wonder che include il vostro codice personale per registrarvi. Per usarla, semplicemente andate su [www.queens-necklace.com](http://www.queens-necklace.com) e cliccate su New Player Signup. Seguite le istruzioni per imparare a giocare online.

Il sito [queens-necklace.com](http://queens-necklace.com) è pieno di informazioni: istruzioni, suggerimenti strategici e un forum dove potrete tenervi aggiornati con le più recenti informazioni sui giochi, su nuovi personaggi sviluppati da altri giocatori, varianti alle regole e molto altro.

Potrete anche trovare informazioni sugli altri giochi della Days of Wonder, o visitarci a : [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

### *Credits*

*Gioco creato da Bruno Cathala e Bruno Faidutti*

*Illustrazioni di Humbert Chabuel & Pierre-Alain Chartier*

*Graphic Design di Cyrille Daujean*

*Citazioni da Alexandre Dumas Padre*

© 2002 Days of Wonder, Inc.- 221 Caledonia Street, Sausalito, CA 94965 – [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

Days of Wonder and Queen's Necklace are trademarks of Days of Wonder Inc. All right Reserved

Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione – [www.kds-store.it](http://www.kds-store.it)